

ÉCLAIRAGES THÉORIQUES

L'importance pédagogique du jeu a été perçue de longue date, et Platon prônait déjà l'utilisation des jeux pour l'éducation des jeunes enfants. Au cours du xx^e siècle, nombre de philosophes, sociologues, psychanalystes, psychologues et historiens de l'éducation s'y sont particulièrement intéressés. Certaines approches et références sont ici résumées, qui se complètent et permettent de saisir sa riche complexité et ses implications profondément constructives.

L'ouvrage de Roger Caillois, *Les jeux et les hommes* (1958), fait référence. Observant l'interdépendance des jeux et de la culture, l'écrivain sociologue¹ dresse pour la première fois un recensement des jeux pratiqués par les hommes et élabore une théorie de la civilisation ainsi qu'une interprétation des différentes cultures à travers eux.

Certains extraits peuvent éclairer notre propos : « À l'inverse de ce qu'on affirme souvent, le jeu n'est pas apprentissage de travail [...] il introduit à la vie dans son ensemble en accroissant toute capacité de surmonter les obstacles ou de faire face aux difficultés. Le jeu invite à une maîtrise de soi en ce qu'il s'appuie souvent sur des relations humaines. »²

Roger Caillois s'intéresse au jeu globalement, mais aussi au jeu de l'adulte plus particulièrement et à sa dimension sociologique. Il propose une classification en quatre catégories³, où les jeux sont répartis d'après l'attitude des joueurs :

- compétition pour *Agôn*, ce qui suppose entraînement, effort et désir de gagner ;
- hasard pour *Aléa*, où il n'est pas besoin de s'entraîner puisque c'est le hasard qui est le ressort du jeu ;
- simulacres, fiction, imitation pour *Mimicry* : jouer au docteur, à être quelqu'un d'autre, le joueur investit un rôle ;
- vertige pour *Illinx* : ce qui est recherché, c'est le décolllement de la réalité stable, l'étourdissement.

Ces catégories, mêlant les « jeux du corps et ceux de l'intelligence »⁴, s'organisent en deux pôles : « À une extrémité règne, presque sans partage, un principe commun de divertissement, de turbulence, d'improvisation libre et d'épanouissement insouciant, par où se manifeste une certaine fantaisie incontrôlée qu'on peut désigner sous le nom de *Paidia*. À l'extrémité opposée, cette exubérance espiègle et primesautière est presque entièrement absorbée, en tout cas disciplinée, par une tendance complémentaire, inverse à quelques égards, mais non à tous, de sa nature anarchique et capricieuse : un besoin croissant de la plier à des conventions arbitraires, impératives et à dessein gênantes, de la contrarier toujours davantage en dressant devant elle des chicanes sans cesse plus embarrassantes, afin de parvenir au résultat désiré. Celui-ci demeure parfaitement inutile, quoiqu'il exige une somme constamment accrue d'efforts, de patience, d'adresse ou d'ingéniosité. Je nomme *Ludus* cette seconde composante. »

Une telle classification n'est cependant pas à prendre au pied de la lettre : beaucoup de jeux empruntent à la fois à deux catégories, comme *Aléa* et *Agôn*, par exemple. Ainsi le jeu de l'oie associe-t-il au hasard du tirage des dés, la compétition pour le parcours à terminer avant

¹ 1913 – 1978.

² R. Caillois, *Les jeux et les hommes*, 1^{re} édition 1958, édition revue et augmentée en 1967, Gallimard, coll. « Folio essais » [n° 184], Paris, rééd. 1991.

³ Ibid.

⁴ Ibid.

RÉPARTITION DES JEUX

	AGON (compétition)	ALEA (chance)	MIMICRY (simulacre)	ILINX (vertige)
PAIDIA Vacarme, agitation, fou-rire	Course, lutte, etc. athlétisme	Pile ou face, comptines	Imitations enfantines, jeux d'illusion, poupée, panoplies, masque, travesti	Manège, "tournis" enfantin, balançoire, valse
Cerf-volant, solitaire, réussites, mots croisés	Boxe, billard, escrime, dames, football, échecs, escrime	Pari, roulette		Valador, attractions foraines, ski, alpinisme, voltige
LUDUS	Compétitions spor- tives en général	loteries simples, composées ou à report	Théâtre, arts du spectacle en général	

N.B. Dans chaque colonne verticale, les jeux sont classés très approximativement dans un ordre tel que l'élément *paidia* décroisse constamment, tandis que l'élément *ludus* croît constamment.

ses adversaires. Il est à noter que l'école fait une grande place aux catégories Agôn et Mimicry.

En amont, ou parallèlement aux travaux de Roger Caillois, d'autres, menés principalement dans le champ de la psychanalyse et de la psychologie, ont affirmé le rôle et l'intérêt du jeu.

Mélanie Klein¹, dans son ouvrage *La psychanalyse des enfants* (1932)², aboutissement de ses premières recherches et texte fondateur de la psychanalyse des enfants, a présenté le jeu comme un moyen d'analyse et de thérapie. Sa démarche repose sur l'idée que les enfants expriment leurs pulsions, leurs désirs, leurs fantasmes et leurs expériences dans leurs jeux.

Pour Jean Château³, à la fois philosophe et professeur de psychologie, le jeu a une fonction représentative au service de l'affirmation de soi. « C'est par la conduite du faire-semblant, première forme des conduites représentatives, que débute le jeu humain », écrit-il dans *L'enfant et le jeu* (1950)⁴. Il est moteur dans la construction de l'autonomie de la personne et de sa relation à autrui. « Le jeu est révélation. Révélation de soi à

soi, révélation des autres à soi, révélation de soi aux autres.⁵ »

Johan Huizinga⁶, historien néerlandais, étudie la fonction sociale du jeu dans son ouvrage *Homo ludens* (1951)⁷. Il y défend l'idée que le jeu est une condition d'existence de la culture, qu'il est une « activité féconde ».

Donald W. Winnicott⁸, pédiatre et psychanalyste britannique, affirme pour sa part que le jeu est un tout qui a des vertus en soi. Son ouvrage *Jeu et réalité, l'espace potentiel* (1971)⁹ décrit le jeu comme acte créateur, avec des variations multiples. Il intègre l'individu dans une société et dans une culture. Le jeu « game », organisé par des règles, se distingue du « play », jeu libre, et, sous toutes ses formes, il est considéré comme fondamental à la construction de la personnalité.

Ces éclairages confortent le propos pédagogique qui est de prendre en compte les activités ludiques pour accompagner chaque enfant, dans sa globalité, au début de son parcours d'écolier.

¹ 1882 – 1960. Psychanalyste britannique.

² M. Klein, *La psychanalyse des enfants*, coll. « Quadrige », PUF, Paris, 4^e édition, 2013.

³ 1908 – 1990. Professeur de psychologie, directeur de l'Institut d'études psychologiques et psychosociales de l'Université de Bordeaux (1961-1969).

⁴ J. Château, *L'enfant et le jeu*, les éditions du Scarabée, Paris, 1^{re} édition, 1950.

⁵ Ibid.

⁶ 1872 – 1945.

⁷ J. Huizinga, *Homo ludens. Essai sur la fonction sociale du jeu*, coll. « Tel » [n° 130], Gallimard, Paris, 1^{re} édition, 1951.

⁸ 1896 – 1971.

⁹ D. W. Winnicott, *Jeu et réalité, l'espace potentiel*, Gallimard, 1975 (*Playing and Reality*, 1971), réédité en coll. « Folio », 2004.