

Recherche : fiche de lecture après une recherche bibliographique

Jouer/Apprendre de Gilles BROUGÈRE (2005)

A. Thème(s) choisi(s)

Lors de l'écriture de mon journal de bord, je me suis penchée sur la relation/l'utilisation du jeu qu'ont les professionnels du secteur social et notamment celui de l'éducation. Plus spécifiquement, je me suis demandée s'il était possible pour une ludothèque/un ludothécaire d'être en partenariat avec un établissement professionnel tout en gardant/respectant la définition/les critères du jeu que l'on apprend en formation (second degré, présence de décisions, la règle, la frivolité, l'incertitude). Le jeu éducatif, est-ce vraiment un jeu ? On répond au besoin de l'enfant ou celui de l'adulte (enseignant) ? Les ludothécaires partagent-ils les mêmes raisons/buts d'intervention dans les établissements scolaires que les enseignants ? Si non, quelles sont-elles ? (éducatif, social, etc.).

Étant en stage dans une ludothèque qui propose des activités ludiques dans des établissements scolaires (école maternelle, primaire) mais également au sein de la ludothèque, il me semblait intéressant de faire mes premières recherches sur ce lien entre jeu et jeu éducatif afin de pouvoir ensuite les confronter à mes observations de terrain.

B. Mots clés en lien avec le(s) thème(s)

Les mots clés que j'ai utilisé pour la recherche des sources documentaires sont les suivantes : jeu, éducation, pédagogie, ludothèque

C. Liste des sources documentaires (5 à 10 sources)

- Brougère, G. (2005). *Jouer/Apprendre*. Economica.
- Brougère, G. (2012). Le jeu peut-il être sérieux ? Revisiter Jouer/Apprendre en temps de serious game. *Australian Journal Of French Studies*, 49(2), 117-129. <https://doi.org/10.3828/ajfs.2012.10>
- Chevet, B. (2001). Une ludothèque à l'école. *Enfances & Psy*, n° 15(3), 72-75. <https://doi.org/10.3917/ep.015.0072>
- Brougère, G. (1997). Jeu et objectifs pédagogiques : une approche comparative de l'éducation préscolaire. *Revue française de pédagogie*, 119(1), 47-56. <https://doi-org.ezproxy.u-bordeaux-montaigne.fr/10.3406/rfp.1997.1166>
- Brougère, G., & Bézille, H. (2007). De l'usage de la notion d'informel dans le champ de l'éducation. *Revue Française de Pédagogie*, 158, 117-160. <https://doi.org/10.4000/rfp.516>
- Roucous, N., & Brougère, G. (1998). Loisir et éducation. *Revue Française de Pédagogie*, 124(1), 91-98. <https://doi.org/10.3406/rfp.1998.1119>
- Gilles Brougère. Jouer et apprendre. XXXIVe congrès de la Fnarem, " Jouer, rejouer, déjouer, enjouer. Le jeu au cœur de l'aide rééducative/relationnelle à l'école ", FNAREM, Juin 2019, Limoges, France. hal-03585076

D. Fiche de lecture : Jouer/Apprendre de Gilles BROUGÈRE (2005)

a. Présentation de l'ouvrage ou de l'article et identification de l'auteur

L'ouvrage étudié pour cette fiche de lecture est "Jouer/ Apprendre" (2005) de Gilles Brougère, édité par Economica. Il s'agit d'un livre sur la thématique du jeu, et plus précisément sur l'utilisation de ce dernier dans l'apprentissage. Comme le titre l'indique, il est question d'aborder le lien qui uni, ou non, ces deux actes.

Professeur de sciences de l'éducation à l'université Sorbonne Paris Nord, Gilles Brougère a plusieurs autres titres à son actif. En effet, en plus d'être membre (anciennement dirigeant) du laboratoire EXPERICE (Centre de recherche Interuniversitaire : Expérience, Ressources Culturelles Éducation), il a également été responsable du Master Sciences du jeu. Il a mené différentes recherches autour du jeu, que ce soit sur son plan sociologique ou pédagogique, sur le jouet, la culture enfantine de masse, l'éducation préscolaire comparée et les apprentissages informels.

Il publie "jouer/apprendre" en 2005, en adéquation avec l'un de ses premiers ouvrages " jeu et éducation" (1995). Dans la continuité de cette thématique du jeu, dans un contexte plus récent, il sera également sous la direction de "Penser le jeu : les industries culturelles face au jeu", ouvrage publié en 2015.

b. présentation de la question de recherche développée dans l'ouvrage ou l'article

Dans "Jouer/apprendre" Gilles Brougères aborde un discours qui se veut analytique sur la question de la relation entre deux actions distinctes : celle de jouer et d'apprendre. Pour cela, il essaiera de nous interroger sur la signification de ces derniers, la compréhension de leurs actions et de leurs effets.

Dans un premier temps, il propose aux lecteurs d'ouvrir leurs visions sur le jeu, de prendre en considération sa diversité et ses théories. Il abordera par la suite sa définition, ses différentes caractéristiques et s'il est nécessaire de le définir ou non.

Une fois ces points sur le jeu clarifiés, ou du moins évoqués, Gilles Brougères abordera la notion de pédagogie : son association avec le jeu pour certains modèles scolaires, et sa réticence pour d'autres. L'auteur invite ensuite les lecteurs à se dégager un instant de cette approche pédagogique pour percevoir le jeu comme une expérience, une culture ludique et un loisir. Gilles Brougères termine son analyse avec la notion d'éducation informelle, ce qui semble selon lui, une manière d'envisager le lien entre le jeu et l'apprentissage.

c. résumé objectif du contenu de l'ouvrage ou de l'article = synthèse

Peut-on se prendre au jeu?

Gilles Brougères met en évidence la diversité des activités que l'on intitule comme étant un "jeu" et la complexité d'en trouver un sens commun de peur de mettre de côté leur particularité. Il précise également que les distinctions du jeu apportées par Piaget mais aussi par Corinne Hutt démontrent bien leurs diversités et que de vouloir les unifier risquerait de croire en des effets d'utilisation similaires. De plus, il explique la complexité de cet exercice tant les contextes sont impactants. Le langage et la culture ont un impact considérable sur la définition, l'utilisation et la recherche du jeu. Le lien entre jouer et apprendre semble ainsi difficile à argumenter tant la question du jeu reste un sujet complexe et ambigu.

Comment pense-t-on le jeu?

Le jeu est, selon l'auteur, vu de différentes façons selon à qui on l'associe. Si pour l'enfant on a tendance à vouloir se questionner sur la raison de son utilisation, ce qu'il apporte d'un point de vue développemental et éducatif, la question du jeu est moins recherchée chez l'adulte (simple loisir, sport).

Les théories sur le jeu ont connu une évolution tout d'abord basées sur un point de vue biologique (Karl Groos et Edouard Claparède), les théories se sont ensuite tournées vers la psychologie. Dans les deux cas, le jeu est considéré comme un élément important pour le développement de l'enfant. L'auteur va ainsi confronter différentes théories sur l'intérêt et les effets du jeu.

Dans un premier temps, d'un point de vue psychanalytique (Freud, Mélanie Klein, Winnicott), il en ressort des effets sur les émotions et leurs gestions, on parle également de la notion de plaisir avec la sortie du réel. Les théories psychologiques vont mettre en relation l'impact de "jouer" sur la création de la personnalité. Ses

théories mettent en avant le développement de l'enfant, mais n'expliquent pas le lien avec l'apprentissage. Piaget, quant à lui, voit dans le jeu l'assimilation supérieure à l'accommodation, le jeu aurait un effet de consolidation des savoirs, mais pas d'apprentissage.

Vygotski, de son côté, met en avant l'importance de la motivation dans l'activité d'un enfant. Il voit ainsi dans le jeu un support qui répond à cette demande. Le jeu aurait un impact sur le développement de l'imagination (fonction symbolique) et sur la création de la zone proximale de développement de l'enfant. Pour ce qui est de Bruner, il explique que le jeu nous permet de faire ce qu'on ne fait pas dans la vie réelle, dans le sens où il n'y a pas de conséquences, moins de risque.

A contrario de toutes ces théories énoncées précédemment, l'auteur évoque le travail de Thomas Power qui remet en cause l'interprétation des résultats de ces théoriciens. De même pour Peter Smith qui met en lumière l'influence des résultats selon la neutralité de l'expérimentateur.

Qu'est-ce que le jeu ?

Du fait de la complexité et de la diversité du jeu, l'auteur explique l'impossibilité d'une définition complète et universelle. Il propose cependant de nommer ses caractéristiques. L'auteur va ainsi évoquer en premier lieu **le second degré** (pour de faux) et **la liberté** (jouer, c'est décider, c'est être d'accord). Ensuite il nomme **la règle**, conséquence des deux premiers. Elle se distingue de la loi puisqu'on peut choisir de la respecter ou non en acceptant de jouer ou de ne pas jouer. Il y a également **la frivolité** (sans conséquence), en lien avec le second degré (sa conséquence). Puisque toutes actions ont une conséquence, on parle de minimisation de celles-ci par rapport à l'action dans la réalité. Elle fait polémique, puisqu'elle est en contradiction avec le jeu sérieux. Ainsi, elle remet en question et dérange certaines pratiques et théories qui projettent le jeu dans une vision éducative. Enfin, nous avons **l'incertitude**, le fait de ne pas connaître la finalité du jeu.

Selon l'auteur, ces critères ne devraient pas être utilisés comme définition du jeu, mais plutôt comme outil de compréhension des logiques repérées sur des activités. L'activité est considérée comme jeu ou non jeu selon la situation. L'auteur a ainsi l'intention d'utiliser ses critères pour analyser les limites/frontières de l'activité de jouer avec l'activité d'apprentissage : jouer/ apprendre. En effet, si l'apprentissage peut s'accorder avec la décision et le second degré, elle est cependant contradictoire avec la frivolité.

Jeu et pédagogie: le même ou l'autre

De manière générale, le jeu est vu dans divers pays comme une activité pédagogique pour les enfants d'âge élémentaire (5-6 ans). L'auteur évoque le projet Fröbélien où il était question de donner des moyens pour le développement de l'enfant, l'idée étant d'apporter de l'éducation avant la garde. Il propose une pédagogie où l'enfant est acteur et non l'adulte. On favorise l'activité spontanée de l'enfant en lui proposant du matériel adapté. Fröbel parle de jeu libre, d'enfants libres dans le jeu. Suite à ce projet, il a été observé une répercussion et une transmission de la présence du jeu dans les établissements de l'éducation, néanmoins, avec des pratiques et des activités divergentes : jeu libre/ jeu dirigé, place du jeu principal/minimisée. Ces théories ont influencé les croyances des professionnels de l'éducation, ce qui explique la place du jeu actuel dans le système scolaire. Cependant, Gilles Brougères explique que la croyance l'emporte sur la réalité. En effet, si ces théories sont évoquées, elles ne sont pas justifiées au niveau scientifique (absence de résultat valable). De ce fait, les pédagogues ont eu besoin de la valorisation psychologique (psychologie du développement) pour donner sens à leur pratique. Si on peut concevoir un lien entre jeu et pédagogie, c'est parce qu'ils sont tous deux en accord sur l'importance de porter l'individu (ici l'enfant) comme acteur principal (de son développement). Le jeu serait une activité à l'initiative de l'enfant qui répond à ses propres besoins, il est décisionnaire et a le pouvoir.

En ce qui concerne la place des enseignants, ils auraient le rôle du fournisseur du jeu. On parle ainsi de co-construction avec l'enfant puisque si l'enfant joue de lui-même, en autonomie, sans besoin de l'adulte, son jeu sera tout de même influencé par l'aménagement de cet espace et des objets proposés par l'adulte. Ils ont également le rôle d'observateurs, dans le sens où ils évaluent le développement de l'enfant. Ils auraient notamment le rôle de joueur (stimulation, maintien de la logique), même si ce rôle est questionné (destruction de la logique enfantine). Le jeu libre en milieu scolaire serait difficile à atteindre du fait de la co-construction, de l'intégration des règles de l'établissement par l'enfant, en plus de son impact sur l'incertitude, la frivolité et la décision de l'activité.

Expérience et culture ludiques

Communément, on remarque qu'il est difficile d'accepter le sens principal du jeu, celui de prendre plaisir, d'un divertissement. Cela est mal vu, on se persuade d'un effet plus distingué : d'où la liaison à l'éducation. Selon Gilles Brougères, l'intérêt du jeu est d'être maître de son plaisir. Il évoquera ainsi la théorie du flow (expérience optimale) de Mihaly Csikszentmihalyi, qui consiste à être entre l'ennui et l'anxiété.

L'auteur nommera également que l'effet premier du jeu est celui d'apprendre la culture du jeu. Pour pouvoir jouer, le joueur doit être dans le partage de cette culture. Ne pas la transmettre pourrait avoir des conséquences d'interprétation, comme par exemple "jouer à la bagarre". Il y a la culture ludique de la société et celle propre à l'individu. La culture ludique est changeante selon les individus et les circonstances. On a sa propre culture ludique mais on va se référer à celle des autres, coopérer pour pouvoir "jouer" ensemble. Gilles Brougères parle ainsi de culture ludique partagée. La culture ludique est différente selon la culture du pays, le milieu social, le sexe et l'âge de l'individu. Elle est en constante construction suite aux diverses expériences ludiques vécues. Selon Becker, la culture ludique est acquise grâce aux interactions sociales. La sociabilité est antérieure au jeu, c'est-à-dire que la présence de la sociabilité y est obligatoire. Cela reste tout de même du jeu puisque l'individu n'est pas dans l'obligation d'accepter l'activité. L'auteur parle "d'un passage miraculeux d'une sociabilité contrainte à une sociabilité choisie" (p115)

Le jeu, un loisir parmi d'autres

Dans ce chapitre, Gilles Brougères questionne la place et le lien du jeu avec celui du loisir. Le jeu serait considéré, par certains, comme en opposition à ce dernier et également en opposition entre enfants et adultes. L'auteur reprend la trilogie aristotélicienne où le loisir est considéré comme activité noble et qui s'oppose au jeu et au travail. Nous retrouvons également cette opposition jeu/loisir avec le discours de Pauline Kergomard, cette dernière évoquant que le jeu étant le travail des enfants. En effet, avec l'utilisation du jeu dans les structures scolaires/ de l'éducation, on a fait du jeu une activité sérieuse et donc opposée à celle du loisir.

Pour Paul Yonnet, en revanche, évoque une relation forte entre temps libre, loisir et travail. Il définit le loisir comme étant une quantité de temps libre qui se distingue des temps obligés (exemple du travail) et des temps contraints (exemples des obligations familiales). Un temps où l'on fait ce que l'on veut, quelle que soit l'activité qu'on lui donne. Ainsi, l'auteur fait donc l'hypothèse du rapprochement du jeu et du loisir, dans l'idée qu'ils sont tous les deux en accord avec cette liberté de faire et de ce temps libre. Le jeu est une forme de loisir, mais pas comme son contenu. Elle serait peut-être la première forme de loisir (au moment de l'enfance).

De plus, le deuxième point commun entre jeu et loisir, c'est leur lien social. En effet, on retrouve dans l'explication du loisir de Elias Dunning les mêmes aspects du jeu évoqués par l'auteur : le second degré, la décision et la frivolité et la sociabilité. A la différence qu'il aborde l'excitation et les émotions.

Jeu et éducation informelle

Pour ce dernier chapitre, Gilles Brougères fait le lien entre jeu et éducation informelle. Il explique qu'en situation d'apprentissage, on distingue l'apprentissage formelle avec un but d'acquisition de connaissances, mais où on ne peut pas garantir la réussite de l'effet, puis nous avons l'apprentissage informel où il y peut y avoir effet d'apprentissage sans être doté d'une forme éducative. On parle ainsi d'apprentissages informels puisqu'il s'agit d'un apprentissage qui n'a pas été cherché, l'apprentissage n'était pas considéré comme un but de l'activité. On utilise également le terme d'effet second. Pour qu'il y ait un apprentissage en situation informelle, il faut que cela se fasse sous deux conditions : il faut qu'il y ait de l'engagement de la part de la personne et de l'affordance. Chaque jeu a son potentiel informel éducatif et diffère également selon l'investissement et l'expérience propre au joueur.

Le jeu pourrait ainsi s'envisager comme étant éducatif, mais ceci dit, de façon informelle. Il ne faut pas qu'il y ait d'intention d'apprentissage, que ce soit du côté du joueur et de celui qui propose/encadre l'activité.

Conclusion

Tant que nous n'aurons pas élucidé la raison de l'apprentissage dans une situation où l'on ne cherche pas cet effet (apprentissage informel), nous ne pourrions avancer sur la question du potentiel d'apprentissage du jeu. L'auteur finit par dire que le lien entre jouer et apprendre peut se faire, mais qu'il ne s'agit là que d'une forme spécifique de la relation entre faire et apprendre. Il affirme que le jeu n'a pas un principe d'apprentissage, que le joueur est avant tout à la recherche de plaisir et que, pour la plupart des cas, il n'y apprend rien. Néanmoins, il ne néglige pas le fait qu'on puisse être amené à apprendre en jouant. Ainsi jouer et apprendre "sont deux logiques sociales qui ne sont en aucun cas superposables, mais qui ne peuvent que se rencontrer" (p 166).

d. les liens entre le contenu de l'ouvrage de l'article et vos premières questions naïves = analyse critique

Durant la lecture et l'écriture du résumé de l'œuvre de Gilles Brougères "Jouer/Apprendre"(2005), j'ai pu faire du lien avec mes observations de stage et mes premières questions naïves. En effet, suite à la participation d'activités jeux de société avec des enfants de maternelle, dans le cadre d'un partenariat entre la ludothèque où j'effectue mon stage et des écoles du secteur, divers points m'ont questionné. Dans un premier temps, je me suis demandé si en tant que ludothécaire, nous avons la même signification du jeu que celle des instituteurs. Dans l'œuvre de Gilles Brougères, on observe que si le jeu est connu par certains (les ludothécaires) avec ces différentes caractéristiques (second degré, liberté, règle, frivolité, incertitude), il est vu et appliqué d'une toute autre manière par les professionnels de l'éducation. On peut d'ailleurs distinguer deux types de jeux dans les écoles. Nous avons tout d'abord le jeu libre, qui est plutôt réservé à la récréation, dans l'idée d'un espace de défolement des enfants. L'auteur explique que l'enfant n'est pas tout à fait "libre", dans le sens où le jeu reste tout de même cadré par la co-construction de l'instituteur, puisque c'est ce dernier qui choisit les objets qui leurs sont donnés et puisque les enfants ont intégré les règles de l'établissement. En second, nous avons le jeu sérieux que l'on joue en salle de classe. Cette catégorie de jeu est plus valorisée par les instituteurs, il est vu comme un apport pédagogique. L'enfant doit respecter les règles, il est dans l'obligation de jouer et le jeu est utilisé pour évaluer leurs compétences (exercice caché). Dans ce cas de figure, la liberté, la frivolité et l'incertitude ne sont pas respectées/présentes. De ce fait, nous pouvons supposer que la définition et l'utilisation du jeu ne sera pas identique entre le professionnel ludique et celui de l'éducation. De ce que je comprends à travers cette œuvre, c'est que cette différence d'interprétation du jeu serait dû à l'influence des croyances pédagogiques. Les instituteurs sont influencés par ces théories où le jeu est véhiculé comme objet

d'apprentissage et de développement. De plus, de façon plus générale, Gilles Brougère explique que la vision du jeu diffère selon l'expérience et la culture ludique que nous avons (elle est propre à chacun). De ce fait, un instituteur peut être en accord avec les caractéristiques du jeu mais son application va être dirigée et influencée par les règles de son établissement (programme de l'éducation nationale). Cependant, il me semble important et intéressant d'intervenir dans les écoles, même si nos intérêts et attentes ne sont pas partagés. Si celle des enseignants est de proposer le jeu comme outil pédagogique (comme cela peut être le cas avec le cinéma, le théâtre et le sport), il est tout de même important de pouvoir collaborer avec eux dans une idée d'ouvrir les enfants à l'apport culturel et sociable/sociologique du jeu. En effet, même si le jeu est appliqué de façon sérieuse et cadré dans l'espace scolaire, il attire la curiosité de l'enfant et cela peut l'amener à vouloir utiliser le jeu de façon plus libre dans d'autres espaces tels que son domicile ou en ludothèque.

Je terminerai cette fiche de lecture avec une phrase plus récente (2022) de Gilles Brougère à ce sujet lors d'un congrès de la Fnarem : "il importe peut-être de savoir si ce que l'on fait doit ou non se dénommer jeu, mais il importe de savoir ce que l'on fait et pourquoi on le fait" (p°8)