



## Ce que l'enfance réclame

*D'après "The first claim", Bob Hughes 2000 - Manifeste publié par Play Wales\* – Pays de Galles  
Traduction française Association Jouer pour Vivre*

*"Le droit de jouer est la première revendication de l'enfant envers sa communauté.  
Jouer est un entraînement naturel pour la vie.  
Aucune communauté ne peut porter atteinte à ce droit  
sans causer un préjudice profond et durable à l'esprit et au corps de ses citoyens."  
David Lloyd George, Premier ministre du Royaume-Uni de 1916 à 1922*

C'est seulement assez récemment dans l'histoire de l'humanité, que la société a ressenti la nécessité de concevoir des espaces spécifiques, dédiés aux jeux des enfants. Cette tendance a émergé principalement pour des raisons de sécurité (vis à vis du trafic automobile, des risques de rapt, d'abus sur enfants, d'accidents...). Et de fait depuis une trentaine d'années environ, beaucoup d'adultes en ont conclu que le besoin de jouer des enfants était mieux pris en charge lorsqu'ils avaient accès à ces espaces dédiés, supervisés et gérés par des "professionnel-les du jeu", formés à un haut niveau de connaissance et d'expérience dans le domaine.

Avec cette récente prolifération des espaces de jeu dédiés et supervisés, les adultes parents, responsables légaux, mais aussi les professionnel-les du jeu eux-mêmes, leurs supérieurs hiérarchiques, leurs financeurs, et les politiciens et législateurs oeuvrant dans le domaine, ont commencé à concevoir le rôle de l'adulte d'une façon de plus en plus interventionniste, à la fois vis à vis de l'enfant et de ce qu'il fait, mais aussi de "comment" il le fait... Ce point de vue a été particulièrement renforcé par des enjeux récents liés à la sécurité, l'égalité des chances et la prévention du harcèlement.

L'augmentation des interventions a eu deux effets :

- Déposséder d'une façon ou d'une autre les enfants du contrôle sur leur propre jeu.
- Substituer une vision d'"adultisante"\* ou socialisante du jeu, à ce que nous voyons ici comme un instinct naturel (le désir de jouer), s'exprimant fondamentalement sans objectifs prédéfinis (Else & Sturrock 1998)

En effet, le "jeu", tel que nous l'envisageons ici, entendu comme jeu libre, spontané, jeu "de loisirs" pour reprendre l'expression convenue, est le résultat visible d'une "pulsion biologique" fondamentale (Sturrock 1993, Rennie & Sturrock 1997). L'hypothèse défendue dans le cadre de ce manifeste, est que cette "pulsion biologique", que nous avons en commun avec tous les autres mammifères, a existé à travers toute l'évolution humaine. Et qu'à ce titre et à bien

d'autres égards, elle est un facteur significatif déterminant dans beaucoup d'aspects de notre développement : coordination du langage, développement du cerveau, adaptation à notre environnement, etc... Si cette hypothèse est vraie, et beaucoup de travaux réalisés aujourd'hui dans ce domaine pointent dans ce sens, alors **il devient absolument crucial pour un développement sain et harmonieux de tous les enfants aujourd'hui, qu'ils s'engagent dans des expériences de jeu de haute qualité, et ce pendant un temps significatif chaque jour.**

Or à cause du renforcement de la supervision adulte, la vie de beaucoup d'enfants est déjà partiellement, voire complètement dépourvue d'expériences de ce type. Nous ne connaissons pas aujourd'hui les impacts de cette omniprésence adultisante\* sur le processus fragile et crucial de cette pulsion biologique ludique. Mais étant donnée la nature subtile et délicate du jeu, étant donné la vulnérabilité inhérente et l'immaturation de l'enfant, ma crainte est que des niveaux et des types d'interventions inappropriés, par exemple des interventions qui interrompent, changent ou restreignent continuellement les comportements ludiques des enfants, agissent comme des précurseurs de ce qui pourrait s'avérer devenir **une crise développementale sérieuse pour beaucoup d'enfants.**

La crise développementale à laquelle je me réfère pourrait déjà se manifester sous l'une des 3 formes suivantes :

- **Une forme physique** dans laquelle les enfants deviennent incapables, du fait des contraintes imposées par une supervision inappropriée, de calibrer ou de coordonner de manière adéquate leurs mouvements et leur corps, d'évaluer les risques et de poser les fondations "psycho-corporelles" complexes nécessaires au langage, à la méta-communication, ou à d'autres formes d'interactions sociales. Choses qu'ils pouvaient faire auparavant en jouant seuls ou avec des pairs.
- **Une forme émotionnelle** où les enfants, contraints par une supervision inappropriée, deviennent incapables de donner par eux-mêmes du sens à ce qu'ils vivent, et à ce qui les entoure (dans les relations, face à la mort, la morale, la religion, etc...).
- Une synthèse de ces formes physiques et émotionnelles.

De surcroît, et en lien avec les évolutions actuelles d'une société de plus en plus procédurière, les enjeux liés à la sécurité sont devenus tout aussi prépondérants *dans* les espaces conçus pour le jeu, *qu'en dehors*. Et tous ces changements ont conduit à l'apparition de nouvelles objections et de critères rédhibitoires au regard de la "convenance" ou du caractère approprié, de laisser les enfants s'engager dans des jeux, auparavant considérés comme légitimes.

De tout ceci résulte des interdictions et des suppressions intentionnelles de certaines expériences ludiques vis à vis de beaucoup d'enfants (en particulier les jeux turbulents, de bagarre, certaines formes de jeux sociaux, créatifs, de maîtrise ou de jeux profonds). Et ceci constitue déjà un facteur de préoccupation sérieux, lorsqu'elles impactent une partie des temps de jeu. Mais pour un nombre croissant d'enfants, les expériences de jeu libre ont d'ores et déjà lieu uniquement dans des espaces dédiés et supervisés. Ce qui signifie qu'un nombre croissant d'enfants souffrent déjà très probablement de dommages développementaux significatifs, dûs à l'appauvrissement de leurs expériences ludiques.

Bien que les enjeux liés à la qualité du jeu des enfants aient récemment fait l'objet d'une attention particulière au regard de la législation, et vis à vis de leur santé et de leur sentiment de sécurité, la question du jeu elle-même, et des conditions environnementales et psychologiques les plus propices à son émergence et à ses développements, n'a pas suffisamment été explorée.

Le jeu est un phénomène très complexe, et les professions liées au jeu le sont aussi. Chaque enfant n'est pas seulement un individu social avec des besoins et des droits propres, il est aussi un *univers en développement* dont l'accomplissement personnel dépend de ses interactions avec une grande variété de facteurs subtils, qui ne peuvent être décrits facilement de manière empirique.

C'est pour cette raison que les axes de travail développés ici s'attachent plutôt à des principes qu'à des faits. Ces principes sont par exemple la notion du jeu de l'enfant comme "*un comportement choisi librement, dirigé personnellement et intrinsèquement motivé*", notion qui synthétise à la fois les intuitions, souvenirs de jeux et expériences de terrain des professionnels du jeu, et les sources théoriques et écrits de références sur le sujet.

Les principes déclinés ici seront critiqués par certains comme étant impraticables, irréalistes, idéalistes et trop éloignés des conventions, accords normatifs et contraintes actuels; manquant de pertinence, lorsqu'appliqués aux accueils collectifs de mineurs ou aux temps de récréation dans les écoles.. Mais les considérations profondes exposées ici ne consistent pas à déterminer si les enfants vont pouvoir s'adapter aux accueils collectifs de mineurs ou aux temps de récréations que *nous* avons mis en place pour eux, ou encore aux formes d'animation et de supervision qui s'y pratiquent. Notre point est d'évaluer si et comment, la structure elle-même, l'institution ou le professionnel du jeu viennent répondre aux *besoins de jouer* des enfants, pour ce que nous en comprenons aujourd'hui. Car de fait, il existe des tensions entre la façon dont le jeu est décrit et compris à travers la littérature qui met en exergue l'importance des "flux ludiques" librement exprimés par les enfants et de la "pulsion biologique" de jouer, et l'animation et la supervision telles qu'elles sont pratiquées dans ces lieux.

Ces tensions sont parfois le résultat de la formation des professionnels qui peut avoir trop mis l'accent sur certains aspects législatifs et règlementaires ou sur d'autres facteurs comme la socialisation et la gestion des comportements inacceptables; au détriment de l'importance et du rôle du jeu dans le développement et l'adaptation de notre espèce. Mais quelques soient les sources de dissonances entre connaissances théoriques et pratiques de terrain, il nous paraît fondamental aujourd'hui que les professionnels du jeu soient capables d'analyser, et d'évaluer personnellement la qualité de ce qu'ils font et proposent dans leurs structures, à l'aune de ce qu'est le jeu et de ce qu'il produit.

\* « **The First Claim** » (« **La Première Revendication** »), est un manifeste édité par Play Wales, une organisation galloise très implantée et active sur la question du jeu au pays de Galle <http://www.playwales.org.uk/eng/firstclaim>

\* **Adultisation** : lorsque le jeu est plus ou moins subtilement contrôlé et re-dirigé par l'adulte, souvent dans l'intention légitime du bien être de l'enfant : vouloir aider, protéger, éduquer, améliorer, induire, etc...

