

La valeur du jeu

Fiona Rowlands

Le Petit Robert définit le verbe jouer de la façon suivante: se livrer au jeu, s'ébattre, s'ébrouer, plaisanter. C'est la façon la plus courante de concevoir le jeu.



La ligne de démarcation entre le travail et le jeu est claire pour les adultes. Toutefois, les choses ne sont pas si simple pour les enfants chez qui bon nombre d'activités définies comme du travail dans le monde adulte, prennent l'allure d'un jeu. Le simple fait de laver la vaisselle, par exemple, devient une partie de plaisir lorsque les enfants s'amuse à barboter dans l'eau, à regarder les bulles se former, et ainsi de suite. Pour qu'une activité soit considérée comme un jeu, elle doit, selon les psychologues Hugues, Noppe et Noppe, satisfaire aux cinq critères suivants:

1. Elle doit être intrinsèquement motivante. Un enfant qui joue au hockey uniquement pour gagner un trophée ne le fait pas pour le plaisir et n'est par conséquent pas véritablement en train de jouer.
2. Elle doit être choisie librement: si un enfant s'amuse avec des blocs simplement parce que son professeur lui a demandé de le faire, il ne joue pour ainsi dire pas.
3. Elle doit être amusante et procurer du plaisir à l'enfant.
4. Elle doit comporter une certaine dose de fiction: l'imaginaire des enfants doit être mis à contribution.
5. Elle doit faire appel à la participation active de l'enfant: jouer aux dames sans s'intéresser à la partie est, par définition, contraire à l'esprit du jeu.

Une fois pris en compte tous ces critères, il devient évident que beaucoup d'actes que posent les enfants n'ont rien à voir avec le jeu, mais sont plutôt des activités que les adultes jugent amusantes pour les enfants. Il arrive fréquemment, par exemple, que les parents incitent leurs enfants à pratiquer un sport pour qu'ils en apprennent les rudiments. En fait, le plus souvent, le temps que les enfants passent à jouer au sein d'équipes organisées n'est pas vraiment une période de jeu.

On considère généralement le jeu comme une activité exercée pour le plaisir ou pour la détente. Comme le fait remarquer Ellis, le jeu a souvent été perçu comme quelque chose de «trivial ou stérile» (Kraus, 27). Alors que le travail a un sens et un but, le jeu n'est qu'un simple passe-temps. Notre société ne lui attribue pas la même importance qu'au travail.

Les signes révélateurs du peu de valeur accordée au jeu sont présents partout dans notre société. Comme l'indique une étude sur le sujet, les parents sont prompts à blâmer l'inefficacité des programmes préscolaires sous prétexte «qu'ils mettent l'accent sur le jeu sans fixer de buts aux enfants» (NAEYC, 24). Nombreux sont les éducateurs pour qui le jeu a pour objet premier de permettre aux enfants d'expérimenter. Il n'est pas nécessaire que soit associé un but à chaque acte que pose l'enfant ou à chaque forme de jeu dans laquelle il s'engage. Les enfants devraient pouvoir jouer pour le plaisir; malheureusement, peu de parents semblent accepter cet état de fait.

Dans certains cas, les adultes sont si préoccupés par la nécessité de concevoir des aires spécialement aménagées pour le jeu qu'ils privent les enfants du plaisir de créer et de s'amuser. «Dans des contextes propices à la découverte et à l'invention, les enfants ne se lassent pas de jouer» (Jones, 15). Bon nombre d'adultes dans notre société sont obsédés par l'idée d'organiser leur propre vie et en viennent à imposer leur obsession à leurs enfants. Les adultes ne comprennent pas la valeur du «jeu sans contrainte» (Jones, 15), c'est-à-dire du genre de jeu dans lequel les enfants s'engagent librement, de façon créative, comme lorsqu'ils se servent d'une boîte pour fabriquer une voiture. Les parents n'hésiteront pas à payer une fortune en jouets et en jeux éducatifs pour leurs enfants sans reconnaître, dans bien des cas, la valeur intrinsèque du jeu.

Lorsqu'une tâche est jugée facile, on la qualifie de «jeu d'enfant» simplement parce qu'on la considère simpliste et relativement peu exigeante. Or, elle est souvent très complexe et d'une valeur inestimable pour le développement de l'enfant.

Le théoricien Carr estime que le jeu est important pour les enfants au sens où il leur fournit l'occasion d'«exprimer leur opinion refoulée» (Kraus, 29). Selon cette théorie, le jeu est une expérience cathartique; il donne aux enfants la possibilité d'exprimer des émotions négatives qui sont, à toutes fins utiles, inacceptables dans leur vie. Par exemple, un jeune enfant de cinq ans dont la mère vient d'avoir un bébé nourrira sans doute des sentiments négatifs et éprouvera du ressentiment et de l'hostilité envers son frère ou sa sœur. Dans une

telle situation, le jeu permettra à l'enfant de donner libre cours à ses sentiments et évitera qu'il n'intériorise ses émotions ou ne devienne abusif à l'égard du nouveau-né.

Le jeu peut donner aux enfants un sentiment de pouvoir dans un monde conçu pour les adultes. Il leur permet d'exprimer des émotions fortes et négatives. Selon Freud, le jeu donne aux enfants la possibilité de se sentir à la hauteur d'une situation. Par exemple, l'enfant dont la mère vient d'accoucher n'a probablement pas la permission de s'en prendre au bébé; cependant, il pourra lancer ou frapper du pied ou du revers de la main sa poupée, ce qui lui donnera un sentiment de puissance. Freud soutient que les enfants ont besoin de sentir qu'ils maîtrisent jusqu'à un certain point la situation et que cette croyance les aide à composer avec la réalité (Kraus, 38).

Un autre théoricien, du nom de Patrick, estime que les enfants et les adultes sont souvent placés dans des situations qui créent chez eux de violentes réactions émotionnelles et provoquent une poussée d'adrénaline. Ce théoricien croit en la valeur du jeu puisqu'il donne aux enfants un exutoire à leur agression (Kraus, 29). L'enfant qui est fâché contre son professeur ou ses parents n'a habituellement pas la permission de frapper le fautif. Il peut, toutefois, s'adonner à un jeu de chasse aux voleurs où, en bon policier, il devra attraper d'autres enfants et tenter de les immobiliser au sol. Ce genre de jeu lui permettra de se défouler d'une façon acceptable.