



# Café philo

[www.alderan-philo.org](http://www.alderan-philo.org)

## Pourquoi les hommes jouent-ils ?

Qu'est-ce que le jeu ?

*Sujet proposé dans le cadre de l'année philosophique consacrée au jeu.*

### Supports de réflexion

\* \* \*

#### Étymologie

En latin, le jeu est désigné par le terme *ludi*, qui, en français, a donné ludique. Le terme « jeu » vient du mot latin *jocus* signifiant plaisanterie ou badinage.

\* \* \*

#### Définition

*Roger Caillois, dans son livre Les jeux et les hommes, s'est essayé à une définition du jeu.*

Le jeu est une activité qui doit être :

1. *libre* : l'activité doit être choisie pour conserver son caractère ludique ;
2. *séparée* : circonscrite dans les limites d'espace et de temps ;
3. *incertaine* : l'issue n'est pas connue à l'avance ;
4. *improductive* : qui ne produit ni biens, ni richesses (même les jeux d'argent ne sont en fait que *transfert* de richesse) ;
5. *réglée* : elle est soumise à des règles qui suspendent les lois ordinaires ;
6. *fictive* : accompagnée d'une conscience fictive de la réalité seconde.

\* \* \*

#### Une activité sérieuse

L'adulte peut se remémorer avec quel profond sérieux il s'adonnait autrefois à ses jeux d'enfant, et en assimilant maintenant ses occupations qui se prétendent sérieuses à ces jeux d'enfant, il se débarrasse de l'oppression trop lourde que fait peser sur lui la vie et conquiert le haut gain de plaisir qu'est l'humour.

*Sigmund freud, « Le créateur littéraire et la fantaisie »,  
L'inquiétante étrangeté et autres essais*

\* \* \*

#### Une mise à distance permettant ouvrant l'accès au symbolique

*Il y a dans le jeu une double distanciation : mise à distance de soi et du monde. On peut considérer le jeu comme une étape, un moment « charnière » permettant de compenser la tension entre deux mondes : celui des adultes et celui des enfants.*

La charnière du fantasme et du symbole ludique est l'évènement majeur. Ce mode de compréhension

Association Aldéran, 29 rue de la digue, 31300 Toulouse  
Tél. : 05.61.42.14.40. Email : [alderan.association@wanadoo.fr](mailto:alderan.association@wanadoo.fr)

[www.alderan-philo.org](http://www.alderan-philo.org)

prend toute sa dimension si l'on sait que le fantasme primordial véhiculé par le jeu est de l'ordre de l'omnipotence archaïque. Dans le jeu, le fantasme s'efface au bénéfice du symbole... Sous l'effet du désir qui le sous-tend, le fantasme se répète indéfiniment, fixé, asservi au passé. Le symbole ludique est lui une structure ouverte, création dans l'espace et dans le temps, construction progressive modulant le fantasme qu'il véhicule.

P. Gutton,  
*Le jeu chez l'enfant : essai psychanalytique.*

\* \* \*

### **L'homo ludens est en nous !**

*Et si le jeu faisait partie de ce que l'on nomme la nature humaine ? Après l'homo erectus, l'homo faber, l'homo sapiens, il semble légitime de parler d'homo ludens pour compléter notre définition de l'homme. Si, historiquement, le jeu se situe davantage dans les couches aisées des sociétés humaines, nous sommes tous des homo ludens en puissance, et nous avons tous commencé par être cela quand nous étions enfants...*

Jouer, pour l'adulte, est un choix, pour l'enfant, c'est une manière d'être spontanée. Cette réalité ne nous surprend pas assez, et sa perception courante nous donne l'illusion de la simplicité. Jouer, est-ce d'abord imaginer, construire des fictions ? Dans ce cas, la manipulation sans but des objets par le jeune enfant est-elle un jeu ? Jouer, n'est-ce pas plutôt instaurer une relation avec autrui, comme dans les jeux de « société » ? Jouer « un rôle » a-t-il un rapport avec le jeu en tant qu'activité déliée de la réalité ? S'il est bien établi que, puisque l'enfant joue spontanément et que de cette spontanéité surgissent des apprentissages, l'éducation et l'école peuvent utiliser le moteur du jeu pour parvenir à leur but, cette évidence repose sur une notion fragile et fluctuante. Sait-on bien ce que l'on fait lorsque l'on veut s'approprier la dynamique du jeu enfantin ?

Dominique Ottavi, « Le jeu »,  
*in Penser l'éducation, Notions clés pour une philosophie de l'éducation*

\* \* \*

### **Les jeux de l'enfant : les enjeux du jeu pour le je**

*Le jeu est une activité indispensable au développement psychique et physique d'un enfant. En ce sens, c'est une activité qui doit être prise très au sérieux par les parents et les éducateurs. Voici un document composé à partir de plusieurs sources et visant à éclairer le rôle que joue le jeu dans le développement de l'enfant.*

#### ***Quelle définition donner au jeu ?***

On peut appeler "jeu" toute activité dont le seul objectif est le plaisir. Le jeu va aider le tout-petit à accéder au "je". L'enfant va utiliser le jeu pour faire comme s'il était indépendant et il va devenir ainsi peu à peu indépendant. Le jeu va lui permettre de s'affirmer en tant qu'individu, il va jouer à son autonomie et il va apprendre ainsi à devenir autonome. Les jeux sont de toutes les époques et de toutes les latitudes. Toutefois, on peut distinguer trois grandes étapes dans les jeux de l'enfant.

#### ***I. Les jeux de la petite enfance (0 à 2 ans)***

Le jeu commence dès les premiers mois (en réalité, les premiers jeux de l'enfant se déroulent dans le ventre de la mère) :

- **Jeu avec les parties du corps**, la bouche, les pieds, les mains, etc.
- **Jeu avec les objets actuels de notre civilisation occidentale** : jeu avec les hochets en tous genres, les tapis d'éveil. Le bébé en manipulant ces objets, en les triturant, en les mordillant, en les jetant, prend conscience de son propre corps et de la réalité extérieure. Il commence à classer le monde en deux catégories, le moi et le non-moi.
- **Jeu avec les doudous**, les peluches qui vont être traînées en tous lieux pour aider l'enfant à mieux appréhender les situations inconnues. C'est la fonction de l'objet appelé "transitionnel" par les psychologues qui va rassurer l'enfant et lui faciliter la séparation d'avec ses parents à la crèche ou à l'école maternelle.

- **Jeu du "coucou-caché"** qui permet à l'enfant d'entrer en contact avec les personnes qui s'occupent de lui. Les premiers fous rires lorsque le papa ou la maman se cache sous un drap, une couverture. Le plaisir est pris à la fois par la répétition de l'action qui permet d'anticiper le plaisir, mais il réside aussi dans l'inversion des rôles quand le bébé est invité à se cacher à son tour et disparaître au regard de maman ou de papa. Ces jeux d'apparition et de disparition de personnes ou d'objets vont ouvrir la voie à la mentalisation. L'objet ou la personne disparue peuvent ainsi rester présentes dans la pensée et ce qui permet de supporter l'absence. Le processus psychique en jeu ouvre ainsi la voie au langage qui permet de nommer l'objet absent. C'est la porte d'accès à la fonction supérieure de l'intelligence : l'accès à la fonction symbolique.
- **Les jeux des routines**, jeu de "la petite bête qui monte", du "dada sur mon cheval", jeu répété attendu, sollicité, premières interactions "gratuites" c'est-à-dire sans nécessité de nourrissage ou de soins avec l'adulte.
- Vers **18 mois**, **les jeux autour du miroir** contribuent à la reconnaissance de soi. Ils sont source de plaisir, avec ou sans la participation de l'adulte. L'enfant prend conscience de son corps, de son individualité. Lacan parle du "stade du miroir" comme un moment très important dans le développement psychique de l'enfant puisqu'il prend conscience de son individualité avec jubilation. **Les jeux de l'enfant (Partie 2)**

## *II. Les jeux des premières années (2 à 6 ans)*

- Tous les **jeux du faire-semblant** qui sont justement le champ d'exercice de la fonction symbolique : faire semblant d'être pompier, le roi, le soldat, la reine, le papa, la maman etc... Ils sont peut-être le symbole même du jeu enfantin : "je serais la reine et tu serais le roi". L'enfant joue au théâtre de la vie et se met en scène pour mieux se préparer à son rôle d'adulte.
- **Jeux de peinture, dessins**, qui permettent aussi de laisser une trace écrite et de développer aussi l'axe symbolique.
- **Jeux autour de la maîtrise du corps** : jeux qui permettent à l'enfant de s'exercer à tous les mouvements possibles : la course, le saut, l'équilibre. Les jeux de plein air, les jeux des toboggans, des poutres, de ballon. Attraper, lancer, faire rouler, traîner, tirer, etc... Ce sont des jeux essentiels au développement psychique de l'enfant. Le développement de l'intelligence et du corps sont ici étroitement associés. L'un ne pourrait se faire sans l'autre.
- **Jeux de manipulation** : transvaser, remplir, verser, boucher, etc...
- **Jeux avec la pâte à modeler** pour dire des choses avec ses doigts pour exercer son imaginaire, maîtriser la matière, déployer sans risque ses fantasmes.
- Les **chants**, les **comptines**, les **jeux musicaux** éveillent l'attention, sollicitent l'écoute, affinent la discrimination auditive qui va aider à l'acquisition du langage oral et même du langage écrit.

## *III. Les jeux des 6 -12 ans : jeux de la socialisation*

A cet âge là, c'est le **jeu avec ses pairs** que l'enfant apprécie surtout. Ils se caractérisent le plus souvent par des **règles de jeu** qui sont une préfiguration de ce que sera la vie en société avec ses règles, ses contraintes et ses satisfactions. Ce sont en conséquences les jeux éducatifs par excellence puisque ils démontrent à l'enfant le bien fondé de la loi.

C'est l'âge de l'initiation aux **jeux sportifs** qui sont la copie, adaptée à l'âge, des sports pratiqués par l'adulte. C'est aussi l'âge des jeux de société qui sont également prisés par les adultes et qui permettent de se mesurer, en famille, aux parents.

### *Attention:*

Les jeux des premières années ne sont **pas abandonnés** pour autant : ils sont **soit adaptés aux possibilités grandissantes de l'enfant**, pour les activités artistiques notamment, **soit repris tels quels**, et constituent alors un espace de **régression nécessaire qui permet à l'enfant de se ressourcer pour mieux repartir de l'avant** : doudou, poupées, peluches, etc., sont conservés.

Les **jeux symboliques** sont aussi largement privilégiés. L'enfant s'y exerce avec délectation comme pour une répétition générale de ce qu'il sera à l'âge adulte.

**Le jeu est donc une nécessité vitale dans le développement d'un enfant. L'adulte met à disposition, propose un jeu, aménage l'espace, accompagne les enfants, mais ne doit pas induire**

**sur le comportement de l'enfant à jouer de telle ou telle façon et lui accorde une part d'autonomie et surtout de liberté.**

L'adulte est présent pour permettre à l'enfant de jouer, le soutenir par une parole ou un regard et n'est pas forcé d'intervenir ni même de participer à son jeu mais peut s'installer à distance, l'observer. Libre à l'enfant de détourner la fonction des objets et jeux sans que l'adulte ne soit là pour lui dire qu'un saladier en plastique n'est ni une chaise, ni un chapeau, ni un tambour, etc. Il est important que l'enfant se sente en sécurité pour jouer afin qu'il expérimente peu à peu son autonomie et sa faculté à rêver, à imaginer.

**Document de synthèse élaboré à partir de :**

BACUS A., *Bébé joue. Les jouets de l'enfant, de la naissance à trois ans*, Paris, Marabout, 1998

BRAZELTON T. B., *Points forts*, Paris, Stock-Laurence Pernoud, 1992

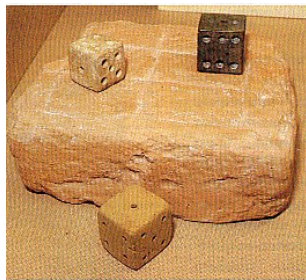
BROUGERE G., *Jeu et éducation*, Paris, L'harmattan, 1995

DOLTO F., *Les étapes majeures de l'enfance*, Paris, Gallimard, 1994

WINNICOTT D. W., *Jeu et réalité*, Paris, Gallimard, 1975

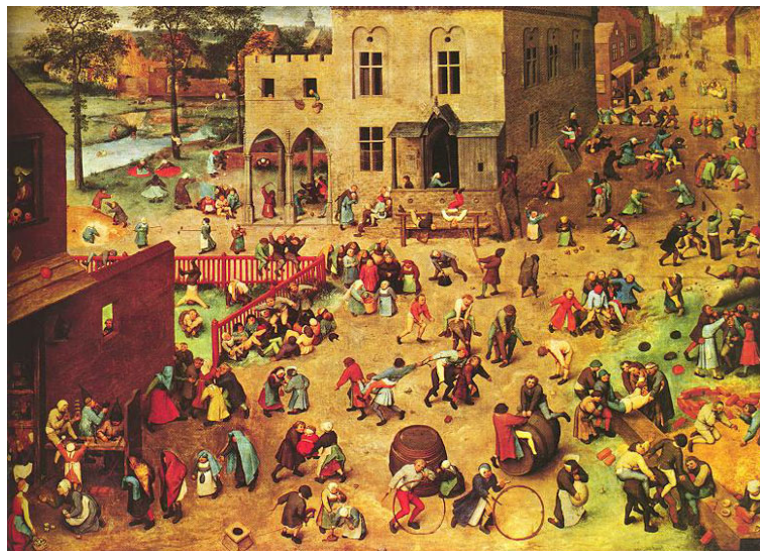
\* \* \*

### Images



Dés trouvés à Mohenjo-daro. Vers 2300 avant J.-C.

A droite, le tableau intitulé *Jeux d'enfants* de Bruegel (1560) représente pas moins de 84 différents jeux d'enfants. Sur le lien suivant, vous trouverez le travail réalisé par des enfants autour de ce tableau :



<http://webetab.ac-bordeaux.fr/Primaire/64/bayonne/eps/Bruegel/index.htm>

\* \* \*

**Quelques livres pour approfondir ce sujet :**

- Pascal DERU, *Le Jeu vous va si bien !*, éditions Le Souffle d'Or, 2006.
- Pascal CARRE, *Le guide des jeux pour la planète*, éditions Yves Michel, 2008.
- Jacques HENRIOT, *Le je*, PUF, 1969.
- Jacques HENRIOT, *Sous couleur de jouer, La métaphore ludique*, José Corti, 1989.
- Gilbert Boss, « Jeu et philosophie », *Revue de Métaphysique et de Morale*, Paris, 1979.
- Gilles Brougère, *Jeu et Education*, L'Harmattan, 1995.
- Gilles Brougère, *Jouer / Apprendre*, Economica, 2005.
- Johan Huizinga, *Homo ludens, Essai sur la fonction sociale du jeu*, Gallimard.
- Roger Caillois, *Les jeux et les hommes*, Gallimard, 1957.
- Eugen Fink, *Le jeu comme symbole du monde*, Les éditions de minuit.
- Nicole DE GRANDMONT, *Pédagogie du jeu*. Montréal:Éditions Logiques, 1995.
- Donald W. WINNICOTT, *Jeu et réalité - l'espace potentiel*, Gallimard, 1975.