

LES PREMIÈRES THÉORIES DES CONCEPTS DE „JEU” ET DE „DÉTENTE” – ANALYSE SOCIOLOGIQUE

Sonia Ionescu & Eusebiu Ionescu

***Résumé:** Le jeu inclut des exercices avec des nouvelles structures toniques, des caractéristiques de l'effort et en effet, des fonctionnalités. Dans la structure du jeu, le mouvement paraît global, insuffisamment différencié. Le jeu opéré avec des exercices physique mais d'une manière différente, en guidant spécialement des influences de l'exercice individuel. Pour formuler une de ces théories un long chemin on a parcouru. Le log des années on a cherché à dégager des théories regardant les concepts de jeu et détente. Dans ce sens, on poursuit les premières théories qui ont été formulés il y a quelques siècles.*

Des mots clef: „jeu”, „détente”, analyse sociologique

Puisque le mouvement de relachement cherchait l'appui et l'accord du public, il demandait en même temps une base logique, rationnelle. Pendant le XIX-ème siècle se sont développés plusieurs théories du jeu, et elles ont été incorporées dans une philosophie sociale de relachement, pendant le XX ème siècle. Beaucoup d'entre les actuelles convictions concernant la nécessité des programmes de services organisés du relachement sot fondé sur des théories éphémères du jeu et de la détente.

Pendant le XVIII-ème et le début du XIX-ème siècle, deux philosophes consacrés dans le domaine de la pédagogie, Heinrich Pestalozzi et Friedrich Fröbel ont considéré le jeu un élément essentiel dans la pratique didactique. Pestalozzi (1746-

1827) pensait que le jeu contribuait à la performance totale des élèves et, surtout par l'implication compétitive, assurait la santé du corps et de l'esprit. Dans son école expérimentale à Yverdon, des activités comme les jeux, le patinage, l'alpinisme, les sauts et les luttes étaient des activités quotidiennes. Fröbel (1782-1852) opinait que le jeu ne représentait seulement un moyen de divertissement, car le jeu était en même temps l'étape la plus importante dans l'éducation spontanée de l'enfant, en lui permettant d'exercer en harmonie toutes ses qualités physiques, émotionnelles et intellectuelles.

Pendant le XIX-ème siècle, d'autres investigateurs se sont décidés de développer des théories du jeu, qui pouvaient expliquer le but et sa signification fondamentale. Aucune de ces théories ne peut résister aujourd'hui à un examen scientifique rigoureux; pourtant, ces théories ont été très importantes, car pour la première fois, les hommes de science ont sérieusement consacré leur préoccupation à l'étude de l'essence du jeu.

Les premières théories du jeu. Il y avait six théories essentielles du jeu, longtemps commentées et reconnues, qui se sont évidenciées en Europe et en Amérique pendant le XIX-ème et le début du XX-ème siècle.

La théorie du surplus d'énergie. Le philosophe anglais Herbert Spencer, dans son ouvrage dès la moitié du XIX-ème siècle „Les principes de la psychologie” a lancé l'hypothèse selon laquelle le jeu était motivé premièrement par la nécessité de consommer l'énergie excessive. Son ouvrage a été influencé par celle de Friedrich von Schiller, qui avait spéculé sur la nature du jeu un siècle avant. Une affirmation originale du Schiller concernant le jeu, peut être trouvée dans son ouvrage „De l'éducation esthétique de l'humanité”: „*Quand le lion n'est pas torturé par la faim et*

LES PREMIÈRES THÉORIES DES CONCEPTS DE „JEU” ET DE „DÉTENTE” –
ANALYSE SOCIOLOGIQUE

quand aucune autre bête ne le provoque lutter, son énergie inutilisée constitue un but pour lui ;plein d'ardeur, le lion remplit le désert de ses feulements effrayantes, et sa force exubérante lui fait plaisir en se découvrant invincible, unique...il s'agit de la liberté et la bête "travaille" quand une privation est le moteur de son activité et il „joue” quand la plénitude de la force est ce moteur-même”.ⁱ Spencer a vu dans le jeu des enfants une représentation dramatique par l'imitation des activités des adultes, comme les luttes, la chasse et la prise des captifs, en impliquant 'les instincts de proie'. Il écrivait : „Le besoin de conquérir - bien dominant dans tous les êtres – parce qu'il est en corrélation avec le succès dans la lutte pour l'existence, on l'exprime mieux par la satisfaction d'une victoire dans une partie d'échec, que par celle d'une victoire obtenue violemment”.ⁱⁱ Spencer a émis une théorie psychologique: les centres nerveux du corps, désintégrés à cause de l'action, doivent perpétuellement se réintégrer. L'activité est nécessaire; si elle n'est pas produite par le travail, elle doit être consommée par le jeu.

La théorie instinct – pratique. Une explication théorique plus développée du jeu, parfois appelée 'la pratique des compréhensions' ou la théorie 'instinct-pratique' a été promouvée par Karl Groos, professeur de philosophie à Basel, qui avait écrit deux textes majeurs; un ouvrage sur le jeu des animaux en 1896 et un autre en 1899 sur le jeu des hommes. Sa théorie était fortement fondée sur la théorie de la sélection naturelle de Charles Darwin. Groos a supposé que le jeu aidait les animaux dans leur lutte pour survivre, par la pratique et le perfectionnement des habilités; plus qu'une espèce est plus adaptable et plus intelligente plus elle a besoin dans son enfance d'une période de protection, pour qu'elle s'habitue avec cette dextérité. Ainsi, les enfants

s'impliquent dans des diverses activités, justement pour développer ces habilités, beaucoup avant d'en avoir besoin, dans la vie d'adulte. Le jeu s'assume, donc, le rôle d'instinct unique, généralisé (l'impulsion de pratiquer des formes instinctives de conduite).

Dans son ouvrage „Le jeu à l'homme” Groos classe le jeu en quatre formes majeures: (1) le jeu-lutte, en incluant ici des compétitions, la poursuite, la chasse et les rivalités mentales et physiques; (2) le jeu de l'amour, des activités de faire la cour à quelqu'un et le jeu de l'amour exprimé par l'art; (3) le jeu imitatif ou dramatique et (4) le jeu social. Il a développé et élargit la théorie qui impliquait des éléments physiologiques, psychologiques, esthétiques, sociologiques et pédagogiques pour expliquer sa vision complète. En utilisant des exemples des tribus primitives africains, il a souligné que dans ces cultures les enfants ont peu de jouets, mais leur jeu consiste dans l'imitation des activités quotidiennes des adultes, comme: la chasse, la pêche, la construction des divers objets et la mise des pièges (tendre des pièges). D'autre côté, les enfants des sociétés civilisées retiennent encore dans leur jeu beaucoup de jeux et de chansons qui reflètent des vieux rites et coutumes, mais qui ne sont plus pratiqués au présent, en reléguant ainsi la force de l'instinct.

Groos a observé aussi la valeur du jeu comme un moyen d'instruire, dans la quelle: „*l'instruction peut prendre la forme d'une activité de jeu, ou, d'autre part, le jeu peut être transformé dans une manière d'enseignement systématique...même le plus sérieux travail peut contenir certain jeu, spécialement quand la distraction de coquerir est prédominante. Puisque le jeu aborde le travail, quand le plaisir d'une activité et son but pratique devient une raison*

de pouvoir...le travail aussi peut devenir leu – quand son but réel est remplacé par le plaisir de l'activité-même”.

La théorie de la catharsis. Une autre théorie, beaucoup discutée dans cette période de début, a été la théorie cathartique du jeu. Cette théorie suggère que l'activité de jeu – spécialement le jeu de compétition, actif – sert comme une soupape sûre pour l'expression des émotions étouffées. Aristotél a vu le drame comme un moyen de purification interne de l'homme de toutes ses émotions agressives, hostiles; en regardant et en partageant l'expérience des acteurs sur la scène, le spectateur se purifie de ses sentiments maléfiques. Gros a adapté cette théorie en suggérant que: *„les activités de lutte et le jeu de compétition aidaient les enfants s'éliberer des leurs émotions négatives”.* Cette théorie a été développée par plusieurs écrivains du début de XX ème siècle. Carr, un psychologue américain, disait: *„Catharsis implique l'idée de la purification et du drenage de celle énergie-là qui se manifeste antisocialement. L'importance du football, de la boxe et d'autres compétitions physiques qui atténuent les tendances agressives des garçons, est apparemment un exemple. Sans les formes de jeu bien organisées dans la société et qui offrent une issue inoffensive vers la énergie ne pas mise en valeur et négative des jeunes, la mission du professeur et du parent dans l'éducation de l'enfant serait titanique”.*ⁱⁱⁱ

Des autres comme G.T.W. Patrick, ont contesté la théorie „naïve” du Gros – des émotions négatives, comme des forces internes qui peuvent faire du mal s'ils ne sont pas libérés. Il a vu l'effet cathartique du jeu comme étant dû premièrement au rétablissement de l'équilibre perturbé de l'organisme, aussi du point de vue physique que du point de vue psychique. Il a montré que sous l'influence des émotions

fortes comme la peur, ou la colère, une série complète de changements internes se produisent dans l'organisme, en préparant le système musculaire pour des réponses énergétiques (internes) demandées par la menaçante situation (la montée de l'adrénaline en sang), Patrick interprétant que dans le passé *"de telles préparatifs étaient normalement suivies d'un grand effort musculaire, fuite ou lutte"*. La théorie du catharsis combinée avec la théorie du surplus de l'énergie, suggère la nécessité de pratiquer le jeu – l'excès de l'énergie doit être consommé autrement il dégènerait en actes destructives ou dans des émotions négatives – en conduisant les enfants, les jeunes et les adultes aussi vers des formes de jeu socialement acceptées.

La théorie de la répétition. Elle a été une des plus discutées théories au début du XX^{ème} siècle et soutenue par Stanley Hall, un grand professeur américain de psychologie et pédagogie, considéré le parent de la psychologie de l'enfant. Son intérêt dualiste pour la théorie évolutionniste et pour l'éducation, l'a conduit vers l'étude des enfants, en observant leur comportement avec une rigueur scientifique. Miller écrit: *„Pour la première fois un important savant se prouve intéressé par de tels problèmes, comme: quelles sont les poupées préférées par les enfants ou comme il est normal de leur donner des noms. Son ouvrage sur la théorie du jeu se fonde sur l'idée que les enfants représentent un point essentiel dans l'évolution de l'animal à l'homme et ils parcourent toutes les étapes d'évolution dans leur vie embryonnaire"*.^{iv} On avait observé certaines étapes du développement que le fœtus humain parcourt sont similaires au processus évolutif du développement historique de l'humanité. Cela prouve que le développement individuel (l'ontogenèse) répète celui de la race (la phylogenèse).

LES PREMIÈRES THÉORIES DES CONCEPTS DE „JEU” ET DE „DÉTENTE” –
ANALYSE SOCIOLOGIQUE

Hall a suggéré que, l'enfant revit l'histoire de l'espèce humaine, tout comme l'embryon revit l'histoire de ses premières ancêtres. Il écrivait: „*Le passé possède les clefs des toutes les activités concernant le jeu. Mais aucune de ses solutions ne survit si elle n'est pas fondée sur un moment tout à fait héréditaire. Cette perspective de Gross – c'est à dire le jeu vu comme pratique de l'avenir pour les activités à venir de l'adulte, est partielle, superficielle et perverse*”.^v La théorie de Hall offrait un moyen convenable de décrire le contenu détaillé du jeu de l'enfant: „*la joie d'un enfant qui joue avec l'eau peut être comparée à celle de ses ancêtres, dans la mer ; leur persévérance d'escalader les arbres et de se bercer sur les branches prouve qu'en eux existent encore des vestiges de leurs ancêtres – les singes*”.^{vi} Par la perspective du jeu, les enfants sont regardés comme des êtres qui refont l'existence des ancêtres qui vivaient dans des grottes, qui allaient pêcher, qui se promenaient avec le canot, chassaient ou installaient des tentes, des activités vitales dans le passé. Hall a développé une analogie minutieuse, „culture-époque”, qui présente la manière dans laquelle l'enfant parcourt en jouant les périodes successives de l'histoire de l'humanité. Hall présentait les enfants traverser beaucoup d'étapes de l'évolution du passé de l'homme, comme les étapes des sociétés agricoles et patriarcales, et finalement, la phase tribale du développement historique. Ainsi que la première vision de Hall sur le jeu était celle que le jeu constituer plus tôt un procès instinctif de répétition du passé, qu'une pratique pour l'avenir.

La théorie du relâchement. Cette théorie a été développée par la psychologue américain G.T.W. Patrick. Il a affirmé qu'il était essentiel pour le fonctionnement normal de l'homme, que la société moderne trouvât des solutions

actives par l'intermédiaire du jeu. Il fonda sa théorie sur ce qu'il décrivait comme la demande „des centres cérébraux supérieurs pour la détente”. Après Patrick, le stress et l'effort de la vie moderne revalaient le fait que l'homme se trouve sur une pression excessive, qui conduisait à l'augmentation du désordre au niveau nerveux et aux maladies mentales. Il a démontré que, en temps que les gens avaient moins peur des maladies contagieuses, le niveau de la mortalité – dû à d'autres causes – avait augmenté: „c'est un déclin visible dans la capacité des travailleurs américains de faire face avec succès à l'effort de la vie moderne. Ils seront épuisés plus rapidement, qu'il y a quelques années. Les chances de mourir ont augmenté à cause des crises cardiaques, des artérites, des maladies des reins et du système nerveux et digestif”.^{vii} Le point de vue de Patrick concernant la libération des émotions faisait référence au fait que l'humanité a besoin des formes saintes de libération physique et émotionnelle pour compenser les pressions et les efforts ajoutés, en faisant rappel à l'incapacité des gens d'utiliser les activités traditionnelles. Il a souligné que: „l'humanité est apparue par l'histoire de la guerre. Même au début un homme a lutté contre un autre, un groupe contre un autre groupe, un tribu contre un autre, une nation contre une autre nation”. Vu que l'homme se sent à l'aise sur le champ de bataille et que „son ame est pleine de mémoires latentes de conflit et de querelle” Patrick conclut que le sport offre la meilleure de libération: „Le terrain de football est la représentation du champ confus de bataille, la course pour les buts, pour se cacher...Le football est plus divertissant que le baseball et il est un point d'attraction pour plus de monde, parce qu'il est plus dramatique,c'est une lutte. Ce sport réveille en nous des instincts engourdis”.^{viii} Patrick a été l'un

LES PREMIÈRES THÉORIES DES CONCEPTS DE „JEU” ET DE „DÉTENTE” –
ANALYSE SOCIOLOGIQUE

des premières écrivains qui ont fait la différence entre le jeu des enfants et celui des adultes. Il n'a pas vu le jeu des enfants comme une forme de détente, mais comme un élément signifiant dans le développement social et comme une libération des manifestations instinctives. Au contraire, le jeu des adultes, était évolué comme formes de relâchement, pour compenser le stress de la vie quotidienne. Patrick a proposé une définition influente du jeu dans l'existence moderne: *„Le terme jeu peut être appliqué à toutes les activités humaines qui ont un caractère libre et spontanée et qui intéressent par elle-même. L'intérêt pour ce type d'activités suit le sens de l'auto développement et elles ne sont continuées par aucune contrainte interne ou externe”*.^{ix}

Pendant les années '90, un important nombre de psychologues célèbres et d'autorités qui s'occupaient avec l'évolution de l'enfant, ont fait des investigations supplémentaires sur le comportement de jeu et ils ont écrit à l'évolution sainte et au développement, au procès éducatif. L. Estelle Appleton écrivait: *„le jeu pratiqué par les enfants et les adolescents est très bien lié à l'exercices du développement «des fonctions de l'organisme et des habilités». Quand une fonctionnalité particulière s'est complètement développée, l'impulse du jeu qui la concernait se diminue. Ainsi que le jeu dépend de la structure du corps, et l'énergie spécifique au jeu représente le besoin ressenti par l'organisme de se développer, d'améliorer les habilités et les fonctions”*.^x

Carl Seashore (1916), un psychologue célèbre, a accentué l'importance du jeu dans l'évolution sociale de l'enfant, surtout dans son appartenance à un group. Il suggère que le jeu d'un enfant reproduit à son niveau la lutte et les réalisations de l'adulte: *„L'enfant aborde pas à pas les réalités sévères de l'adulte – endurci et antrené, fort et sensible,*

touchant et maîtrisé, rationnel – par les engagements que son jeu suppose, sans pause et sans perdre son caractère original ; quand il se perd parmi ses dettes, ses responsabilités, ses opportunités et ses réalisations de la vie d'un adulte. Le jeu dans son essence est absolument social, et l'un de ses buts devrait être le sentiment de l'amitié. Le jeu représente en effet la formation de l'homme social".^{xi}

Un autre psychologue, William McDougall (1918), a affirmé en ce qui concerne le jeu, que celui-ci constitue une influence socialisatrice: *„il modèle l'individu, en le préparant pour la vie sociale, pour des rôles de chef mais aussi de supporte, pour l'implication coopérante du groupe".^{xii}*

C'est le même cas pour John B. Watson (1924), un expert dans la psychologie des aspects du comportement humain. Il a vu le jeu comme un point essentiel dans l'évolution humaine: *„Brièvement, le jeu représente le principal instrument du développement. Sans le jeu il n'y avait pas une vie cognitive normale; sans le jeu, le développement complet du pouvoir de la volonté humaine ne serait pas possible".^{xiii}*

En Amérique s'est développé ainsi, pas à pas, un climat éducationnel qui considérait le jeu comme un élément essentiel de l'éducation. On a interprété le jeu comme un moyen d'apprentissage, plus attractif et moins fatigant que le travail. On a souligné que pendant le jeu, l'attention de l'enfant est spontanée et elle offre naturellement une possibilité d'apprendre. Les enseignants soutenaient aussi la vision que l'expérience devenait indispensable à l'adaptation de l'équilibre personnel, le jeu étant considéré automatiquement bénéfique.

Comme une conséquence de cet aspect favorable des valeurs du jeu, on a favorisé l'expansion du jeu organisé et des programmes publics pour le relâchement dans les communautés américaines.

LES PREMIÈRES THÉORIES DES CONCEPTS DE „JEU” ET DE „DÉTENTE” –
ANALYSE SOCIOLOGIQUE

BIBLIOGRAPHIE

CAILLOIS, Roger - "*Man, Play and Games*", London, Thames and Hudson, 1961;

HUIZINGA, Johan - "*Homo Ludens: A Study of the Play Element in Culture*", Boston, Beacon Press, 1950;

MILLER, Susana - "*The Psychology of Play*", Baltimore, Penguin Books, 1968;

SAPORA, Allen V. & MITCHELL, Elmer - "*The Theory of Play and Recreation*", New York, Ronald, 1961;

VENDIEN, Lynn & NIXON, John - "*The World Today in Health, Physical Education and Recreation*", Englewood Cliffs, N.J.: Prentice - Hall, 1968.

NOTES

ⁱ Friedrich von Schiller – *Essays, Aesthetical and Philosophical*, London, George Bell, 1875, pag.113

ⁱⁱ *Ibid.*, pag. 14

ⁱⁱⁱ Harvey A. Carr – *The survival Values of Play*, quoted in Lehman and Witty, *op.cit.*, pag. 19

^{iv} Susanna Miller – *The Psychology of Play*, Baltimore, Penguin Books, 1968, pag.17

^v G.Stanley Hall – *Youth*, New York, Appleton – Century, 1920

^{vi} Susanna Miller, *op. cit.*, pp.17-18

vii G.T. W.Patrick – *The Psychology of Relaxation*, Boston, Houghton Mifflin, 1916, pag.13

viii *Ibid.*, pag. 62

ix *Ibid.*, pag 47

x L.Estelle Appleton – *A Comparative Study of the Activities of Adult Savages and Civilised Children*, Chicago: University of Chicago Press, 1910, pag.77

xi Carl Seashore – *Psychology in Daily Life*, New York: Appleton, 1916, pag. 8

xii W.McDougall – *Social Psychology*, Boston, John W. Luce, 1918, pag. 352

xiii John B. Waston – *Psychology from the Standpoint of a Behaviourist*, Philadelphia: J.B. Lippincot, 1924, pp. 439-440