

HOM MO LUDENS

Part1. HOMO LUDENS

- #_LE TRAIT ET LA DEFINITION DE JEU
- #_LE JEU DANS L'ASPECT DE PHENOMENE DE LA CULTURE ET LE SOCIETE
 - Le jeu et la cause religieuse.*
 - Le jeu et le guerre*
 - Le jeu et la loi*
- #_L'ELEMENT LUDIQUE DE LA CULTURE CONTEMPORAINE

Part2. JEU EN TANT QUE COMMUNICATION

- #_PSYCHOLOGIE DE L'ENFANT ET LE JEU
- #_LE JEU DANS L'EDUCATION

SOM MAI RE

Le 21ème siècle est une période représentative de l'expansion culturelle. La plupart des gens consomment plus de loisirs et donnent une importance plus grande aux jeux.

Cependant dans les années 1970, où la société s'est concentrée sur l'amélioration de la qualité de vie, les loisirs et les jeux étaient considérés comme une activité inutile et régressive.

A partir des années 1990, le jeu attire l'attention et devient un des domaines importants de la vie humaine. Par ailleurs, le jeu est maintenant largement utilisé dans le domaine de l'éducation des enfants, avec l'idée que l'enfant se développe par le jeu et qu'il l'aide à construire son identité. Jouer est ainsi une fonction essentielle pour le développement de l'être humain. Le jeu est une activité de socialisation qui permet aux hommes d'apprendre les rudiments des interactions humaines. On peut aussi dire qu'il est un moyen pour faciliter les communications entre l'enfant et l'adulte.

Cette hypothèse de travail a guidé mes recherches pour une application à mon projet.

AV ANT- PROPOS

« Et ce qui est vrai de l'acte de fabriquer l'est aussi du jeu : nombre d'animaux jouent. En revanche, le terme de Homo ludens, l'homme qui joue, me semble exprimer une fonction aussi essentielle que celle de fabriquer, et donc mériter sa place auprès du terme de Homo faber.....

Il m'incombait-comme dans cette étude plus développée-d'intégrer la notion de jeu, si je puis ainsi m'exprimer, à celle de la culture. Le jeu est envisagé comme un phénomène culturel, et non pas comme une fonction biologique. »

Johan Huizinga



Part1. HOMO LUDENS

Il y a plusieurs définitions de l'homme. Parmi celles-ci, le terme Homo sapiens, homme sage, correspond à la plus connue et la mieux acceptée. Cependant, en réalisant que nous ne sommes pas si raisonnables, on a ajouté la définition d'homo faber, homme qui fabrique. Ce second terme est encore moins propre à nous, humains, car faber peut aussi qualifier un animal. D'autres définitions sont Homo Zappens, Homo Economicus et Homo Digital. Aucune d'elles n'est suffisante pour expliquer l'être humain, parce qu'elles n'expliquent que partiellement certains traits de l'homme.

Johan Huizinga définit l'homme dans le domaine du jeu. Selon lui, Homo ludens, l'homme qui joue, est un terme aussi essentiel que pour la fonction de fabriquer, et qui mérite donc toute sa place auprès du terme de Homo faber. Le jeu existait au sein de la culture selon une idée conventionnellement admise, mais il a redéfini le jeu en affirmant que celui-ci est plus ancien que la culture. Il a insisté sur le fait que les animaux n'ont pas attendu l'arrivée de l'homme pour qu'il leur apprit à jouer. Donc la civilisation humaine n'a enrichi la notion générale du jeu d'aucune caractéristique essentielle. En d'autres termes, tous les aspects (la langue, le droit, la guerre, la poésie, l'imagination, la philosophie, l'art) de notre vie peuvent être appréhendés sur la base du jeu.

A. Le trait et la définition de jeu

Le mot jeu a divers sens tels que loisirs, sports, divertissements, etc. Par exemple, le mot « loisir » (en anglais, 'leisure') vient du grec « scola » et du latin « scola », qui est aussi à l'origine du mot « school ». En même temps, il a comme origine le latin « Licere » qui signifie être libre, être autorisé, c'est-à-dire que le mot « loisir » a deux sens complètement différents mais étroitement liés.

Le fait que le mot «Jeu» puisse être traduit selon différents sens reflète sa large gamme de positionnement dans la société moderne. Les traits suivants ont été définis par Johan Huizinga :

- #1. *Tout jeu est d'abord et avant tout une action libre.
Le jeu commandé n'est plus du jeu.*
- #2. *Le jeu n'est pas la vie « courante ». Élément indépendant de « la vie courante ». Le jeu se sépare de la vie courante par la place et la durée qu'il y occupe.*
- #3. *La limitation temporelle. Il « se joue jusqu'au bout ». Le jeu commence et, à certain moment, est « fini ». Le jeu se fixe sur-le-champ comme forme de culture.*
- #4. *Tout jeu a ses règles. Il crée de l'ordre dans l'imperfection du monde et la confusion de la vie.*
- #5. *Le jeu a une forme concurrentielle en dessous de la tension. Il signifie l'incertitude, la chance. Quelque chose doit « réussir » au prix d'un certain effort.*



Des preuves ont été apportées par Johan Huizinga sur la façon dont le jeu est lié à tous les aspects de notre vie.

B. Le jeu dans l'aspect de phénomène de la culture et le société

Le jeu et la cause religieuse.

Le jeu n'existe pas seulement pour le plaisir, on peut également trouver dans des activités qualifiées de «sérieuses». Par exemple, le culte religieux comporte trois caractéristiques du jeu. Le culte religieux est sacré donc il est en dehors de la vie "courante". Aussi il est exercé dans un temps spécifique et un espace particulier. Le jeu prend également en considération le sens d'activité sérieuse avec des règles définies. Un temps, un lieu et une règle fixes peuvent être définies comme des caractéristiques du jeu.

Le jeu et le guerre

Johan Huizinga a souligné que la guerre dans le cadre d'un régime est un jeu en raison des limites qui lui sont apportées. Il a également défini la guerre comme une forme concentrée de jeu énergétique et vivant.

Le jeu et la loi

Le procès en tant que match

À première vue, il semble que le domaine de la loi et du procès est éloigné de celui du jeu. L'attitude sérieuse et divine et la relation d'intérêt à laquelle les individus et leur communauté appartiennent règlent toutes les choses appartenant à la loi. Le fait qu'il pourrait exister une analogie entre la loi et le jeu apparaît lorsque l'on regarde l'exécution de la loi, autrement dit lorsqu'on observe la ressemblance entre un procès et un match. Autrefois en Grèce, le procès était traité comme une compétition sportive qui avait une forme divine obéissant à des règles rigides et, dans ce cas, départager les deux compétiteurs dépendait du jugement de l'arbitre. Le match signifie le jeu. Il n'y a pas de raison suffisante pour nier les caractéristiques du jeu dans le match. On peut trouver facilement ces caractéristiques compétitives du jeu dans la vie juridique.

Le jugement de Dieu

La volonté de Dieu, le destin et la fortune nous semblent des notions complexes et nous avons envie de les classer d'après leurs concepts. Mais dans l'esprit des anciens, ils étaient des notions identiques.

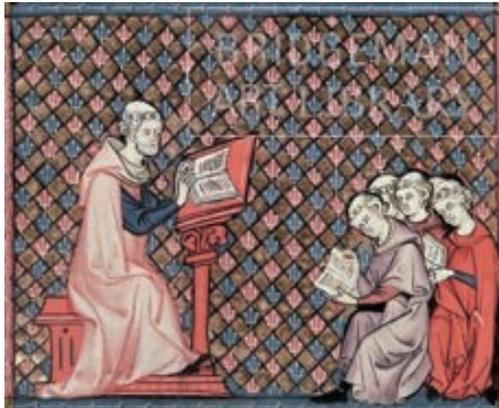
La pensée de Zeus devient tout de suite son jugement. Ainsi les concepts de la volonté divine, du destin et de la fortune se confondent complètement. Lorsque la compétition acquiert de la vigueur par le concept du bien et du mal, cette compétition monte au niveau de la loi. En plus, vu le concept décisif de la puissance divine, elle s'élève au niveau de la foi. Néanmoins, dans tous les cas la base reste le jeu, à l'origine de ces concepts.

Le jugement et le pari

Les facteurs de pari dans la procédure du jugement se divisent en deux catégories. Dans un premier cas; une des parties défie la partie adverse en engageant une demande de garantie. L'autre est le jugement de la déclaration d'immunité selon laquelle la partie du procès s'engage à apporter la preuve de son innocence un jour donné.

La psychologie du jugement à travers la forme du jeu

Les Esquimaux font des compétitions de tambour ou de chant quand ils sont mécontents contre quelqu'un. Mais ici, il n'est pas facile de distinguer si le mécontentement est vrai ou satirique. Néanmoins, ce qui est important est le fait que ces compétitions entre tribus remplacent le jugement juridique. Cette coutume qui reproduit parfaitement le fonctionnement du jugement sous la forme de la compétition existe jusqu'à aujourd'hui en tant que jeu.



Le jeu et le sagesse

Suivant la relation entre la loi et le jeu, Johan Huizinga a estimé que l'origine de la théologie et de la philosophie vient du Jeu. Le savoir qui est basé sur l'Écriture sainte est la réponse à des phénomènes inexplicables. Johan Huizinga en a trouvé une preuve dans le dialogue de Platon selon lequel la connaissance de la philosophie vient des arguments apportés. En effet, les arguments par le débat ont tendance à apporter des réponses aux questions sur des phénomènes mystérieux : le savoir a été élaboré dans la notion de jeu.

Le jeu et l'art

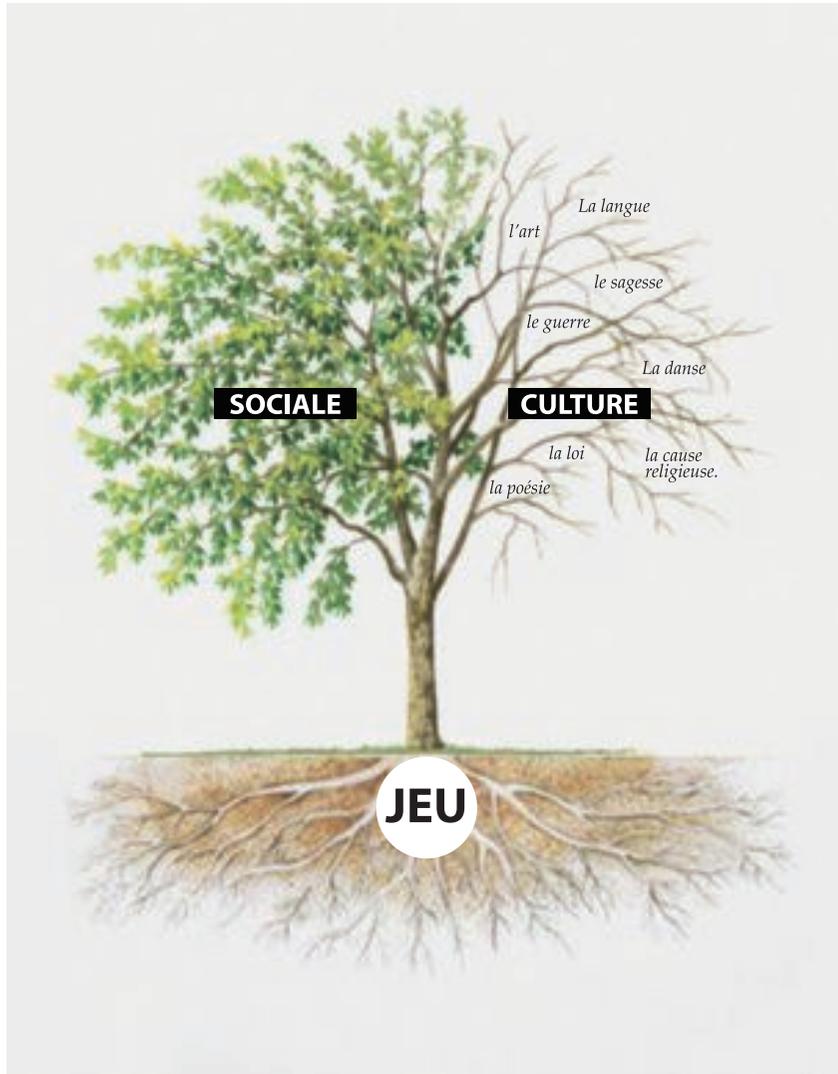
La musique ne peut jamais être en dehors des limites du jeu. Nous ne pouvons jamais penser à la musique sans jeu. Notre culture est terne et est devenue trop complexe. Et la société moderne a assoupli notre instinct de joueur. Pour Johan Huizinga, le seul facteur qui peut faire souffler un esprit de sensibilité est la musique. Platon parlait toujours de la récitation musicale, qui est aussi une forme de musique. Il a dit que nous tendre nos attitudes les plus élevées vers la musique. Un fait important est qu'il a vu le jeu comme une création.

La danse et le jeu

Le même principe s'applique à la danse. Le jeu et la danse sont si étroitement liés que peu d'explications sont nécessaires. Cela ne signifie pas que la danse elle-même a les caractéristiques du jeu, mais que la danse est un des facteurs essentiels pour achever le jeu.

Élément de concurrence dans sculpture.

Les tendances à la compétition existent dans toute culture. La technique de la sculpture ne fait pas exception, elle a également progressé grâce à la concurrence. Aussi, les plus célèbres et les plus expiatoires des œuvres techniquement les plus achevées n'existe que par le récit fictif, qu'il soit mythe, légende ou littérature. L'esprit de fête peut ainsi être trouvé à travers les histoires anciennes. Par conséquent, l'art sculptural est également une partie du jeu.



Mise à part la revendication de Johan Huizinga, la culture ne peut être séparée de ses caractéristiques sociales. Cela signifie que le jeu est une caractéristique sociale. Le jeu est une réaction de désir qui est portée par la société et celle-ci reflète cette époque. La tendance au jeu est étroitement liée à des conventions et à un régime social. En conséquence, on pourrait avoir facilement une lecture de la société à un moment donné grâce à la culture du jeu, par les changements que la société implique sur le jeu.

En fait, jusqu'à la révolution industrielle, il n'existait pas de division claire entre le jeu et le travail. Toutefois, au fur et à mesure que la société a grandi et est devenue plus complexe, nos conceptions sur le travail ont commencé à être moins assurées, et l'homo economicus a pris une place plus élevée qu'Homo ludens.

Tout au long du passage de la société moderne à une société post-moderne, nous sommes aussi confrontés au terme 'homo consumans', récemment apparu pour définir l'être humain. Jean Baudrillard a souligné que la société de consommation se traduira par l'abondance de «goûts». En d'autres termes, l'homme post-moderne se concentre sur l'utilisation ludique plutôt que sur celle pratique. Cependant, une vision déformée existe encore. Surtout, le jeu a commencé à devenir plus professionnel, stratifié et enrichi par le développement des médias de masse et le mercantilisme. En conséquence, la plupart des gens à cette époque-là ont commencé à ressentir un isolement par rapport au jeu et au travail de la culture. Le jeu a perdu ses caractéristiques propres et est devenu un simple spectacle comme un 'show' télévisé ou une activité virtuelle sur ordinateur, qu'on peut appeler pseudo-jeu. Ce phénomène est très prenant et mortel pour l'imagination. Par conséquent, ce type de changements sociaux a eu des répercussions négatives aussi bien sur la culture du jeu que pour le travail.



C. L'élément ludique de la culture contemporaine.

La civilisation contemporaine nous est inhérente, envoyant un signal de déshumanisation de notre société. Johan Huizinga a fortement souligné que l'esprit du jeu est bien ancré dans la culture (dans les domaines politique, économique, culturel, artistique). Cependant, la culture du jeu est sortie écrasée sous l'effet d'une commercialisation envahissante et de la propagation des valeurs matérialistes.

Le jeu dans le mercantilisme se propage de façon agressive et nous attaque jour et nuit par les médias de masse. Cette tendance nous oblige à perdre la propension à jouer. Par exemple, les sports qui venaient d'une conception traditionnelle du jeu sont maintenant utilisés comme un moyen politique ou économique. Deuxièmement, la guerre présente des caractéristiques du jeu selon la perspective de Huizinga. Elle se joue avec les «règles» comme la protection des civils et des prisonniers de guerre, et en certains lieux et temps. Malheureusement, la civilisation moderne ne se développe pas selon les règles de l'«humanisme». La destruction irréversible est un phénomène publiquement admis. La culture contemporaine tend à détruire les caractéristiques du jeu qui se trouvent dans notre culture de manière immanente. Dans l'ensemble, la dignité de l'être humain dans la civilisation est atteinte. Pour poursuivre le développement de l'être humain, nous avons besoin de reproduire l'esprit des anciens, l'esprit de «fair play». La marque profonde du matérialisme finira par nous conduire au désastre, de même que les animaux luttent pour survivre. La culture exige de nous d'avoir un esprit de «fair play».

La société de consommation moderne représente le moment de commercialisation de l'activité de jouer. Les types de variétés de jeux et d'activités ressemblant à du jeu inondent notre existence. Par exemple, regarder la télévision, discuter en ligne sur Internet, pratiquer des jeux en commun sur ordinateur sont considérés comme des activités typiques du mode de vie contemporain. Une telle atmosphère provoque souvent des phénomènes d'addiction et un sentiment de paranoïa chez les adolescents. Aussi le jeu devient un outil pour exprimer l'identité de soi-même. Jouer au golf ou à cheval est une preuve d'appartenance à une certaine classe sociale. Même l'activité de jouer est devenue le symbole d'une statut. Comme je l'ai mentionné précédemment, la déclinaison de l'esprit du jeu exprime la crise de la civilisation et de l'être humain. La distorsion de la culture du jeu et la propagation de la déshumanisation n'est toutefois pas un phénomène social indépendant d'autres changements dans la société.

Part2. JEU et L'ENFANT

A. Psychologie de l'enfant et le jeu

Objet Transitionnel

Le jeu est essentiel au développement de l'enfant physiquement et psychologiquement. Nous avons pu voir ces preuves dans la théorie du psycho-analyste Winnicott. Selon lui, jouer avec des jouets n'est pas seulement la simple activité d'une personne non éduquée. Il voit le jouet comme un objet transitionnel qui crée un lien avec la mère et conçoit le jeu en termes d'espace de transition qui développe la créativité de l'enfant.

Donald Woods Winnicott a introduit les concepts d'objets de transition et d'expérience de transition en référence à une séquence de développement particulière. Pour Winnicott, la «transition» désigne une phase de développement intermédiaire entre la réalité psychique et externe. Dans cet «espace transitionnel», nous pouvons trouver un «objet transitionnel».

Winnicott (1971) commence son analyse des phénomènes transitoires en commençant son explication à partir de la pièce de tissu ou de l'ours en peluche que l'enfant utilise comme objets transitionnels. Cet objet se connecte comme une réalité interne en lien avec la réalité extérieure - le subjectif et ce qui est perçu objectivement – avec l'érotisme oral de l'enfant et les relations à un objet réel. L'objet transitionnel appartient à l'enfant et comprend une partie de son «corps», mais il ne lui appartient pas et est identifié comme faisant partie de la réalité extérieure. Ceci marque alors le début de la symbolisation, par laquelle l'objet spécifique représente la mère ou une partie d'elle, et est donc susceptible de calmer le bébé.

Lorsque le jeune enfant commence à séparer le «moi» de son «non-moi» et évolue d'une dépendance complète à un stade de relative indépendance, il utilise des objets de transition. Un nourrisson voit lui-même et la mère dans son ensemble. Dans cette phase la mère 'met le monde ' à l'enfant sans délai, ce qui lui donne « un moment de l'illusion », une croyance que son propre désir crée l'objet de son désir et apporte avec elle un sentiment de satisfaction. Winnicott appelle cette toute-puissance subjective. Derrière la toute-puissance subjective d'un enfant se cache une réalité objective, ce qui constitue une prise de conscience de l'enfant de la séparation entre lui et les objets désirés. Alors que la toute-puissance de l'expérience subjective est celle dans laquelle l'enfant sent que ses désirs créent un sentiment de satisfaction, l'expérience de la réalité objective est celle dans laquelle l'enfant cherche de façon indépendante l'objet de son désir.



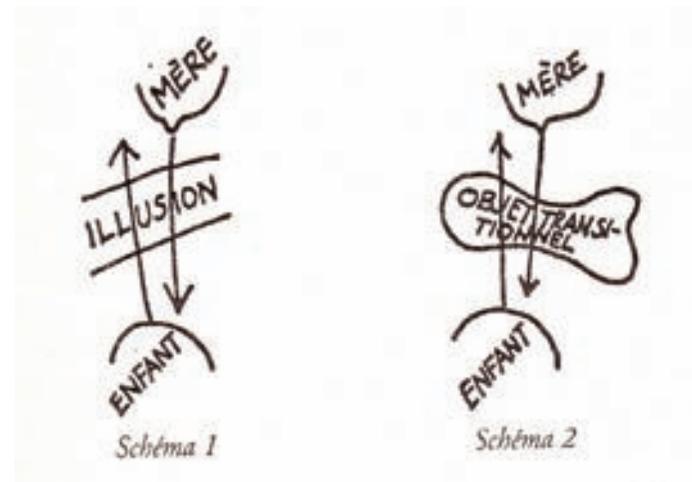
« un moment de l'illusion »
l'état d'union avec la mère à l'état où il est en relation avec elle, en tant que quelque chose d'extérieure de sépare .

La première possession est associée à la succion du poing et du pouce et plus tard, au premier animal moelleux, à la poupee ou à de jouets durs



l'objet spécifique représente la mère ou une partie d'elle, et est donc susceptible de calmer le bébé.

première possession « non-moi » objet créé en même temps que trouvé, qui se distingue des objets extérieurs car l'enfant s'y reconnaît plus qu'il ne s'y confronte. Or cet objet significatif des attachements de l'enfance crée dans l'expérience psychique une zone intermédiaire entre le moi et les objets externes,



Plus tard, l'enfant prend conscience que la mère est séparée de lui, malgré qu'il soit apparu à travers elle, et l'enfant a alors le sentiment d'avoir perdu quelque chose. L'enfant réalise qu'il est dépendant des autres et donc il perd l'idée qu'il est indépendant, cette prise de conscience créant une période difficile et engendrant avec elle frustration et angoisse. En fin de compte il est impossible que la mère soit toujours là pour «mettre le monde» à son bébé, cette idée ayant un impact constructif puissant, quoique douloureux, sur l'enfant. Fantasmer sur l'objet de ses désirs donne alors un réconfort à l'enfant. Un objet transitionnel peut être utilisé dans ce processus. L'objet transitionnel est souvent le premier «non-moi », objet possédé qui appartient vraiment à l'enfant. Ces objets peuvent être réels comme une couverture ou un ours en peluche, mais d'autres «objets», comme une mélodie ou un mot, peuvent remplir ce rôle. Ces objets représentent toutes les composantes du «maternage», et cela signifie que l'enfant lui-même est capable de créer ce dont il a aussi besoin. Il permet à l'enfant d'avoir un lien avec la mère fantasmée, quand celle-ci s'éloigne progressivement de plus en plus pour des périodes de plus en plus longues. L'objet transitionnel est important au moment d'aller dormir et comme un moyen de défense contre l'angoisse. Dans une étape ultérieure de son développement, l'enfant n'a plus besoin de l'objet transitionnel. Il est capable de faire une distinction entre «moi» et «non-moi», et de regarder l'intérieur et l'extérieur comme distincts et pourtant intimement liés. Cette évolution conduit à l'utilisation de l'illusion, aux symboles et aux objets plus tard dans sa vie.



Le jeu squiggle a ainsi été inventé pour communiquer avec le patient en termes de traitement thérapeutique par Winnicott. C'est un jeu qui crée une zone de chevauchement entre le patient et le thérapeute. Il peut être joué par le patient, en ajoutant et en retirant une histoire à partir de la ligne établie par le thérapeute. Ce jeu constructif est efficace pour analyser l'état mental du patient ou de l'enfant ou adulte.

L'Espace de Transition

L'idée de l'espace de transition, par conséquent, présente une dimension psychique qui se rapporte à la fois comme une réalité intérieure et une réalité extérieure, sans aucune contradiction entre elles, ayant une dimension qui relie ces deux mondes, mais se compose également d'un monde nouveau en soi. C'est l'espace où le jeu est possible entre la mère et son enfant. C'est là que les capacités créatives et l'expansion des capacités sur la langue naissent. Lorsque Winnicott parle de « capacité créative », il ne se réfère pas à des talents artistiques ou aux autres expressions par lesquelles on désigne couramment la créativité. Au contraire, il fait allusion à une coloration affective de toute l'attitude d'un individu envers la vie. Cet espace est aussi l'espace dans lequel travaille l'analyse. Winnicott soutient que la psychothérapie est effectuée dans le chevauchement entre deux espaces de jeu, celui du thérapeute et celui du patient. Dans cette zone de chevauchement, les moments significatifs de la réunion existent qui ont le potentiel nécessaire pour créer un changement. Tels sont les résultats de la recherche du nourrisson pour soutenir la certitude de sa co-construction et une influence mutuelle entre le parent et l'enfant, ainsi qu'entre le thérapeute et le patient.



un « espace potentiel » qui reste actif tout au long de l'existence, dans le jeu, dans les fantasmes et surtout dans la vie culturelle. Sensible à l'importance de l'environnement pour le psychisme de l'enfant, Winnicott montre comment l'espace transitionnel est celui de la créativité dans l'illusion culturelle ; il prolonge ainsi son insistance sur la part d'illusion nécessaire à la construction du psychisme.

Winnicott a qualifié d'«espace intermédiaire» celui existant entre la réalité interne et externe: «dans les premiers stades du développement affectif de l'enfant humain un élément vital est joué par l'environnement qui n'est en fait pas encore séparé du nourrisson par ce dernier" Notez que dans Winnicott la façon de concevoir la réalité extérieure «l'environnement» est à la fois intérieur et extérieur en même temps. Il faudra à l'enfant attendre une bonne partie de son développement affectif pour séparer ce qui est à l'intérieur de ce qui est extérieur. Mais même après qu'il ou elle a réalisé cette opération avec succès, il demeure indispensable, du point de vue de Winnicott, que ces deux domaines d'expérience soient capables de se mélanger.

Winnicott poursuit son essai en nous offrant un résumé de sa théorie résumée tout entière dans le complexe du développement. Du point de vue de l'environnement, il s'agit de "holding", "manipulation", et "objet présenté." Winnicott emploie la métaphore de l'"exploitation" pour désigner la prestation totale que représente l'environnement avant le début des relations à l'objet. Essentiellement, il s'agit dans les 3 à 6 premiers mois de la vie d'une période de développement spécifique, qualifiée de «dépendance absolue». Selon Winnicott, si tout se passe bien pendant cette phase particulière, c'est généralement parce que les mères obtiennent généralement l'accord de l'enfant pour qu'il accepte de subir un développement interne important : les changements d'état du Moi non intégré à une intégration plus structurée, avec un lien entre les phases successives motrices correspondant à des expériences sensorielles avec l'état de l'enfant qu'il est une personne, et où il développe son esprit (à la différence de sa psyché). Pour Winnicott, ce processus complexe n'est pas simplement une question pour l'enfant d'avoir des désirs satisfaits plus rapidement que par sa mère. Il suggère que, dans la phase de dépendance absolue, il n'y a pas de désir. Plus tard seulement, avec une conscience croissante de l'enfant de la dépendance à sa mère, est-il juste de parler en termes de désir de réunion ? Ce qui est important pour le modèle de Winnicott est que lorsque les choses vont bien au cours de la progression de l'enfant, celui-ci n'a aucun moyen pour savoir ce qui est bien ou mal.

OBJET PRESENTANT HOLDING MANIPULATION

Manipulation

La « Manipulation » est un aspect important de l'environnement conçu en terme d'exploitation au début de la vie. Par une manipulation adéquate, l'enfant vient à accepter le corps dans le cadre de soi et de sentir que soi habite dans et à travers le corps. Les limites du corps sont alors en mesure de fournir à la membrane comme limite la distinction entre ce qui est «moi» et ce qui est "non-moi." Ce processus est appelé à certains endroits par Winnicott «personnalisation» et dans d'autres cas « immanence de la psyché dans le soma». Alors que dans la pensée de Lacan l'expérience d'une image unifiée a été provoquée par le fait de se voir dans le miroir, Winnicott pense que le recours par la mère naturelle à la manutention a ouvert la voie à une telle expérience. Comme il l'a écrit ailleurs: «Le bébé n'a pas besoin de savoir pour être constitué d'une collection de pièces. Le bébé est un ventre devenu membre de la poitrine et a des membres en vrac et en particulier une tête libre: tous ces éléments sont rassemblés par la mère qui tient l'enfant dans ses mains, ils s'additionnent à un ».



L'Objet Présentant

«L'objet présentant » est la manière pour Winnicott de parler à la fois de l'ouverture de relations interpersonnelles et de l'introduction au monde de la réalité commune à l'enfant qui grandit. Pour Winnicott, le bébé ne peut pas devenir une personne à plein temps, à moins que la mère ne gère tout. Il a critiqué l'erreur de conceptualiser la relation mère-enfant comme une sorte d'impersonnel « programme biologique » ou comme une série de stimuli et de récompenses de premier plan semblable à un « collage ». Winnicott ne minimise pas le fait que la nature a permis pour la mère et le bébé d'être attiré l'un à l'autre. Mais il a trouvé une telle idée insuffisante pour décrire le développement de la personne naissante ensemble car elle omet de prendre en compte la manière dont la mère doit utiliser activement ses propres capacités et les instincts pour adapter l'enfant à vivre sans sa mère, suivant une gestion personnelle de la situation, le nourrisson développe des capacités innées qui ne seront pas traduites dans la compétence de l'enfant à l'autonomie. C'est ce que Winnicott désigne quand il écrit, dans cet essai, que l'enfant doit être « présenté avec un objet de telle manière que l'expérience légitime, de l'enfant de toute-puissance n'est pas violée. »

Comme nous l'avons montré ci-dessus, les jouets et l'attitude de jouer sont plus qu'un simple objet ou une activité. Pour l'enfant, c'est la première relation et l'interaction qu'il ou elle crée. Dans cette perspective, le jeu et le jouet doivent être pris en compte plus sérieusement. Il s'agit d'un outil de communication qu'utilisent les enfants pour exprimer leur état d'esprit.

Cette chose si insignifiante en apparence qui s'appelle un jouet, un joujou, peut jouer un rôle si important dans les destinées humaines! L'enfant dote son jouet de toutes les qualités idéales et se consacre à lui tout entier comme à une réalité [...]. Enlevez la poupée, et du même coup vous enlevez du coeur et de l'esprit les sentiments, les images, la poésie, toute expérience déjà prête pour l'application à la vie réelle. Les jouets parlent aux sentiments alors que l'esprit n'est pas encore ouvert à la raison. (Séguin, 1895)

Une personne adulte entre dans le jeu en tant que monde artificiel qu'il crée, dont l'opposé est la réalité du travail, alors que l'enfant dans son jeu effectue des développements pour obtenir une meilleure maîtrise de la réalité. (Rimmert van der Kooij, 1987)

B. Le jeu dans l'Education

Jusque dans des années très récentes, les activités académiques ont été plus valorisées que le jeu. Le jeu est souvent perçu comme des activités n'apportant pas de connaissances pour les personnes présentes dans le domaine académique. Cependant, nous avons maintenant réalisé combien c'est une activité importante pour le développement des enfants. Par le jeu, les enfants élargissent leur compréhension d'eux et des autres, leur connaissance du monde physique, et leur capacité à communiquer avec des pairs et des adultes.

Le jeu est une activité essentielle aux enfants dès leur plus jeune âge, ce qui leur permet de se développer harmonieusement, tant sur le plan moteur que psychologique ou sensoriel. Jouer amène l'enfant à communiquer, découvrir, expérimenter, apprendre, se concentrer, chercher, etc. Les jeux et les jouets, les espaces de jeux et le temps imparti au jeu, de même que la participation des adultes et des pairs aux activités ludiques, sont des éléments clés dans la vie de tous les enfants. La plupart des parents et des éducateurs, mieux informés des lois du développement de l'enfant, sont davantage conscients que le jeu est plus qu'un passe-temps amusant en ce qu'il apporte à l'enfant un moyen irremplaçable de s'exprimer et de progresser sur les plans culturel et psychologique.

L'enfant s'exprime véritablement par le jeu et nous pouvons, en l'observant, avoir des indices sur ce qui se passe dans son esprit; le jeu est son langage secret qui nous dévoile une part de ses émotions, de ses difficultés et de ses préoccupations.

L'âge du jeu est le moment idéal pour construire un pont entre le monde de l'inconscient et le monde réel et si le jeu demeure si attirant pour l'enfant de tout âge, c'est bien parce qu'il y prend un plaisir immédiat : plaisir de faire bien fonctionner le corps et l'esprit, plaisir de bien fonctionner éventuellement avec autrui. Quel que soit l'angle sous lequel on observe l'activité ludique de l'enfant, on voit, à l'évidence, que le jeu est véritablement l'état de grâce de l'enfance.

Dès ses premiers mois, le bébé découvre son corps et l'environnement qui l'entoure. Ce sont les premières formes de jeu. Puis, tout au long de la vie, la façon de jouer va évoluer. Ce condensé suggère également des façons dont les éducateurs et autres adultes peuvent aider le jeu d'enfants. Dans cette conception structuraliste de l'intelligence, Piaget a distingué trois grandes catégories de jeu:



Stade du jeu sensori-moteur (0 à 2 ans)

En ce que Piaget (1962) décrit avec justesse comme le jeu sensori-moteur, les nourrissons et les tout-petits expérimentent la sensation corporelle et les mouvements moteurs, tant avec des objets qu'avec des personnes. Dès l'âge de 6 mois, les nourrissons ont développé des programmes d'action simple mais cohérents par essais et erreurs et beaucoup de pratique. Les nourrissons utilisent les régimes d'action, comme pousser et saisir, et des choses intéressantes se produisent. Par exemple, un bébé va pousser un ballon et le faire rouler, afin d'éprouver la sensation et le plaisir du mouvement.

Comme les enfants maîtrisent de nouvelles habiletés motrices, les régimes simples sont coordonnés pour créer des séquences de jeu plus complexes. Les bébés plus âgés vont pousser une balle, ramper après elle, et la récupérer. Quand les nourrissons de 9 mois se voient offrir un ensemble d'objets, ils appliquent les mêmes actions limitées à tous les objets pour voir comment ils réagissent. En appuyant sur divers objets, un enfant apprend qu'une balle roule, une bille tourne, et un hochet fait du bruit. À environ 12 mois, les objets deviennent plus spécifiques pour des actions différenciées. À cet âge, les enfants vont lancer ou taper dans un ballon, mais secouer les hochets.

En deuxième année, un tout-petit a une sensibilisation croissante aux fonctions des objets dans le monde social. Le bambin met une tasse sur une soucoupe et une cuillère dans sa bouche. Durant la dernière moitié de cette année, les tout-petits commencent à représenter symboliquement leur monde comme ils transforment et inventent des objets et des rôles. Ils peuvent brasser une boisson imaginaire et l'offrir à quelqu'un (Bergen, 1988). Les adultes doivent initier et soutenir ces jeux. Ils peuvent pousser un enfant sur une balançoire ou guider ses premiers pas maladroits. Les réactions des enfants déterminent les actions de l'adulte. Si le rythme de la balançoire poussée est trop rapide, un enfant crie, ce qui conduit l'adulte à une approche plus douce. Dans les interactions avec les adultes telles que le mot «coucou», les enfants apprennent à attendre leur tour, à agir avec d'autres, et à engager les autres dans le jeu.

Stade du jeu symbolique (de 2 à 7 ans)

Comme les enfants développent leur capacité à représenter symboliquement l'expérience, jouer à faire semblant devient une activité de premier plan. Dans ce type complexe de jeu, les enfants peuvent réaliser des plans d'action, assumer des rôles et transformer les objets tels qu'ils expriment leurs idées et leurs sentiments sur le monde social (Garvey, 1984).

Des plans d'action sont des modèles pour la manière dont les actions et événements sont liés et séquencés. Les thèmes liés à la famille dans les plans d'action sont appréciés des jeunes enfants, tout comme les plans d'action pour le traitement et la guérison et consistant à conjurer les menaces.



Les rôles sont des identités que les enfants assument en jouant. Certains rôles sont fonctionnels, nécessaire pour un certain thème. Par exemple, faire un voyage exige des passagers et un chauffeur. Les rôles familiaux comme la mère, le père et le bébé sont très populaires, et sont intégrés en un jeu complexe avec des thèmes liés aux activités de la maisonnée. Les enfants assument aussi des rôles de caractère stéréotypé tirées de la culture générale, comme par exemple celui d'une infirmière, et les rôles de personnages de fiction tirés des livres et de la télévision, comme He-Man. L'écoute liée à ces rôles tend à rendre ces jeux plus prévisibles et plus restreints que ceux liés à des expériences directes comme au travers de la vie familiale (Garvey, 1984).

Grâce au jeu émergent de ces mises en scène, les objets commencent à influencer les enfants qui assument des rôles. Par exemple, les ustensiles de ménage de la famille déclenchent les rôles et les plans d'action, les capes stimulent les jeux de super-héros. Les représentations sensorielles d'enfants plus jeunes peuvent être aidée par la fourniture d'objets réalistes (Fein, 1981). Il faut même trois ans pour inventer et transformer des objets conformes aux plans qu'on se fixe.

À l'âge de quatre ou cinq ans, les idées des enfants sur le monde social ouvrent le jeu le plus vers l'imitation. Alors que certains jeux de rôle sont solitaires ou au contraire partagés avec des adultes, jouer à faire semblant ou la mise en scène par les enfants d'âge préscolaire est souvent partagé avec leurs pairs à l'école ou du quartier. Pour mettre en œuvre et créer une série d'épisodes de jeu à faire semblant, beaucoup de sens partagés doivent être négociés entre les enfants. La procédure d'écouter permet qu'on en parle explicitement, ou d'adresser des signes subtils dans par une action appropriée ou le dialogue. Les joueurs édictent souvent des règles comme autant d'énoncés pour guider le comportement ("Vous devez terminer votre dîner, bébé"). Les conflits potentiels sont négociés. Bien que les significations en jeu soient souvent le reflet des problèmes du monde réel, elles intègrent également des interprétations de l'enfant et de ses désirs. L'enfant dans un rôle de commander un steak et des bonbons dans un menu pour faire semblant n'est pas une copie directe de tout ce qu'il a vu auparavant.

Jouer avec les thèmes de la construction symbolique est également populaire auprès des enfants d'âge préscolaire, qui utilisent des blocs et des voitures miniatures et les personnes tendent à créer un modèle de situations liées à leur expérience. Une sorte de jeu avec le linge est populaire dans les années préscolaires. Dans ce jeu, des groupes d'enfants courent, sauter, et se battent. Ces schémas d'action font appel à ces comportements devant être effectués avec sérieux. Les adultes peuvent s'inquiéter du fait que par le fait jouer un tel va devenir agressif, et qu'il faudrait sans doute de le surveiller. Les enfants qui participent à ce jeu deviennent responsables de leurs mouvements, la distinction entre l'agression réelle et feinte permet d'apprendre à réguler les activités des uns et des autres (Garvey, 1984).



Lorsqu'un enfant, au lieu de représenter un bateau par un morceau de bois, construit réellement un bateau en creusant le bois, en plaçant des mats et des voiles [...]. La question se pose de savoir si cette construction est un jeu, une imitation ou un travail spontané. Ce problème intéresse toutes les techniques de représentation matérielle ainsi le dessin ou le modelage, ou encore lorsque le jeu de rôle devient création d'une scène. On a parlé d'occupation pour qualifier ces conduites de transition. (Piaget, op. cit.)

Stade du jeu de règles ou stade des activités opératoires (vers 7 ans)

Les enfants deviennent intéressés par les jeux formels avec leurs pairs à l'âge de cinq ans ou moins. Pour les enfants plus âgés il est plus logique et conforme à la socialisation l'adoption de façons de penser à rendre possible les jeux collectifs. Jouer avec des règles est la forme de jeu la plus en vue dans la moyenne enfance (Piaget, 1962).

Le principal élément d'organisation dans le jeu comprend des règles explicites qui guident le comportement des enfants du groupe. Le jeu est très organisée par comparaison au jeu de rôle. Les jeux exigent généralement de se répartir entre deux ou plusieurs parties, d'établir une concurrence, de s'entendre sur des critères pour déterminer un gagnant. Les enfants utilisent des jeux de souplesse pour répondre à leurs besoins sociaux et intellectuels. Par exemple, les côtés peuvent choisir affirmer l'amitié et de définir une hiérarchie. Les jeux des enfants déterminent des objectifs communs. Les enfants négocient souvent des règles en vue de créer le jeu auxquels ils souhaitent jouer (King, 1986). Ils peuvent apprendre des stratégies de raisonnement et des compétences provenant des jeux de stratégie comme ceux à base de pions. Dans ces jeux, les enfants doivent étudier à la fois des alternatives offensives et des nécessités pour la défense. De nombreux jeux de cartes encouragent la connaissance des mathématiques et de la psychologie des adversaires. Ces jeux peuvent être intellectuellement motivants et faire partie de pré-programmes d'enseignement primaire (Kamii & DeVries, 1980, Kamii, 1985).

Le jeu permet aux enfants d'utiliser leur créativité tout en développant leur imagination, la dextérité et physique, cognitif, et la force émotionnelle. Le jeu est important pour le développement du cerveau sain. C'est en jouant que les enfants à un âge très précoce apprennent à interagir dans le monde qui les entoure. Le jeu permet aux enfants de créer et d'explorer un monde qu'ils peuvent maîtriser, vaincre leurs peurs tout en pratiquant des rôles d'adultes, parfois en conjonction avec d'autres enfants ou en aidant des adultes. Comme ils maîtrisent leur monde, le jeu aide les enfants à développer de nouvelles compétences qui conduisent à accroître la confiance et la résilience dont ils auront besoin pour faire face aux défis futurs. Le jeu non dirigé permet aux enfants d'apprendre à travailler en groupe, à partager, à négocier, à résoudre les conflits, et à apprendre l'autonomie sociale. Quand le jeu est autorisé aux enfants, les enfants apprennent les compétences de décision, se déplacent à leur propre rythme, découvrent leurs propres domaines d'intérêt, et finalement s'engagent pleinement dans les questions qu'ils souhaitent connaître avec passion. Idéalement, une bonne partie du jeu consiste à les faire devenir adultes, mais lorsque le jeu est contrôlé par des adultes, les enfants acquiescent aux règles des adultes et aux préoccupations de ces derniers et perdent quelques-uns des avantages que les jeux offrent, en particulier dans le développement de la créativité, le leadership et les compétences du groupe. Contrairement aux loisirs passifs, le jeu s'appuie sur le corps, offrant de saines activités. En fait, il a été suggéré que la promotion de jeu non structuré peut être un moyen exceptionnel d'accroître les niveaux d'activité physique chez les enfants, ce qui est une stratégie importante dans la résolution de l'épidémie d'obésité. Peut-être et surtout, le jeu est une joie simple qui est une précieuse partie de l'enfance.

La trajectoire de développement des enfants est extrêmement médiatisée le cas échéant, les relations affectives avec les personnes qui s'occupent d'eux et les aiment ne sont cohérentes que si elles concernent des enfants de manière ludique. Lorsque les parents observent leurs enfants à jouer ou se joignent à eux pour jouer, on leur donne une occasion unique de voir le monde du point de vue de leur enfant comme si l'enfant naviguait dans un monde parfaitement créé juste pour répondre à ses besoins. (Le mot «parent» est utilisé dans le présent rapport pour représenter l'éventail des dispensateurs de soins des adultes qui élèvent des enfants.) Les interactions qui se produisent montrent aux enfants que les parents ont une entière attention sur eux et permettent de construire des relations durables. Les parents qui ont la chance d'entrevoir l'univers de leurs enfants apprennent à communiquer plus efficacement avec eux et ont un autre paramètre pour offrir de l'affection, nourrissant l'orientation qu'ils donnent aussi. Les enfants peuvent être en mesure d'exprimer leurs vues, leurs expériences, et même d'éprouver des frustrations à travers le jeu, donnant à leurs parents l'occasion d'acquérir une meilleure compréhension de leurs perspectives. Tout simplement, le jeu offre aux parents une merveilleuse occasion de s'engager pleinement avec leurs enfants.

Le jeu est partie intégrante de l'environnement académique. Il assure que l'école participe au développement social et affectif des enfants ainsi que leur développement cognitif. Il a été montré pour aider les enfants à s'adapter à l'environnement scolaire et même à renforcer la préparation à l'apprentissage des enfants, l'apprentissage des comportements et de résolution de problèmes. L'apprentissage social émotionnel est le mieux intégré à l'apprentissage académique, il est d'autant plus efficace que certaines des forces qui augmentent la capacité d'apprentissage des enfants sont élevées au détriment des autres. La lecture et les imprévus, qui permettent des interactions avec les pairs, sont des éléments importants de l'apprentissage socio-affectif.

Malgré les nombreux avantages découlant du fait de jouer, tant pour les enfants que pour les parents, le temps de jeu libre a été sensiblement réduit pour certains enfants. Cette tendance a même touché les enfants en classe maternelle, qui ont eu une plage de jeu réduite dans leurs horaires pour faire place à davantage d'activités scolaires. Actuellement, de nombreux écoliers reçoivent moins de temps libre et disposent de moins de points de vente physiques à l'école. Ce changement peut avoir des répercussions sur la capacité des enfants à emmagasiner de nouvelles informations, parce que les capacités cognitives des enfants sont renforcées par changement significatif de leurs activités. Un changement dans l'enseignement scolaire cette modification très nette de l'effort cognitif n'est pas proposée nettement n'est certainement pas une porte de sortie satisfaisante.

Certains enfants ont moins de temps pour jouer de manière exploratoire car ils sont pressés de s'adapter à des rôles d'adultes et de préparer leur avenir à des âges de plus en plus précoces. Les parents reçoivent des messages soigneusement commercialisés qui, en bons parents, les incitent à exposer leurs enfants à toutes les occasions d'exceller, vous pouvez ainsi acheter une pléthore d'outils d'enrichissement, et s'assurer que vos enfants participent à une grande variété d'activités. Ceci est l'un des impacts négatifs de la société de consommation dont j'ai parlé précédemment. Les enfants sont exposés à l'enrichissement de la qualité des vidéos et des programmes informatiques dès la petite enfance, ainsi qu'à l'offre de livres spécialisés et des jouets destinés à s'assurer qu'ils sont bien conçus au développement de leur excellence scolaire. Des gymnases et des programmes spécialisés conçus pour l'enrichissement des enfants existent dans de nombreuses communautés, et il ya une abondance d'activités parascolaires d'enrichissement personnel de l'enfant. Ces outils et programmes sont largement commercialisés, et de nombreux parents ont été incités à croire qu'ils sont une exigence de bonnes compétences parentales et une nécessité pour un développement approprié. En conséquence, une grande partie du temps entre les parents et les enfants est consacré à ces activités et à s'y rendre. De plus en plus de temps, et de ressources financières considérables de la famille sont investis pour s'assurer que les enfants ont acquis, par la voie commerciale, les meilleures chances. Cette distorsion de la vue sur le jeu a rompu le lien entre l'interaction entre l'enfant et sa nature.

En conclusion, le jeu ne peut jamais être séparé de la culture. Il est enraciné profondément dans notre esprit depuis notre tendre enfance. Comme je l'ai mentionné précédemment, le jeu est un outil de communication essentiel pour les enfants. Il s'agit d'une partie précieuse de l'enfance pour que l'enfant dispose d'avantages considérables de développement et que les parents aient la possibilité de s'engager pleinement avec leurs enfants. Il représente les périodes où la communication et l'interaction peut effectivement prendre naissance.

Toutefois, le mercantilisme a perverti l'esprit du jeu. Des forces multiples sont en interaction afin de réduire efficacement la capacité de nombreux enfants à pouvoir profiter des avantages du jeu. Comme je m'efforce de créer une conception du développement optimal des enfants, il demeure impératif que le jeu comporte des occasions d'enrichissement académique et social. De même que l'équilibre du jeu, l'enrichissement des connaissances scolaires, et les activités organisées pour les enfants avec des tempéraments différents et offrant diverses situations sociales, affectives et intellectuelles, en écho avec les besoins de l'environnement, doivent être pris en compte. Surtout, je voudrais me concentrer sur le jeu en tant qu'il peut fournir une communication spontanée entre parents et enfants.

LE JEU *en tant que* COMMUNICATION 35p.