

L'amusement, compagnon de jeu au travail

Par **Robert Frund** et **Quentin Nussbaumer** – Corédacteurs

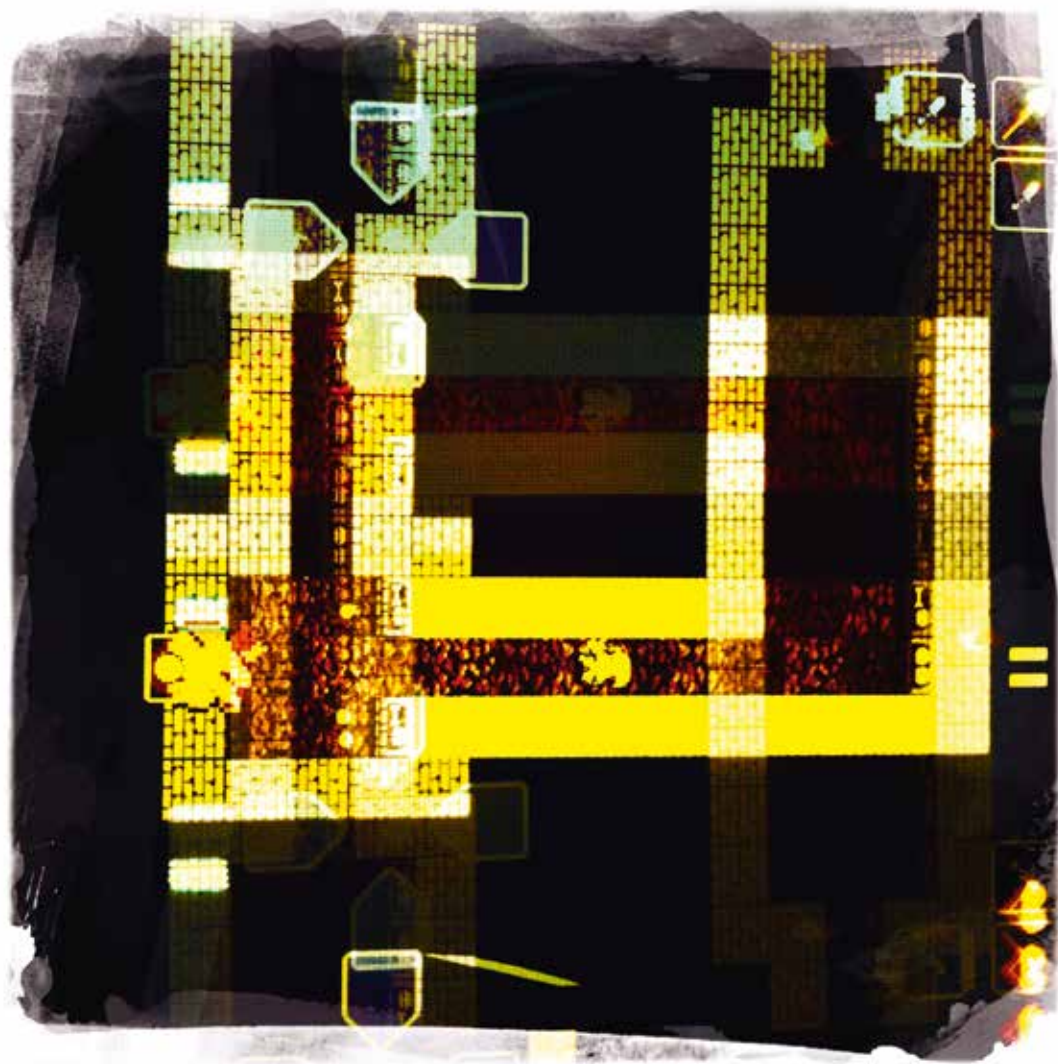
Le travail est une valeur forte en Suisse, c'est un idéal, une référence nationale quasi morale: il est ainsi au centre tant de nos réflexions et de nos actions, que de nos décisions individuelles et collectives. Ne pas jouer le jeu du travail, ne pas en respecter les règles établies, c'est chercher la réprobation, voire la punition. Quelle mouche nous a donc piqué-es à la *Revue [petite] enfance*, pour que nous propositions un numéro consacré à l'amusement au travail, dont il est quasiment un antonyme?

C'est que nous travaillons avec des enfants, qui par définition jouent et s'amuse(e)nt. Croyons-nous, c'est-à-dire ne travaillent pas. Et pour jouer notre jeu d'éducatrice correctement, nous devons alors un peu jouer celui des enfants, et à défaut de nous amuser véritablement, au moins leur en donner l'illusion.

A un autre niveau, amusement est synonyme de plaisir et antonyme de corvée. Nous savons que le plaisir est une source principale de santé au travail, problème public s'il en est, au point que la *gamification*¹ en entreprise connaît un certain essor, dénaturant à la fois la notion d'amusement, celle de jeu, et celle de travail.

Notre parti pris est que l'amusement n'est pas un sentiment secondaire, une distraction ou la manifestation d'une absence de volonté, et qu'au même titre que le travail, il peut constituer une valeur, un idéal et une référence car de son existence émergent et dépendent en réalité de nombreux mondes nouveaux.

¹ La *gamification* ne consiste pas à transformer le travail en jeu. Il s'agit plutôt de mélanger les mécanismes de jeu avec le travail pour le rendre plus intéressant et ainsi augmenter la productivité des employé-es.



Selon Dujarier et Le Lay (2018, p. 14), travailler et jouer partagent de multiples points communs, parmi lesquels celui d'avoir «fondamentalement à voir avec la mobilisation de l'intelligence pratique au-delà des règles et des prescriptions, pour faire face aux aléas et aux incertitudes, (...) [ils] constituent pareillement un engagement dans l'intelligence du corps. La coopération, la reconnaissance et la confiance les aiguillonnent.» Tenir ensemble nécessite de mettre en œuvre des intelligences et des savoirs, et toujours un esprit d'amusement, une légèreté qui détend nos carcans et laisse entrevoir d'autres possibilités de mouvement.

Ce numéro fait le pari de montrer que s'amuser, notamment dans l'éducation professionnelle de l'enfance, est un puissant moteur d'évolution, d'apprentissage et de relation, autant chez les enfants, les adultes, qu'entre adultes et enfants.

L'esprit du jeu

Nous avons choisi d'intituler ce numéro «S'amuser» pour mettre l'accent sur l'esprit, ou le sentiment qui anime celle ou celui qui joue ou travaille, plutôt que sur un type d'activité. L'idée est de montrer qu'il y a dans l'amusement une (re)création permanente du monde, peu importe qui le pratique et le degré d'amusement effectif. Il y a toujours plus ou moins de jeu dans nos actions et nos activités, qui que l'on soit et quoi que l'on fasse. Le jeu est alors le fil rouge que nous tissons selon notre amusement, pour nous adapter et pour transformer les contextes dans lesquels nous vivons.

Il suffit de relire Goffman et «La mise en scène de la vie quotidienne» (1973) pour nous rappeler qu'en réalité, nous ne faisons que jouer. Mais cela ne signifie pas encore que nous nous amusons. S'amuser serait une manière spécifique de jouer, de travailler et de vivre, en mobilisant une légèreté qui déplace même de façon minime les enjeux d'une situation en décalant le point de vue. Ce serait choisir d'appréhender la réalité comme un exercice dont l'objectif est d'équilibrer le trop-plein de sérieux qui entrave la réflexion et l'action.

Le jeu comme forme de vie

En affirmant que «le jeu est le travail de l'enfant», Claparède explicitait la simultanéité du frivole et du sérieux. Il jetait un pont entre deux mondes que l'on a l'habitude d'opposer, celui de l'amusement et celui du travail, ou celui des enfants et celui des adultes. Cette petite phrase contient en soi le questionnement qui anime ce numéro: jusqu'à quel point les enfants travaillent-ils en jouant, et jusqu'à quel point les adultes jouent-

ils en travaillant, particulièrement lorsque travailler, pour les adultes, signifie accompagner des enfants qui jouent?

L'équation est délicate, car beaucoup de variables sont mises en présence, et les concepts d'amusement et de travail sont particulièrement polysémiques. Il s'agirait par exemple de s'entendre sur le sens du mot «travail», noyé dans d'innombrables distorsions idéologiques. Mais plutôt que de faire des mathématiques, prenons l'option d'envisager le jeu et l'amusement comme des formes de vie, c'est-à-dire comme étant constitutifs de la vie en la traversant de multiples manières, la modifiant et la redéfinissant en permanence.²

Le jeu et l'amusement sont toujours plus ou moins au travail, plus ou moins présents au croisement de toutes nos activités. S'amuser ne serait donc pas une activité en soi, mais la disposition d'esprit qui accompagne la réalisation de cette activité. Nous pouvons nous amuser en faisant la vaisselle, en escaladant une montagne, en balayant. S'amuser serait transformer en jeu une activité qui a priori n'en est pas forcément un. Ce n'est dès lors jamais une expérience isolée, séparable des autres formes de vie. Surtout, l'antinomie jeu-travail paraît alors un aveuglement sur ce qu'est vraiment la réalité.

Pour connaître, il faut agir, pour apprendre, il faut agir ensemble

La conception du jeu que développe Brougère (Delory-Momberger, 2006) nous intéresse particulièrement dans sa perspective d'activité ayant des effets réels non recherchés. Et comme le souligne également Delory-Momberger (2006, p. 480), c'est une activité qui est toujours simultanément personnelle, collective et culturelle. «Le jeu doit donc être renvoyé à la fois à une expérience individuelle singulière et à une forme de participation collective, à une culture. (...) En tant qu'il est une construction sociale et culturelle, en tant qu'il transforme des éléments extérieurs en leur donnant de nouvelles significations, le jeu possède en lui-même un potentiel éducatif: "Si le jeu est éducatif ce serait donc d'un point de vue informel, c'est-à-dire comme un effet qui accompagnerait cette expérience sans qu'il soit visé"». Autrement dit jouer, et s'amuser dans le sens où c'est transformer une activité en jeu, ont des conséquences imprévues, des effets inattendus, et ce sont dès lors des

² «La notion de "formes de vie" a émergé il y a une dizaine d'années et circule dans des domaines variés, de la biologie à la philosophie en passant par la sociologie, la science politique et l'anthropologie. Mais qu'entendre par "formes de vie"? Un ensemble de pratiques, d'usages de nature variée, qui donnent à la vie commune des caractères propres, pour ainsi dire diffus, explicitement ou implicitement présents dans les croyances, la langue, les institutions, les modes d'action, les valeurs.» (<https://www.cnrseditions.fr/catalogue/philosophie-et-histoire-des-idees/formes-de-vie/>)



sources potentielles de découvertes dépassant les objectifs de notre volonté rationnelle. S'amuser, ce serait laisser au monde de l'espace pour s'exprimer.

Dewey pense en effet que «la dynamique de l'expérience est la même chez l'enfant et chez l'adulte. Les enfants sont des êtres actifs qui apprennent en affrontant les problèmes qu'ils rencontrent au cours d'activités mobilisant leur intérêt. (...) La pensée doit être liée à l'action pour passer dans l'ordre de la connaissance. Pour connaître, il faut agir.» (Galetic, 2014).

Il établit ensuite une distinction entre connaître et apprendre, et si «pour connaître il faut agir (...), pour apprendre, il faut agir ensemble.» Ce qui sera mis en avant par les pragmatistes, c'est que l'évolution sociale ne peut exister qu'à travers l'interaction concrète entre individus, à tous les niveaux, et que le jeu est une forme d'interaction particulièrement

favorable au développement de nouvelles formes de vie. La conséquence est que l'amusement, qui transforme en jeu toute activité dans laquelle il est présent, devient également, lorsqu'il est partagé, un levier majeur d'évolution ou de transformation sociale.

Une liberté à choisir

S'amuser est une liberté que nous prenons avec la toute-puissante norme du travail conçu comme besoin. Appréhender le monde avec une certaine légèreté est une latitude que nous pouvons laisser aux enfants, et que nous pouvons (devons?) également nous octroyer au travail. Ne pas tout savoir, penser qu'il existe des zones échappant à notre regard, jouer le jeu de la méconnaissance qui mène à la découverte, sont des formes d'exigence et de discipline professionnelles, puisque cela équivaut à se mettre «à hauteur d'enfants» lorsque nous nous adressons à eux pour les éduquer. Nous devinons alors qu'il y a aussi une dimension éthique, dans l'amusement au travail avec des enfants, et que cela requiert de sérieuses compétences.

Nous remercions chaleureusement les autrices et les auteurs qui ont contribué à ce numéro. ■

Quentin Nussbaumer et Robert Frund

Bibliographie

- Delory-Momberger, C. (2006). G. Brougère. Jouer / Apprendre. *L'orientation scolaire et professionnelle*, 35, 479-481. <https://doi.org/10.4000/osp.1033>
- Dujarier, M.-A. & Le Lay, S. (2018). Jouer/travailler: états des débats actuels. *Travailler*, 39, 7-31.
- Foucارت, J. (2013). Pragmatisme et transaction. La perspective de John Dewey. *Pensée plurielle*, 33-34, 73-84.
- Galetic, S. (2009). *John Dewey et la pédagogie par l'expérience*. Philocité. Consulté le 13 septembre 2024 sur https://www.philocite.eu/basewp/wp-content/uploads/2014/02/sgaletic_2009_dewey.pdf
- Goffman, E. (1973). *La mise en scène de la vie quotidienne*. Editions de Minuit.