

QUELQUES DOCTEURS DU JEU...

JOHAN HUIZINGA (historien de la culture) HOMO LUDENS, essai sur la fonction sociale du jeu Ed.Gallimard, 1938

Le jeu est une

"(...)action libre

sentie comme fictive et située en dehors de la vie courante, capable d'absorber totalement le joueur.

Une action dénuée de tout intérêt matériel et de toute utilité,

qui s'accomplit dans un temps et dans un espace expressément circonscrits,

qui se déroule avec ordre, selon des règles données,

et qui suscite dans la vie des relations de groupe,

s'entourant volontiers de mystère ou accentuant par le "déguisement" leur étrangeté vis à vis du monde habituel."

ROGER CAILLOIS (écrivain, sociologue) LES JEUX ET LES HOMMES, le masque et le vertige Ed.Gallimard, 1958

le jeu est une activité :

libre:
si le joueur est obligé de jouer, le jeu perd son attrait

séparée des autres activités humaines :
étroitement circonscrite dans des limites de temps et de lieu

incertaine:
son déroulement n'est pas déterminé; son résultat n'est pas prévu

improductive:
dès que l'élément de production intervient, l'activité se transforme en activité de travail

réglée:
il n'y a pas de jeu sans règles, ne serait-ce que celles qu'on se donne à soi-même indépendantes de la législation ordinaire

fictive:
réalité seconde qui n'est pas la réalité de tous les jours

JACQUES HENRIOT (philosophe) SOUS COULEUR DE JOUER, la métaphore ludique Ed.José Corti, 1989

"On appelle jeu

tout procès métaphorique

résultant de la décision prise et maintenue de mettre en oeuvre

un ensemble plus ou moins coordonné

de schèmes consciemment perçus comme aléatoires

pour la réalisation d'un thème délibérément posé comme arbitraire."

GILLES BROUGERES (prof sciences de l'éducation) JEU ET EDUCATION Ed. L'harmattan, 1995

caractéristiques fondamentales du jeu :

Le second degré :
Le jeu est une activité de «faire semblant», le « pour de faux ».

La décision :
Il n'y a pas de jeu sans décision des joueurs d'y prendre part ; le scénario d'un jeu résulte d'un enchaînement de décisions prises par les joueurs.

caractères accessoires :

La règle :
indissociable de la décision. critère non discriminant mais conséquent des 2 premiers. règles définies préalablement au jeu, ou règles produites au fur et à mesure du jeu par les joueurs eux-mêmes.

La frivolité :
activité sans conséquence (« gratuité ») critère non discriminant mais conséquent des 2 premiers.

L'incertitude
on ne sait jamais comment va se finir un jeu. Caractéristique facile d'usage et fortement discriminante

Des précurseurs :

De Platon à Rousseau, le jeu est associé à l'enfance.
J.P Richter, Hoffman; Gross: le jeu est associé à l'éducation.

De nombreuses théories délaissées:

- **rudimentaire (G.S.Hall):**
le jeu est une nécessité biologique.
- **dissipatoire (H Spencer):**
le jeu délivre de la surabondance d'énergie.
- **régénératrice (A.L. Kroeber):**
le jeu permet de récupérer l'énergie dépensée dans le travail.
- **préventive (E.D Chapple):**
le jeu canalise les conflits sociaux.
- **idéaliste (Schiller):** le jeu est la liberté.
- **autotélique (J.M Baldwin):** le jeu est une fin en soi.
- **réitérative (Groos):**
le jeu est une survivance de cultures déchues.
- etc.

Sigmund FREUD:

1920, Freud décrit "**le jeu de la bobine**".
L'enfant jouant est assimilé au poète, et le jeu au rêve.
Le jeu est d'ordre symbolique et permet de gérer les frustrations de l'absence.

Johan HUIZINGA:

Homo Ludens, 1938:
L'auteur propose une définition du jeu qui fait référence. Il développe la thèse que le jeu est à l'origine et fait corps avec la culture, à partir de nombreux exemples ethnologiques, et historiques.

Jean PIAGET: 1945, La formation du symbole chez l'enfant http://www.fondationjeanpiaget.ch/fjp/site/bibliographie/index_recherche.php

"quand l'assimilation prime sur l'accommodation, il y a jeu"
Assimilation = intégration d'un objet à un schème psychologique préexistant.
Accommodation = élaboration d'un nouveau schème.

Classification des jeux en trois périodes:
- sensorimotrice: jeux d'exercices (->18 mois)
- représentative: jeux symboliques (2-4 ans)
- opérations concrètes: jeux de construction et de règles (4-11 ans)

**Celestin FREINET:
1949, l'éducation du travail.
1964, les invariants pédagogiques.**
<http://www.icem-pedagogie-freinet.org/node/2952>
L'auteur développe la notion de travail-jeu pour l'élève. Il réagit toutefois à la confusion entre plaisir et jeu dans l'éducation.

Roger CAILLOIS: 1958, les jeux et les hommes.

Classification des jeux en 4 grands principes:
- Agon: compétition
- Aléa: hasard
- Ilinx: vertige
- Mimicry: simulacre, représentation.

Il distingue aussi deux pôles opposés dans le jeu:
- le paida = instinct libre de jeu
- le ludus = besoin de règles.
Reprenant l'idée de Huzinga, il compare les sociétés dites primitives aux contemporaines, à partir de ces critères.

Donald Woods WINICOTT (pédiatre, psychologue, psychanaliste) 1971, Jeu et réalité, l'espace potentiel.

Le nourrisson vit un rapport fusionnel et omnipotent avec la mère, avant d'accepter l'épreuve de la réalité et de l'altérité. La création d'un espace potentiel, souvent concrétisé par un objet transitionnel (le "doudou"), lui permet de faire ce passage. Cet espace psychique de rencontre entre la réalité (l'objet) et le moi (le sujet) serait celui de l'expérience du jeu et de la culture.

En parlant du jeu, il distingue:
- le game (jeu organisé, le "jouet"): principe réglé
- le play (jeu libre) / playing (le "jouer"): principe créatif.

Jacques Henriot 1989, Sous couleur de jouer.

L'auteur fait le constat des limites et des lacunes des définitions du "jeu" dans la plupart des écrits sur la question, ainsi que des nouveaux champs d'utilisation du mot dans la vie courante, contribuant ainsi à l'opacité du concept souvent réduit aux idées reçues.
Il retient tout particulièrement la notion d'espace/mouvement (le "jeu" d'un engrenage), condition du processus métaphorique conjuguant arbitraire et aléatoire.

Gilles Brougères 1995, Jeu et éducation

Se démarquant des écoles "romantique" ou "psychologisante" des précédents travaux sur le jeu, le chercheur en éducation, propose une vision plus sociologique.
Il remet en cause le concept parfois réducteur du jeu à l'origine de la culture.
Il propose aussi d'appréhender la notion mouvante du jeu avec prudence.
Il renonce à une définition du jeu ou du "non-jeu" pour retenir 5 critères, essentiels mais non indispensables, pour appréhender ce qui peut relever plus ou moins de processus ludique.

" Nous ne pouvons faire comme si nous disposions d'un terme clair et transparent, d'un concept construit. Nous avons affaire à une notion ouverte, polysémique et parfois ambiguë. [...] Il est donc erroné de faire comme si derrière l'emploi du mot jeu se profilaient des limites, des règles entendues de tous."