

**RENDEZ-VOUS DU JEU
DE LA SEINE-SAINT-DENIS**
« Jouer rend libre. Pourquoi ? »
Conférence d'Alain GUY

seine · saint · denis
LE DÉPARTEMENT



Réseau

du

Jeu



SE CONSTRUIRE EN JOUANT

Rendez-vous du Jeu de la Seine-Saint-Denis

Jouer rend libre. Pourquoi ?

Intervenant :

Alain GUY

Jeudi 03 mars 2011

Salle Barbara, Commune de Saint-Ouen



En partenariat avec la Ville de Saint-Ouen, L'association A l'adresse du jeu et sa ludothèque « 1,2,3 Soleil » à Montreuil, l'association « Les Enfants du jeu » et sa ludothèque à Saint-Denis, la ludothèque municipale de Pantin, les Francas 93 et l'Association des Ludothèques d'Ile de France.

Introduction

Elsa VANDEN BOSSCHE

*Chargée de projet au Conseil Général de la
Seine-Saint-Denis*

Le réseau du jeu de la Seine-Saint-Denis, qui organise les « Rendez-vous du Jeu », est une initiative portée par le Conseil général de la Seine-Saint-Denis, dans le cadre de sa politique d'actions éducatives de sport et de loisirs.

Le Département s'appuie sur un comité de pilotage composé de structures spécialistes du jeu ou portant un projet jeu pérenne et à dimension départementale :

- la ville de Saint-Ouen, organisatrice du festival du jeu ;
- trois ludothèques : 1.2.3 Soleil à Montreuil, Les Enfants du jeu à Saint-Denis et la ludothèque municipale de Pantin ;
- des associations reconnues dans le domaine du jeu, comme l'Association des Ludothèques d'Ile-de-France (ALIF) ;
- Une association d'éducation populaire : les Francas.

L'un des objectifs du réseau du jeu est d'aider les structures de loisir du Département et plus particulièrement les services « enfance » et leurs centres de loisirs à mettre en œuvre un projet éducatif qui favorise l'épanouissement de l'enfant. Cela passe par une meilleure intégration du jeu dans l'éducation et la formation des professionnels.

Les « Rendez-vous du Jeu » ne sont pas des formations professionnelles, mais une occasion d'échanges, de partage d'expériences et de réflexions.

Le « Rendez-vous du Jeu » que nous proposons aujourd'hui va aborder la question du « jeu libre » comme élément essentiel de développement de l'enfant.

D'abord destinés aux professionnels des services de l'enfance et aux ludothécaires, nous avons souhaité inviter pour la première fois à ce Rendez-vous du jeu les personnels des centres de protection maternelle et infantile (PMI) et des crèches du département.

Exposé

Alain GUY

*Psychanalyste et professeur en sciences de
l'éducation à l'université Paris VIII*

I. Défense de l'acte de jouer dans la société de loisirs qui entretient une confusion entre le jeu et d'autres notions

1. Le temps du jeu dans la société de loisirs

Tout d'abord, les enfants n'ont plus le temps de jouer. Le rôle essentiel des ludothèques est de donner à nos enfants le goût du jeu. Pourtant, cette tâche est difficile dans notre société, très organisée. Le jeu entre dans des cases formées par avance dans l'emploi du temps. Les moments dédiés aux loisirs sont remplis par plusieurs activités, comprenant notamment le jeu organisé. Mais il ne s'agit pas d'un jeu à proprement parler. Le fait même d'aller à la ludothèque reste régi par un emploi du temps établi.

Or, l'acte de jouer est pour l'enfant l'expression d'une urgence et d'un besoin vital qui ne peut se réaliser dans un temps contingenté.

Il est essentiel de donner à nouveau aux enfants la liberté de pouvoir choisir le moment du jeu. Il y a 30 ans, Lionel Jospin avait inventé les cycles d'observation entre les grandes sections de maternelle, Cours préparatoires (CP) et Cours élémentaires de niveau 1 (CE1). Il s'agissait d'un temps du rythme scolaire qui n'était pas tranché par

avance et permettait de concilier l'apprentissage scolaire avec des temps de jeu décidés, non pas par l'enseignant, mais par un mouvement propre à l'enfant.

Les activités ludiques sont donc de plus en plus compartimentées et restreintes à des activités de loisirs. Pourtant, le loisir n'est pas le ludique. L'enjeu politique consiste aujourd'hui à faire comprendre que le travail de la ludothèque ne peut être rationalisé comme les autres activités.

Le loisir n'est pas le ludique

2. Un acte libre et dépourvu de finalité

Le mot « jouer » est employé à tout bout de champ, qu'il s'agisse par exemple de jeux à gratter ou de jeux télévisés. Ces activités ne sont cependant pas des jeux. Le brouillage entretenu entre le jeu, le divertissement et l'amusement génère des confusions qui compliquent la tâche des professionnels du jeu.

Premièrement, un enfant qui s'amuse ne joue pas nécessairement. L'acte de jouer emporte un monde intérieur plus profond. Il se fonde sur la liberté. C'est pourquoi il est singulier d'intimer à un enfant l'ordre de jouer et, le plus souvent, l'enfant obligé de jouer ne peut que « s'amuser ».

En second lieu, on ne peut emprisonner le jeu en lui assignant des objectifs. Les activités ludiques sont souvent utilisées à des fins pédagogiques, notamment pour aider les enfants à se socialiser, leur inculquer la citoyenneté ou leur apprendre l'orthographe. Ces jeux éducatifs ont une visée qui, une fois réalisée, fait perdre au jeu tout son intérêt. Or, un jeu doit être transformable et répétable à l'infini pour ouvrir des horizons à celui qui joue. Au contraire du jeu libre, le jeu éducatif ne permet pas à l'enfant de se construire un

rapport intérieur à la vie et à la mort et ne possède donc pas de dimension structurale.

Il est regrettable d'utiliser le jeu pour donner aux enfants le sentiment que l'apprentissage est facile. Les jeux éducatifs ne permettent pas aux enfants de surmonter leur peur d'apprendre. *Tous les jeux sont éducatifs, tous, sauf les jeux éducatifs.*

C'est aussi une erreur d'attribuer les jeux en fonction de l'âge et d'en faire un outil à des fins psychologiques et mentales. Nous avons aujourd'hui de plus en plus recours aux travaux des psychologues et des sociologues qui établissent un découpage en tranches d'âge auxquelles correspondent des compétences cognitives. Sans nier que l'évolution psychologique et physique des enfants ait un effet sur le jeu, ils doivent pouvoir utiliser le jeu indépendamment de toute échelle psychologique supposée.

Nous « utilisons » le jeu, c'est-à-dire que nous en faisons un outil, à des fins scientifiques, psychologiques, éducatives ou marchandes. L'« utilisation » du jeu le prive de sa fonction essentielle, à savoir la construction de l'être humain dans son corps et son esprit. Le jeu n'est pas une rustine pédagogique ou sociale. Parents, éducateurs suscitent le jeu « utile », éducatif. Ces jeux n'ont que le nom ; ils sont des exercices amusants mais nullement des jeux à proprement parler, ludiques et inventifs, renouvelables à satiété. L'exercice, en effet, évacue la dimension ludique ; il ne « fait pas jeu ». Il rend inepte l'espace de liberté que crée l'activité ludique.

Le jeu n'est pas une rustine pédagogique ou sociale.

Les enfants, quant à eux, utilisent le jeu. Ils attribuent une fonction et une nature aux pièces du jeu et sont ainsi capables de leur donner une dimension ludique. Ils créent des liens entre eux, les pièces et leurs partenaires de jeu. L'acte de jouer, que Donald Winnicott désignait par le terme *playing*, s'exprime donc au présent. C'est en jouant que les enfants inventent un monde d'amour, de vengeance et de cruauté qu'ils ne pourraient pas affronter s'ils n'avaient pas ce monde à leur portée.

Le jeu nécessite la capacité de créer. Ainsi l'enfant n'«utilise» pas le jeu en l'asservissant à des objectifs, mais utilise l'objet mis à sa disposition. Le jeu s'oppose aux exercices, fondés sur la répétition du même acte. Quand l'enfant réitère le jeu, il travaille chaque fois sur des liens inédits. Non seulement il ne décide pas du jeu, mais ce sont les pièces du jeu qui le conduisent à faire des liens qu'il n'avait pas envisagés auparavant. Ce n'est pas l'enfant qui joue, mais «ça joue». Il se découvre lui-même au fil du jeu. L'enfant est jouant et joué par son propre jouet. Le jeu le confronte à ses propres tensions qu'il ne savait pas résoudre auparavant de cette manière-là.

***La liberté est à l'œuvre
dans le jeu et
repose sur l'invention***

La liberté est ainsi à l'œuvre dans le jeu et repose sur l'invention. Jouer c'est être jouant, c'est-à-dire créer un espace où le joueur peut s'inventer.

Dans notre société où tout obéit à la rentabilité, le jeu est peut-être le dernier refuge de la gratuité. D'apparence futile et dépourvu de fonction particulière, le jeu est pourtant absolument nécessaire à la construction de l'être humain. C'est pourquoi il constitue un mode de résistance aux grands événements de la vie, aux tensions et aux impératifs de rentabilité et d'adaptation.

L'acte de jouer permet de découvrir certaines valeurs : dans les jeux vidéo, les adolescents vivent de l'intérieur des expériences de vengeance et de mort qui peuvent les amener à découvrir la valeur de la vie humaine.

Dans nos sociétés hédonistes, le jeu est assimilé à un plaisir utile dont l'existence n'est tolérée que dans un temps limité. Mais dans l'acte de jouer, il existe un principe d'infini qui pousse le joueur à «jouer encore». Le plaisir du jeu n'est pas quantifiable et échappe à l'individu lui-même. Le jeu ne relève donc pas de l'utile, car il se caractérise par une forme d'économie inventive.

II. Le jeu, résultat d'une pulsion inconsciente et du besoin vital pour l'enfant de résoudre les tensions qu'il ressent au fond de lui-même

1. Un espace hors de la réalité où l'enfant invente et se découvre

La première définition du jeu est d'être un lieu clos, hors de la réalité. Le joueur abandonne alors son identité, le temps du jeu. Le jeu est homosexué : les joueurs se caractérisent par un sexe indifférencié. Quand la sexualité réapparaît dans le jeu, les joueurs reviennent à la réalité et règlent des comptes. Tout joueur se doit d'abandonner son identité civile pour entrer dans le jeu. Il est joueur, partenaire et adversaire sans autre forme d'identité réelle.

La partie de carte dans *Marius* de Marcel Pagnol, illustre le fait que le jeu est nécessairement hors de la réalité. César triche et veut faire savoir à Panisse que son fils, Marius, est amoureux de Fanny alors que Panisse ambitionne de l'épouser. César ramène son ami à la réalité en déclarant « Tu me fends le cœur ! », ce qui renvoie à la situation de Panisse vis-à-vis de Fanny. C'est pourquoi la partie de cartes s'interrompt sans

cesse. Le rappel à la vie courante interdit que le jeu existe. De même, les enfants qui jouent s'isolent de la réalité pour créer un espace de jeu. Ils exercent alors leur puissance à l'intérieur de la clôture ludique, dans la réalité subjective qu'ils se sont créée.

Lorsque les éléments du jeu circulent rapidement, nous nous exclamons : « Il y a du jeu ! ». Cette expression témoigne de la liberté de mouvement et d'invention. Nous nous écrions même parfois : « ça joue ! ». Les déplacements s'accomplissent presque machinalement, avant que les actions ne soient pensées. « Ca joue ! » Ce n'est ni le Moi, ni même le sujet (Je), ni même le sujet de l'inconscient qui joue. Ça pousse. Ce sont des mouvements pulsionnels et des logiques inconscientes qui mènent à l'acte de jouer. L'enfant s'abandonne au jeu et alors nous pouvons constater que ça joue.

***Le jeu permet de
développer des nuances,
de repenser certaines
solutions et d'en
découvrir de nouvelles***

Dans le jeu, il existe des itinéraires et des centres de décision multiples, et il est donc nécessaire de se mettre en accord complice avec les autres partenaires. Les enfants découvrent alors par le jeu qu'il existe des phases de décision qui ne leur appartiennent pas. Le jeu leur permet de développer des nuances, de repenser certaines solutions et d'en découvrir de nouvelles. Dans une société qui tend à unifier tous les systèmes, à l'exemple de la mondialisation, Le jeu est un mode de résistance intéressant, car il oppose à l'impératif d'unification des démultiplications de sens et de pensées.

Nous disons souvent aux enfants de « jouer à » un objet particulier. Cette expression

suggère que l'enfant devrait s'adapter au jouet proposé par l'adulte. Or, l'enfant « joue avec ». Il ne joue pas à la poupée, mais avec un univers qui dépasse celui de la poupée. Il invente un dialogue entre les objets, les personnages et lui-même. Il s'abandonne au jeu et un univers intérieur et personnel s'ouvre à lui. En jouant, l'enfant produit dans le jeu ses propres valeurs, qui ne se réduisent pas à celles définies par le marchand et il plie ainsi le jeu à son univers. A la question « pourquoi joues-tu ? », l'enfant répond : « Je joue parce que ça me plaît ». Son plaisir découle de l'invention de mondes intérieurs et des dialogues psychiques.

L'enfant joue avec un autre lui-même C'est un point décisif, car l'humanisation d'un être est inimaginable sans concevoir que nous dialoguons en permanence avec un autre. Si je fais un lapsus, je vous laisse entendre ce que je ne voulais pas vous dire. Un autre en moi-même prend la parole. Selon Sigmund Freud, cet autre est l'élément inconscient. Il s'agit précisément de celui qui pousse l'enfant à jouer. Il joue avec une part de lui-même qu'il rend présente face au jeu.

2. Une pulsion inconsciente et un besoin vital

La lecture de Freud nous permet de comprendre comment le jeu vient aux enfants.

D'après l'inventeur de la psychanalyse, l'enfant est d'abord attaché au sein de sa mère qui lui procure un plaisir intense. Puis une fois sevré, il développe, selon Freud, une satisfaction hallucinatoire, à savoir la capacité d'obtenir encore cette satisfaction en créant la fiction que le sein est présent. Plus l'excitation était intense au contact du sein, plus l'enfant cherchera à retrouver cette satisfaction par les voies mnésiques. En effet, Freud pose que le jeu est d'abord d'essence hallucinatoire. Puis il se place dans un intervalle où les excitations sortent du domaine de l'excès quantitatif. Le jeu implique la sédation d'un « trop »

d'excitation. L'acte de jouer apporte donc une régulation nécessaire et plaisante de ses intensités. Le jeu les rend tolérables et évite qu'elles dépassent un seuil insupportable pouvant confiner à la douleur.

La manière de faire céder la satisfaction intense, incontrôlable et presque douloureuse du nourrisson est le jeu. Il domestique les pulsions anarchiques du nourrisson et apporte un plaisir tolérable par rapport à l'excitation nerveuse issue du contact avec le sein maternel. L'enfant érotise les objets de son jeu. De plus, une fois détourné de la recherche effrénée de l'objet de satisfaction il découvre que le plaisir dépend de l'autre, de ses partenaires de jeu.

Je tiens à distinguer les enfants hyperactifs, caractérisés par un excès, impossible à résorber, et les enfants instables, définis par un manque. En mettant ces derniers autour d'une table de jeu, il se produit progressivement une sédation d'intensité importante. Le jeu est un mode de régulation de l'énergie psychique.

Freud nous apporte un second enseignement. Dans *Au-delà du principe de plaisir* (1920), il dresse un parallèle entre les victimes traumatisées par la Première Guerre Mondiale et le traumatisme mis en scène dans le jeu de l'enfant. Il raconte qu'il ramène à son petit-fils les objets que l'enfant s'amuse à jeter. Ces allers-retours constituent bien un jeu, même si la règle n'est pas écrite. Freud remarque ensuite que l'enfant jette une bobine par-dessus le parc en répétant « partie, revenue ! » Il prononce dans la langue allemande fort, da, o, a. Il joue avec les phonèmes en même temps qu'il lance son bras pour projeter la bobine par-dessus les barrières de son parc. Freud perçoit que l'enfant, sans le savoir, exprime dans le jeu le traumatisme résultant de l'absence de sa mère. Le langage accompagne le mouvement d'aller et venue de la bobine. Le jeu invente un lieu pour l'absence. La séparation c'est jouable ! Jouer vise à transformer le malaise et même à le rythmer, à le chanter, à s'en rendre maître. Ce

jeu d'allée et venue, ce travail de représentation de l'absence, ouvre au développement d'une capacité de symboliser, de créer au fond de soi une synthèse, une unification de sécurité. Et l'acte de jouer est une activité symbolique qui vaut pour ses pouvoirs de répétition. Et re- ! Rejouer, refaire, recommencer, enco-re !

***En jouant, l'enfant
ne subit plus,
mais devient actif***

Selon Freud, les événements essentiels de la vie, tels le deuil, la séparation et la ruine, sont jouables. Jouer est, pour Winnicott, un acte thérapeutique par lequel l'enfant se soigne. La bobine représente symboliquement la mère absente. En jouant, l'enfant ne subit plus, mais devient actif. Il transforme la relation à la mère partie en initiant le mouvement de la bobine et, par ses allers-retours, trouve des solutions pour surmonter le traumatisme de l'absence. Sans recours, dans la détresse, le jeu permet à l'individu de « faire » malgré le manque.

Une pulsion oblige l'enfant à jouer, car il s'agit pour lui d'un enjeu de survie. Il repousse sa mère en rejetant la bobine. Il agit de même, avec son père qui, selon le schéma oedipien, prétend comme lui à l'amour de sa mère. Quand un enfant joue, il nourrit des idées de vengeance, de séduction et d'alliance. Il joue moins par désir de jouer, que pour répondre au besoin ressenti de mimer un conflit intérieur. Le jeu se présente comme un irréel construit.

De même, comme le montre Bruno Bettelheim, les enfants autistes et psychotiques modifient ainsi leur rapport au monde. Il évoque l'histoire de Marcia qui peu à peu déchiffonne son visage en faisant subir à sa poupée les sévices que ses parents lui ont infligés. (lire *La forteresse vide*)

Le jeu, qui nous permet de surmonter des situations désagréables, possède donc une dimension existentielle. Jouer installe une continuité d'existence, une créativité d'« être ». Dans son ouvrage *Jeu et réalité*, Winnicott insiste beaucoup sur cette continuité d'existence qui dote l'enfant d'une confiance dans la vie. Grâce à quoi le jeu est métamorphose, pouvoir de transformations multiples, création d'inventions et travail de substitutions capable de déplacer des éléments affectifs, émotionnels qui ouvrent des solutions à tout individu jouant. Le jeu nous concerne tous et les adultes eux-mêmes gardent une capacité de jouer.

***Le jeu nous concerne
tous et les adultes eux-
mêmes gardent une
capacité de jouer***

III. La liberté du jeu : une aptitude à inventer des règles et une puissance de transformation

1. L'invention des règles particulières au sein de la règle prédéfinie

L'expression « ça joue ! » implique que le jeu réunisse deux caractéristiques. D'une part, il doit exister des règles du jeu. Elles définissent le joueur en lui imposant un cadre contraint. D'autre part, nous inventons des règles particulières en exploitant les possibilités laissées par les règles prédéfinies. Pour l'emporter sur l'adversaire, nous devons avoir une force supérieure à la moyenne. Les joueurs de génies sont capables d'inventer des coups. Ainsi en 1997 lors d'un match de football un gardien de but, plutôt que de rester dans les cages, traverse le terrain pour mettre un but dans celles de l'adversaire. Ce coup inédit est pourtant permis par les règles du jeu qui autorisent le gardien à devenir un avant-

centre et un joueur de champ. C'est en voyant ce coup que nous nous écrivons : « Il y a du jeu ! ».

Une activité ludique se caractérise par la liberté du joueur de créer des coups mouvements et intentions prévues par les règles du jeu, mais qui demeureraient improbables pour n'avoir pas encore été inventés. Il est donc essentiel que nous présentions les règles du jeu non seulement comme des règles à suivre, mais surtout comme des éléments créateurs de potentialités.

2. La puissance de transformation du jeu

Pour rentrer dans certains jeux, il est indispensable que le joueur abandonne une part de sa liberté individuelle. Il se débarrasse, le temps du jeu, de son sexe et de son état civil. Cette aptitude distingue peut-être le bon du mauvais joueur, lequel est incapable de se défaire de son identité et garde son mauvais caractère !

Tous les objets peuvent devenir ludiques. Un caillou n'a en lui-même aucune valeur, mais acquiert une dimension ludique une fois posé sur une table de jeu. De même, la conscience que le joueur a de jouer le rend capable de se transformer lui-même en objet ludique. L'être humain acquiert alors une puissance de transformation qui lui était jusque-là inconnue. Il peut aussi y parvenir en s'adonnant aux activités artistiques, considérées comme du jeu par Winnicott. Cette puissance est telle qu'en retournant dans la réalité, il est même possible que nous nous sentions quelque peu transformés et qu'un souvenir de jeu nous fasse trouver une solution à une difficulté. Cependant, comme le jeu ne remplit aucune fonction et n'est asservi à aucun objectif, personne ne peut affirmer avec certitude qu'il a eu un effet sur une situation réelle.

Questions de l'auditoire

Un intervenant de la salle

Dans la première partie de votre discours, vous désignez le joueur par l'enfant. Faites-vous une différence fondamentale entre les jeux pour les enfants et ceux des adultes ?

Alain GUY

Quand nous jouons, nous ne retournons pas en enfance. Mais en éprouvant un plaisir ludique, nous reprenons contact avec une part d'infantile en nous-mêmes. C'est en cela que nous pouvons nous exclamer : « ça joue ! ».

Quant à la nature du jeu, ceux des enfants ne sont pas identiques à ceux des adultes, ni même des adolescents. Durant l'adolescence, à l'angoisse et la mort s'ajoute la question du sexe. Les adolescents cherchent dans le jeu une légitimation de leur existence d'une autre manière que les enfants. Le jeu des adultes prend à son tour un autre caractère qui ne repose plus sur la tentative d'essayer de vérifier la validité de son existence. Les jeux subissent des transformations du fait de la sexualité et de la conscience de la mort.

J'ajoute qu'un adulte qui joue reste un adulte et doit le rester lorsqu'il joue avec un enfant. C'est une erreur de croire établir une proximité avec l'enfant en voulant redevenir soi-même un enfant. D'ailleurs, les enfants eux-mêmes ne supportent pas ce comportement de l'adulte.

Une intervenante de la salle

Je vous remercie de l'éclaircissement que vous donnez sur la règle. Je remarque dans les ludothèques une crispation des adultes sur les règles du jeu. Ils obligent souvent les enfants à construire un jeu tel qu'ils se le sont représenté.

Par ailleurs, le fait de nommer jeu une activité qui n'en est pas, notamment en raison de son objectif éducatif, n'entraînerait-il pas une confusion empêchant l'enfant de jouer et d'inventer ?

Alain GUY

Oui. On abuse aujourd'hui du mot « jeu ». La question de la définition du jeu est liée à celle de l'espace. Lors du projet de création de la ludothèque de Saint-Ouen, j'ai insisté sur la dimension architecturale : la clôture ludique doit être inscrite matériellement. Dans les écoles où je me suis rendu, j'ai fait en sorte qu'un espace de jeu soit aménagé au sein de la classe. Dans les projets de villas thérapeutiques auxquels j'ai collaboré il y a 25 ans, des labyrinthes ont été créés dans les sous-sols pour se cacher et inventer dans un espace préservé du regard des adultes. Pour éviter toute confusion, il est donc nécessaire de matérialiser les espaces à l'intérieur de nos institutions en utilisant des artifices pour permettre au jeu d'exister. Par exemple le labyrinthe est un magnifique dédale qui propose une représentation métaphorique du désir, on s'y perd, on s'y trouve à la fois nomade et sédentaire.

Une intervenante de la salle

Dans les crèches, il existe des espaces bien identifiés par des repères, comme le coin dinette. Ces espaces dédiés à un objet de jeu particulier étouffent-ils la liberté de jouer et empêchent-ils que « ça joue » ?

Il doit aussi exister des espaces sans attribution préalable, des lieux d'aventure, comme le labyrinthe

Alain GUY

L'invention est assurément possible dans les espaces repérés. Mais il doit aussi exister des espaces sans attribution préalable, des lieux d'aventure, comme le labyrinthe.

Je n'ai pas évoqué le problème des enfants qui ne jouent pas. Dans le jeu, il existe un principe d'incertitude sur le sort des joueurs que les enfants qui ne jouent pas ne peuvent pas supporter, en raison de leur aversion particulière au risque. Contraindre ces enfants à jouer provoquerait chez eux une angoisse supplémentaire et une humiliation devant leur incapacité à surmonter leur peur. En revanche, l'enfant qui se contente d'observer les autres jouer désire le plaisir qu'ils prennent dans le jeu. C'est le moyen pour lui d'entrer dans le jeu. Le savoir et le désir du jeu sont deux moteurs de socialisation. Le lien social se partage grâce au savoir et au désir. Mais la « mise » du processus du jeu comporte un risque qui doit sans cesse être contrebalancé par des conditions de sécurité particulière. On ne peut pas jouer à n'importe quelles conditions tant le joueur met en scène des éléments particuliers de son désir. Tout en cachant celui-ci il le montre à chaque moment du jeu. C'est pourquoi le moment du jeu doit être respecté. A charge de l'adulte de préparer et de construire ce moment spontané et si incertain.

Un intervenant de la salle

Vous venez d'insister sur l'envie de jouer. Est-ce fondamental que l'adulte qui propose un jeu à l'enfant en soit l'animateur et manifeste son enthousiasme ?

Alain GUY

L'adulte présente le jeu aux partenaires. L'adulte proposant le jeu doit être chargé d'un désir pour le transmettre à l'enfant. L'animateur est moins celui qui met en place les règles que la personne qui anime, et, ce faisant, s'anime lui-même. L'animateur est un

allumeur, susceptible de communiquer un peu de son plaisir. Alors les joueurs peuvent mettre en scène à leur tour désir et fantaisie dans les cadres régulés de l'action de jeu.

***L'adulte proposant le
jeu doit être chargé d'un
désir pour le transmettre
à l'enfant***

Un intervenant de la salle

Quand vous parlez du « ça joue », s'agit-il bien du « ça » freudien ?

Alain GUY

Oui. Les règles du jeu ne suffisent pas à créer les conditions du jeu. L'expression « ça joue » signifie qu'une poussée venue de l'inconscient, infigurable au début, prend progressivement forme avec la mise en scène du jeu. Le jeu rend figurable ce qui était préalablement informe, obscur, infigurable. Winnicott affirme pour cette raison que le jeu est thérapeutique.

Une intervenante de la salle

Nous devrions changer notre regard sur les enfants et les inviter au jeu libre. Ils sont en effet trop souvent confrontés à des adultes formatés. Au contraire, les artistes s'inspirent de la créativité des enfants. Partagez-vous l'idée selon laquelle nous avons toujours à apprendre de l'enfant en raison de son aptitude à jouer et à inventer ?

Alain GUY

Un enfant qui joue se transporte dans le jeu et peut y transférer une partie de son espace corporel et mental. Il s'agit du transfert

freudien, à savoir la capacité de se déplacer pour investir une représentation ou un personnage afin de revivre des événements de sa propre existence.

De même, l'adulte doit transférer une part de lui-même pour observer de l'intérieur la manière dont les enfants vivent l'expérience du jeu. L'observation est active.

Un intervenant de la salle

L'adulte doit favoriser l'expression libre des enfants dans le jeu et leur permettre ainsi de revivre des conflits intérieurs. Mais l'adulte n'a-t-il pas le devoir d'intervenir à certains moments ?

Alain GUY

J'ai tout à l'heure parlé de clôture ludique. Dès que des éléments de réalité extérieurs au jeu viennent le brouiller et rompre cette clôture, l'adulte doit intervenir.

En revanche, cette intervention ne doit avoir lieu qu'à bon escient. L'adulte croit parfois voir un jeu dégénérer alors que ce n'est pas le cas. Il faut garder à l'esprit le fait que le conflit est partie intégrante du jeu.

***Le conflit est partie
intégrante du jeu***

Une intervenante de la salle

On propose des tableaux d'activité aux enfants jusqu'à l'âge de 3 ans, comme lacer leurs chaussures ou monter et défaire une fermeture éclair. J'ai l'impression que par cette activité ils jouent et apprennent en même temps. Qu'en pensez-vous?

Alain GUY

J'éprouve aujourd'hui encore beaucoup de plaisir à monter et défaire une fermeture éclair ! Mais le plaisir ne doit pas être confondu avec le jeu. L'enfant n'« outillise » pas le jeu pour apprendre. Lorsqu'on montre à un enfant comment lacer ses chaussures, il peut s'en amuser sans qu'il s'agisse pour autant d'un jeu.

En revanche, s'il s'empare des lacets des enfants de toute la classe, il fait une farce et joue. Cependant, il agit sans l'accord de ses partenaires, en l'absence de permission, et joue donc dans la réalité. Il est important qu'un enfant ne confonde pas jeu et réalité. Certains enfants ne font plus la distinction à notre époque, ce qui entraîne des conséquences graves.

Une intervenante de la salle

En tant que professionnel, doit-on alors préciser à un enfant que l'activité éducative à laquelle il s'adonne n'est pas un jeu ?

Alain GUY

Oui, il faut dire à un enfant qu'il travaille quand c'est le cas. Le temps de jouer doit être identifié comme un moment à part.

Gardons à l'esprit qu'un enfant de cinq ans ne peut travailler à la même tâche plus de six minutes.

Une intervenante de la salle

Que pensez-vous de l'influence que la télévision peut avoir sur le jeu de l'enfant ?

Alain GUY

Aujourd'hui, hélas, le jeu est abandonné, car il est plus facile d'occuper les enfants à regarder la télévision. Le jeu ne se confond

pas avec la télévision. Elle peut fournir aux enfants des scénarios, à condition qu'ils ne se contentent pas d'imiter ce qu'ils voient, mais qu'ils l'utilisent pour inventer.

***Le jeu libre est partout
et à tout instant***

Une intervenante de la salle

Je m'occupe de jeunes enfants dans un service d'accueil de jour. L'enfant ne joue presque jamais seul, mais toujours entouré des parents qui l'observent ou du professionnel.

Ce manque d'intimité n'est-il pas problématique ?

Alain GUY

Le rapport que les parents entretiennent au jeu est délicat dans votre service et je choisirais de modifier complètement ce dispositif. Le jeu doit devenir non pas un outil de médiation, mais de révélation réciproque. En effet, l'interprétation que les parents font du jeu de leurs enfants n'est pas sans danger : leurs observations risquent de les conduire à faire des comparaisons avec le comportement des autres enfants ou des réflexions normatives.

Pour ma part, je préfère le terme « découvrir » à celui « d'observer ». Loin d'être source de réprobation, la découverte des parents doit leur permettre de prendre appui sur l'image qu'ils ont de leur enfant en train de jouer dans votre centre pour le voir autrement à la maison. Ce type d'observation peut être dynamique s'il s'agit non pas d'une évaluation, mais d'une découverte.

Une intervenante de la salle

L'excès de jeux à la disposition de l'enfant tue-t-il le jeu ?

Alain GUY

Nous sommes dans une économie de profusion. Elle peut noyer notre plaisir et goût pour le jeu si elle correspond à la possibilité d'obtenir toujours les mêmes types de jeu. Cependant, si la profusion se caractérise par la diversification des jeux (jeux vidéo, jeux de société, jeux traditionnels), elle permet aux enfants de s'engager dans des jeux différents et peut être source d'enrichissement.

Un intervenant de la salle

Je reviens d'un voyage en Afrique où les enfants bénéficiaient de beaucoup de temps libre et jouaient spontanément entre eux, mais ils étaient aussi avides de découvrir les jeux que nous leur ramenions. Comment trouver un bon équilibre entre le temps libre et le temps de loisirs organisé et faciliter ainsi le libre jeu ?

***Le jeu s'arrache à tout
emploi du temps
normé***

Alain GUY

Le jeu libre est partout et à tout instant. Même dans une cour de récréation, il est possible de recréer le jeu. Le jeu s'arrache à tout emploi du temps normé. Or, notre société contemporaine n'accepte pas que tout moment puisse devenir un temps de jeu dont l'enfant a besoin.

L'Afrique n'a pas le même rapport au temps que nous. Tandis que le temps du jeu libre se réduit dans nos sociétés, l'Afrique est probablement une des poches de résistance où le rapport au jeu reste très vivant.

Présentation des As d'or

Catherine WATINE

Directrice de la ludothèque 1.2.3. Soleil

Le festival des As d'or est un événement international organisé par la ville de Cannes depuis 25 ans. Les huit membres du jury auquel j'appartiens se déplacent partout, même au-delà de nos frontières pour découvrir des jeux. Nous sélectionnons ensuite une dizaine de jeux parmi les 300 qui paraissent chaque année et attribuons trois As d'or.

Cette année, les trois jeux suivants ont été récompensés.

- L'As d'or du grand public a été remis au jeu de bluff « *Skull and Roses* ».
- L'As d'or pour enfant revient à un jeu de mémoire, tactique et riche en surprises, appelé « *SOS Octopus* ».
- Le prix spécial du jury, concernant un public de joueurs avertis, que nous nommons aussi les *gamers*, a été décerné à « *7 Wonders* ».

Avec 150 000 visiteurs en trois jours, le festival est un réel succès. Nous constatons en pratique qu'une réelle culture du jeu commence à s'installer.
