

Le jeu ludique, un espace relationnel privilégié

Véronique Guelfucci – TSTA E

*« On ne cesse pas de jouer quand on devient
vieux, mais on devient vieux quand on cesse
de jouer. » George Bernard Shaw*

De mon enfance, j'ai gardé en mémoire les délicieux moments avec ma grand-mère, lorsque nous jouions ensemble au jeu des sept familles, à la bataille ou aux petits chevaux. Me laissait-elle gagner ? Pas vraiment. Mais que de bonheur et d'émotions nous partagions dans ces moments-là !
Maintenant adulte, chaque fois que je joue, ces bons moments me reviennent en mémoire, telle une madeleine de Proust.



Le jeu est déterminant dans le développement de l'enfant. D.W. Winnicott considérait que ce qui fait que l'enfant est capable de jouer revient à questionner « *ce qui fait que la vie vaut la peine d'être vécue* ». Le nourrisson joue dès qu'il est capable de posséder un « objet non-moi », un doudou, objet transitionnel. Le jeu est spontané et universel depuis la nuit des temps. Il est l'outil principal par lequel l'enfant apprend. Les premiers jeux sont sensoriels. Le bébé joue avec ses pieds, ses mains, sa bouche, sa voix... Il joue seul et l'adulte vient l'accompagner en lui ajoutant des sensations : des caresses, des baisers, des « je te mange », des mouvements en le soulevant, le prenant dans ses bras, il met des mots, du lien, du sens sur le jeu de l'enfant. Par la suite, les jeux se structurent dans la relation à l'autre.

Le jeu permet à l'enfant d'apprendre le sens social, de vivre l'entente, la collaboration, l'opposition et la compétition dans un cadre protecteur car limité dans le temps et régit par des règles. On y retrouve du plaisir, de la spontanéité, de la créativité en remettant en jeu quelque chose d'inattendu. D. Erasme, F. Rabelais et M. de Montaigne préconisaient déjà l'éducation par le jeu.

Il est difficile de définir le jeu. Cela vient certainement du fait qu'il y a différentes formes de jeux, avec différents objectifs :

- Le jeu ludique qui se joue uniquement pour le plaisir et va développer des habilités sociales. Il nous entraîne dans un monde imaginaire. Il est déclencheur d'émotions et de créativité.
- Le jeu éducatif qui va permettre de développer un aspect de soi, moteur, cognitif (langage, coordination...). On construit et on remet en jeu notre rapport au monde. Par exemple, l'encastrement de formes dans des trous où l'enfant pratique par essais/erreurs et à un moment donné, réussit. Il va reproduire ce qu'il a fait mais aussi tenter de rentrer d'autres formes que celles prévues. Il crée un espace entre l'imaginaire et la réalité.
- Le jeu pédagogique : jeu qui sert à travailler un aspect pédagogique tel que l'apprentissage des tables de multiplication, les conjonctions de coordinations...,

Dans Le Petit Robert, le jeu est une « *Activité physique ou mentale purement gratuite, qui n'a, dans la conscience de la personne qui s'y livre, d'autre but que le plaisir qu'elle procure.* ». Comme dirait Mark Twain, le jeu est « *tout ce qu'on fait sans y être obligé.* »

Pour les jeux à règles (ce n'est pas le cas de tous les jeux), il y a un contrat ludique qui se situe en amont. On va s'accorder sur des règles communes à tous les joueurs de la partie. Parfois, ces règles sont dictées par le mode d'emploi du jeu. Mais on peut aussi faire le choix de les aménager ; à condition que tous les joueurs soient d'accord. C'est la liberté du jeu qui entraîne la négociation du contrat. D'autant que ces jeux peuvent comporter un enjeu à la fin : gagner ou perdre. Mais que perdons-nous vraiment ? N'avons-nous pas gagné ces moments heureux de jeu ? « *Je ne perds jamais. Soit je gagne, soit j'apprends.* » N. Mandela

Pour l'enfant, c'est l'apprentissage de la règle, comprendre comment elle s'établit, comment elle se négocie, à quoi elle sert et aussi comment on l'enfreint.

La triche fait donc partie du jeu. C'est une forme de jeu dans le jeu. Pour cela, il est nécessaire d'en avoir bien intégré les règles. Le développement des jeux coopératifs apprend à l'enfant, mais aussi à l'adulte, à ne plus être dans l'individualisme du « Moi je » mais dans le « Nous », sans lequel personne ne peut gagner. C'est un apprentissage philosophique de la vie.

Le jeu ludique n'a pas eu beaucoup de place dans la théorie de l'Analyse Transactionnelle. Et pourtant E. Berne était un grand joueur de poker.

Laura Coswles-Boyd et Harry Boyd s'y sont penchés et en ont donné la description suivante :

Un jeu est « *une série de transactions continues, sans motivation cachée, où prédomine un niveau plus ou moins constant de caresses positives, qui débouche sur un bénéfice de sentiments positifs, et est mise en œuvre par l'EL, dans la conscience de l'A et avec la permission du P2.* ».

Le jeu peut être mis en œuvre dans n'importe laquelle des six structurations du temps classiques (retrait, rituel, passe-temps, activité, jeux psychologique et intimité).

Dans le retrait, il s'agirait du jeu solitaire sur son téléphone portable par exemple. Il n'y a pas d'interaction avec les autres et donc pas d'échange de signes de reconnaissance, si on se réfère au Compas de Raymond Hostie pour qui le niveau de signes de reconnaissance augmente avec le niveau d'engagement dans la relation.



Dans le rituel, il pourrait s'agir du jeu stéréotypé tels que les comptines, chansons, des jeux de mains, le morpion fait sur les bancs de l'école en attendant que l'heure passe.

Dans le Passe-temps, se raconter des blagues pour s'amuser.

Dans l'activité, des jeux de construction à plusieurs, pour arriver à un objectif tel un château de sable sur la plage...

Dans l'intimité, les jeux de la vérité. Ceux-là peuvent aussi tourner au drame et devenir alors des jeux psychologiques.

Laura Coswles-Boyd et Harry Boyd font le choix d'introduire le jeu ludique dans la structuration du temps, comme « *une expérience unique en son genre, différente à chaque fois du simple passe-temps et de l'activité puisqu'elle a son but en elle-même alors que l'activité s'oriente vers un objectif.* »

Le jeu ludique est un bon chemin vers l'intimité, d'autant qu'il part d'une position de vie « je suis OK, tu es OK ». Il a un bénéfice positif. Il comporte un contact d'Enfant Libre à Enfant Libre, au début et au cours du jeu et il n'a pas d'autre but ou objectif que sa propre valeur de caresses, qui est élevée.

Les jeux pour adultes ont vu un développement exponentiel ces dernières décennies. Cependant, le jeu vient toujours retrouver l'Enfant qui est en nous et s'appuyer sur nos expériences passées.

Le discours interne peut être empli de joie et de plaisir mais aussi de peur de perdre, de ne pas être à la hauteur, de faire des erreurs, de se fâcher avec les autres, de honte... On peut retrouver dans notre scénario de vie, une partie concernant le jeu. Il n'est donc pas anodin de vouloir faire jouer un adulte qui ne joue pas ou plus.

Pour jouer et en avoir du plaisir, nous avons besoin d'une certaine sécurité. Celle-ci nous est donnée (ou nous a été donnée) par un Parent (P2) qui donne à la fois la permission (de prendre du plaisir, d'être un enfant...), l'autorisation de son contraire (de perdre, de ne pas réussir) et la protection (les règles du jeu). Un fois adulte, ce Parent est intériorisé et nous donne la liberté de jouer.



Les enfants de tous âges deviennent de plus en plus mal à l'aise quand ils doivent jouer en l'absence d'un Parent clair, externe ou interne, qui prenne soin d'eux. Si, lors des jeux de notre enfance, les personnes (autres joueurs) ont été dévalorisantes, violentes, inconsistantes, nous n'avons certainement pas pu intégrer l'aspect « sans conséquence, riche en signes de reconnaissance positifs, distrayant et gratuit » du jeu ludique.

Les émotions douloureuses reviendront tel un élastique, nous interdisant de prendre du plaisir, voire même l'envie de jouer.

Sans Parent, le jeu peut être dangereux. Se jeter des cailloux ou le jeu de la sonnette en sont des exemples. T. Wendling, ethnologue, en a fait un article « Une farce de l'enfance aux limites du patrimoine. Sonnette, martelet et tustet. » 3^{ème} numéro Revus In Situ. Au regard des sciences sociales, déc.2022. Ce jeu en bande, consiste à aller sonner chez les gens et partir en courant pour ne pas être vu. L'attrait de ce jeu est le défi, la prise de risque, la ruse et aussi d'observer de loin la personne qui est venue ouvrir et ne voit personne. Mais gare à ceux qui se feront attraper.

Et si vous vous laissiez prendre au jeu, vous pourriez peut-être, tels les surréalistes, en découvrir la richesse...

« ... Bien que, par mesure de défense, parfois cette activité ait été dite par nous « expérimentale », nous y cherchions avant tout le divertissement. Ce que nous avons pu y découvrir d'enrichissement sous le rapport de la connaissance n'est venu qu'ensuite. Il est vrai que d'autres considérations incitèrent à la poursuivre ; d'emblée elle se montra propre à resserrer les liens qui nous unissaient, favorisant la prise de conscience de nos désirs en ce qu'ils pouvaient avoir de commun... Se fermer au jeu, tout au moins au jeu d'imagination comme le prescrit la discipline adulte, c'est, on le voit, saper en soi-même le meilleur de l'homme. » André Breton

BIBLIOGRAPHIE

- Cowles-Boyd L. et S.Boyd H. : *Jouer avec les jeux : du jeu à double fond au jeu ludique*, AAT classique 3.
- Cowles-Boyd L. et Boyd H. : *Une nouvelle structuration du temps : le jeu ludique*, AAT classique 3.
- Hostie R. : *Le compas : nouvel outil de synthèse et d'analyse des soifs*, AAT n° 14, 1980
- WINNICOTT, D.W. : *Jeu et réalité ; l'espace potentiel*, GALLIMARD, 1975.
- Gutton P. : *le jeu chez l'enfant*, G.R.E.U.P.P. , 1973
- Piaget J. : *La formation du symbole chez l'enfant*, Delachaux, 1945.
- Rémi Bailly : *Le jeu dans l'œuvre de D.W. Winnicott*, *Enfances & Psy* 3/2001 (n°15)
- Pasquier N. : *Jouer pour réussir*, Nathan, 1993.
- Brougère G. : *Jouer/apprendre*, Economica, 2006
- Bettelheim B. : *Pour être des parents acceptables – Une psychanalyse du jeu*, Hachette Pluriel, 1994
- Wendling T. : *Une farce de l'enfance aux limites du patrimoine. Sonnette, martelet et tustet*, 3^{ème} numéro *Revus In Situ*. Au regard des sciences sociales, déc.2022.