

## *Evénement « Le jeu ne se limite pas au jouet »*

*Jean Epstein est psychosociologue. Il décrypte le rôle du jouet et celui du jeu dans le développement de l'enfant. Entretien.*

**Quelle est l'utilité du jouet ?**

*Jean Epstein.* Poser cette question n'a de sens que si l'on s'intéresse au développement de l'enfant. Il a été mis en évidence, quel que soit l'âge de l'enfant, que son développement était lent, global, précoce et incroyablement variable d'un enfant à l'autre. C'est fondamental pour parler du jeu et du jouet. Pendant longtemps, on pensait que chez le tout-petit, il ne se passait rien. Il y avait donc très peu de jouets pour les bébés. Les connaissances sur les compétences des tout-petits ont amené à développer des jouets pour eux. C'est récent. Ensuite, l'idée que des jouets seraient adaptés à tel ou tel âge est un non-sens absolu. C'est purement statistique et commercial. Ce dont l'enfant a besoin dans le jeu est d'avoir confiance en lui et d'être valorisé dans ses compétences. Il y a des gamins plutôt « logiques », d'autres plus « littéraires », pour dire vite. Les premiers feront, à deux ans, des puzzles pour quatre ans. Le jeu est fondamental, mais ne se limite pas au jouet. Le matériel de jouet est très limité par rapport au moyen de jeu car ils sont au service d'une certaine idée logique, c'est-à-dire la reproduction du monde. J'ai coutume de dire, en cette période de Noël, qu'il faut offrir des gros jouets, avec des grosses boîtes. Comme les enfants préfèrent les boîtes, ils sont ravis !... À la limite, n'achetez que les boîtes !

**Cela signifie que, vis-à-vis du développement de l'enfant, tous les jouets ne se valent pas ?**

Jean Epstein. Tout à fait. Le jeu est un outil extraordinaire pour que l'enfant développe ses facultés personnelles et sociales. Il doit apprendre les règles et que tout ne lui appartient pas. Des jouets ou des jeux qui vont permettent à plusieurs enfants, très

jeunes, de jouer ensemble, de partager et d'interférer sont très intéressants.

### **Que pensez-vous des jeux vidéo, qui bornent généralement l'attention et l'imagination ?**

*Jean Epstein.* J'ai travaillé pendant cinq ans sur les facteurs favorisant la violence chez les jeunes. Les 1 500 jeunes de huit à quinze ans que nous avons rencontrés nous ont ramené vers leur petite enfance. Beaucoup ne faisaient pas la différence entre le virtuel et le réel. Je m'explique : chez le tout-petit, le cerveau fait peu de place au virtuel et au réel. Tout est mélangé. Il faut que les enfants, à travers des jeux et surtout une présence de l'adulte qui explique les règles, qu'il découvre une réalité. Nous avons constaté énormément de violence chez des enfants qui n'avaient pas compris la portée de leurs actes. Notamment des enfants qui avaient été seuls, en overdose, face à des jeux virtuels. Les jeux vidéo sont révolutionnaires. Mais, l'enfant ne doit pas être seul face à cet outil. J'ai aussi travaillé avec des enfants hyperactifs, au Québec. Quand j'entends des parents dire « mon enfant n'est pas hyperactif, il peut rester devant la télé pendant des heures », je trouve cela extraordinaire. La télé est un outil sensationnellement hyperactif. Le gamin n'a pas besoin de bouger, la télé le fait pour lui. Et il peut même accélérer le mouvement en zappant. Les jeux vidéo supposent de ne pas passer son temps devant et de parler de ce que l'on voit. Idem pour la télé.

### **Le rôle de l'adulte est donc primordial dans le choix du jouet ?**

*Jean Epstein.* Il faut choisir un jouet adapté à ce que l'on sent être les compétences et les appétits de son gamin. Parmi les appétits, il y a celui de ressembler aux autres. On tombe alors dans le piège du marketing, des jouets à la mode. Même si cela ne plaît pas à l'adulte, l'enfant a besoin de ressembler aux autres. Mais il a aussi besoin de jouets adaptés à ses pôles d'exploration, le plus largement possible.

### **Les jouets véhiculent de nombreux stéréotypes. Sont-ils, dans une certaine mesure, nécessaires ? Ou l'adulte doit-il aider à s'en affranchir ?**

*Jean Epstein.* On accepte plus facilement qu'une fille joue avec une arme qu'un garçon avec une poupée. Cela correspond à des débats profonds au sein de notre société. Il en va, dans une certaine mesure, de la libération de la femme et du statut de l'homme. À travers le jeu, les parents doivent apprendre à dépasser les clivages. D'où l'intérêt d'écouter et de respecter les envies de nos gamins, sans pour autant les juger.

### **Quel est le rôle de l'adulte ?**

*Jean Epstein.* L'adulte a quatre fonctions : faire jouer, donner à jouer, laisser jouer et jouer avec. D'abord, faire jouer, c'est faire faire. L'adulte est alors meneur de jeu, il définit les règles. Mais si on fait faire sans arrêt, l'enfant est privé d'une part

d'imaginaire. Donc, le deuxième axe consiste à donner à jouer, à mettre à disposition des enfants des jouets qui n'obligent pas l'adulte à intervenir. Troisièmement, laisser jouer, c'est laisser ne rien faire. En réalité, l'enfant ne fait jamais rien, il rêve, il observe. Il faut le laisser s'ennuyer et trouver par lui-même les moyens de s'en sortir. C'est savoir gérer son temps libre. Sinon, cela donne des adultes qui ne savent pas s'occuper tout seuls. Enfin, l'adulte doit jouer avec. C'est notre plaisir, en tant qu'adulte, qui va irradier nos enfants. L'enfant témoin d'adultes prenant plaisir dans le jeu éprouve lui-même du plaisir. D'où l'importance de la diversité des rencontres.

### **Comment définissez-vous alors un jouet ?**

Jean Epstein. Le jeu est le moteur de développement d'un enfant. Tout est jeu. Mais, aujourd'hui, les jouets sont carencés par rapport aux besoins de l'enfant. Le risque est donc de saturer les enfants de jouets, tout en les carençant en moyens de jeu. Heureusement, le jeu ne se limite pas au jouet. Les jouets sont au service d'un certain développement. Limiter le jeu aux jouets, c'est limiter la découverte des compétences de l'enfant. Aujourd'hui, on fabrique des jouets sous l'effet de modes sans prendre en compte ce que l'on sait sur le développement des enfants.

Entretien réalisé par Vincent Defait