ENCYCLOPÉDIE
sur le développement
des jeunes enfants



# Le jeu et le contexte culturel

**Yumi Gosso, Ph.D., Ana Maria Almeida Carvalho, Ph.D.**

Universidade de São Paulo, Brésil

Juin 2012

## Introduction

Les êtres humains sont biologiquement socioculturels.[1] Par conséquent, chaque activité humaine est empreinte de la culture et est influencée par elle et, réciproquement, a une influence sur la dynamique et les transformations historiques de la culture. Le jeu ne fait pas exception. La culture imprègne le jeu des enfants et en subit l'influence de deux façons principales : l'assimilation créative ou la reproduction interprétative[2] des aspects mésoculturels et macroculturels de l'environnement social (routines, règles et valeurs) ainsi que l'élaboration de significations et de routines sur lesquelles repose la microculture des groupes de pairs.[3,4]

## Sujet

Comprendre le jeu comme une motivation humaine fondamentale, un moyen de développement individuel et une façon d'assimiler et de bâtir la culture permet de considérer l'enfance et l'éducation de la petite enfance d'un tout autre œil. Le jeu ne devrait pas faire opposition aux activités d'apprentissage ou au travail « sérieux », mais il devrait plutôt être reconnu comme un aspect important de la vie des enfants, une condition pour le bien-être des enfants et un droit légitime de l'enfance.

## Problèmes

©2012-2026 ABILIO | JEU

Plusieurs études portant sur le jeu sont axées sur un point de vue futuriste. Elles tentent d'établir des corrélations entre le jeu et les résultats développementaux dans un avenir plus ou moins rapproché et elles abordent rarement la pertinence du jeu pendant l'enfance. De plus, et en raison de cette perspective, les études sont souvent réalisées dans des conditions contrôlées en laboratoire où le potentiel des jeux libres montrant la créativité des enfants, de même que le lien qui les unit au jeu, est souvent nébuleux.

**Contexte de la recherche**

Dans cet article, la priorité sera donnée aux études sur le terrain dans des endroits naturels selon une démarche ethnographique et observationnelle.

**Questions clés de la recherche**

- Déterminer la culture dans le jeu : universalité et variabilité.
- Principaux facteurs ayant une incidence sur la fréquence, la durée et la nature du jeu.
- Différences entre les sexes.
- Contextes environnementaux, conceptions et pratiques culturelles ayant une incidence sur la disponibilité du temps, de l'espace, du matériel et des partenaires de jeu.

**Résultats récents de la recherche**

Le jeu fait partie de chaque société où les enfants ont été étudiés. Il peut être considéré comme un aspect universel de la psychologie humaine. Toutefois, comme pour chaque activité humaine, il subit l'influence de notre contexte culturel. Les cultures valorisent le jeu et elles y réagissent à leur façon. Les adultes peuvent reconnaître qu'il a de grandes répercussions sur le développement cognitif, social et émotionnel, et ils peuvent devenir des partenaires de jeu. Le jeu peut être considéré comme une activité spontanée chez les enfants, dans laquelle les adultes ne structurent pas ou ne participent pas, ou comme une activité spontanée où le jeu est limité, car d'autres activités semblent plus importantes.[4] Dans leurs jeux, les enfants reproduisent et recréent les spécificités de leur environnement culturel.[2,5]

©2012-2026 ABILIO | JEU

Les études portant sur le jeu dans différents contextes culturels font la lumière sur les nombreuses façons selon lesquelles la culture influe sur le jeu. La disponibilité du temps et de l'espace, des objets et des partenaires de jeu, ainsi que les modèles de rôle adultes et leur attitude envers le jeu constituent certains aspects contextuels qui ont une incidence sur la fréquence, la durée et la nature du jeu chez les enfants. Dans une communauté indienne de l'Amérique du Sud, les garçons jouent souvent avec un arc et des flèches. De plus, les garçons et les filles de différents âges plongent et nagent dans la rivière et se pourchassent dans le village, avec peu, voire aucune supervision d'un adulte. Ils utilisent surtout des objets naturels dans leurs jeux de simulation (sable, eau, roche et plantes). Les enfants des milieux urbains jouent plus souvent avec des jouets fabriqués, à la maison, à l'école ou à la garderie, sur un terrain de jeu ou au parc, généralement sous la supervision d'un adulte, notamment lorsqu'ils sont plus jeunes. Les jeux de locomotion et de pourchasse ont tendance à avoir lieu dans des endroits protégés.[6]

Plusieurs jeux populaires, comme les billes, le cerf-volant, les poupées, les maisons de poupées et la marelle, refont surface dans différents contextes culturels où leur structure profonde est protégée, mais ils sont modifiés de diverses façons, donnant lieu à des versions locales, utilisant des ressources locales et portant un autre nom (même dans une seule langue). Par exemple, dans différentes régions du Brésil, les billes sont appelées *búrica, búlica, papão, peteca* ou *gude* et sont jouées selon des règles locales, avec des boules de verre, des boules de boue ou même des noix de cajou.[6]

Hormis la structure profonde de plusieurs jeux, les différences entre les sexes concernant le choix des partenaires et la nature des jeux sont également très similaires d'une culture à l'autre. Vers l'âge de 3 ans, les enfants commencent à choisir des partenaires de jeu de même sexe.[7] Cette tendance résulte généralement des processus d'identification sociale, où l'identité de genre représente l'un des principaux aspects, et semble prendre de l'ampleur au fur et à mesure que les enfants comprennent mieux les différences entre les sexes.[8] Les préférences de genre, telles qu'elles sont exprimées dans l'imitation des activités non mixtes, résistent à l'encouragement des adultes à imiter des activités mixtes.[9] Ces préférences semblent survenir même quand peu de partenaires du même âge peuvent jouer, et cela nécessite des interactions avec des compagnons de différents âges. Dans des groupes plus importants, les enfants de même genre et presque du même âge ont tendance à se regrouper pour former des sous-groupes.[5]

Les différences entre les sexes peuvent également s'expliquer par les préférences similaires pour le jeu, peu importe le contexte culturel. Les garçons ont tendance à prendre plus de place, à

jouer avec plus de partenaires et plus loin de la maison, ainsi qu'à participer à des jeux qui nécessitent des mouvements globaux. Les filles occupent des lieux intérieurs ou plus restreints, elles jouent avec moins de partenaires, près de la maison et les thèmes font référence à des activités sociales et domestiques. Les thèmes liés aux jeux de simulation sont plus variés chez les filles que chez les garçons, probablement en raison du manque de modèles masculins dans certains contextes culturels : même quand les mères travaillent à l'extérieur de la maison, elles représentent des modèles féminins effectuant des tâches domestiques.[6,8,10,11,12,13]

Il a été prouvé que les hormones sexuelles peuvent contribuer aux différences entre les sexes par rapport au comportement adopté dans le jeu,[12,14,15,16] mais également aux influences culturelles très présentes dans la façon de s'approprier certains types de jeu chez les filles et les garçons. Ce point de vue peut varier selon le contexte culturel : dans certaines sociétés, les rôles sexuels sont bien définis et le choix de jeu des enfants[17] est étroitement lié aux pratiques des adultes.[6,8,18]

Les aspects structuraux de l'environnement immédiat (disponibilité du temps et de l'espace, l'environnement social, etc.) sont des facteurs faciles à identifier ayant une influence sur la fréquence, la durée et la nature des jeux.

Le temps alloué au jeu varie considérablement d'un contexte à l'autre. Dans les sociétés rurales, les familles à faible revenu et les collectivités isolées, comme les « quilombos » afro-brésiliens et les groupes indiens d'Amérique du Sud, les enfants (notamment les filles) doivent souvent aider les adultes à accomplir diverses tâches, ce qui leur laisse moins de temps pour jouer, bien qu'ils intègrent souvent le jeu dans l'accomplissement de leurs tâches.[5,8,13,19,20,21]

La proximité des activités des adultes par rapport à certains aspects de la vie influence le réalisme avec lequel les enfants représentent ces activités dans leurs jeux de simulation. Dans les sociétés de chasseurs-cueilleurs, les enfants sont en contact étroit avec les adultes quand ils accomplissent leurs tâches quotidiennes. Dans les milieux urbains, où le père travaille à l'extérieur de la maison, les garçons ont tendance à représenter vaguement les activités masculines, comme « papa prend son auto pour se rendre au travail ». Les activités féminines, notamment les tâches domestiques, sont souvent mieux représentées.

L'influence des personnages médiatiques (superhéros, voyageurs dans l'espace) est plus facile à identifier dans les jeux de simulation des garçons.[18,22,23,24,25]

©2012-2026 ABILIO | JEU

Pour des raisons de sécurité, la plupart des sociétés modernes limitent le jeu des enfants. Les jeunes enfants ne peuvent pas jouer librement, car les parents craignent un accident ou parce qu'ils manquent de temps pour aller jouer au parc. Les parents préfèrent que leurs enfants soient en sécurité à la maison, par exemple, à jouer à des jeux vidéo ou à regarder la télévision. Quand ils n'ont pas accès à un téléviseur, les enfants jouent plus[26] : le temps que les garçons japonais allouent au jeu à l'extérieur de la maison est inversement proportionnel au temps qu'ils allouent aux jeux vidéo.[27] Les enfants indiens d'Amérique du Sud, de même que les enfants des milieux ruraux et même ceux qui ont un accès partiel aux médias, sont souvent plus libres et moins supervisés par un adulte, ils peuvent jouer dans de plus grands espaces et peuvent compter sur un plus grand nombre de partenaires de jeu, des facteurs qui multiplient les occasions de jouer.[5]

La disponibilité des partenaires de jeu, surtout les partenaires de différents âges, reflète les perceptions et les pratiques culturelles en matière d'enfance, de même que les divers réseaux sociaux auxquels l'enfant fait partie. Les familles comptant plusieurs enfants ou les familles élargies, qui vivent ensemble ou à proximité, facilitent généralement l'accès à un grand nombre de frères et sœurs ou de cousins du même sexe et de différents âges. Cette même situation peut survenir dans les petites collectivités, dans les milieux ruraux ou dans les petites villes où les enfants peuvent jouer dans la rue avec leurs frères et leurs sœurs et leurs voisins. En revanche, les enfants des milieux urbains qui vivent dans de grandes villes doivent souvent jouer avec des partenaires du même âge à la garderie et ils ont accès à moins d'endroits sécuritaires pour jouer librement.[28,29]

**Lacunes de la recherche**

Les études réalisées dans divers contextes socioéconomiques et culturels soulignent les aspects universels et particuliers du jeu et des traditions. Bien que les chercheurs communiquent de plus en plus entre eux à l'échelle internationale, notre connaissance du jeu demeure marquée par la prévalence des études effectuées dans les pays occidentaux développés.

Thèmes qui méritent une attention particulière :

• Processus d'appropriation, de transmission, d'innovation et de création de la culture : comment et grâce à quels processus les enfants organisent-ils des jeux et élaborent-ils des faits culturels comme des cultures paires? Quelles perceptions et procédures liées à la recherche mettent en valeur le lien qui existe entre les enfants et le jeu?

©2012-2026 ABILIO | JEU

•Les études réalisées auprès de groupes de jeux libres dont les membres n'ont pas tous le même âge, et avec peu d'intervention des adultes, peuvent souligner les capacités interactionnelles difficiles à identifier chez les groupes dont les membres ont le même âge, comme l'art d'être parent, l'élaboration de différentes règles de jeu et d'attentes par rapport aux partenaires plus jeunes, la transmission des connaissances entre les partenaires plus âgés ou expérimentés et ceux qui le sont moins, etc.

**Conclusions**

Le jeu est un phénomène universel, une motivation fondamentale et un droit légitime pour les enfants. Les études réalisées dans différents milieux culturels font ressortir l'aspect universel du jeu (comme la structure profonde des jeux traditionnels et les différences entre les sexes par rapport aux préférences de jeu et à la performance) et la variabilité culturelle que les enfants introduisent eux-mêmes ou qui est limitée par la disponibilité du temps, de l'espace, des objets et des partenaires, reflétant ainsi la perception de chaque contexte lié à l'enfance et au jeu.

**Implications pour les parents, les services et les politiques**

De nos jours, la vie urbaine restreint les possibilités des enfants de jouer librement de plusieurs façons. Puisque la mère travaille et en raison d'autres facteurs, depuis la petite enfance, de plus en plus d'enfants participent à des programmes préscolaires où les jeux libres sont souvent limités à des pauses entre les tâches éducatives afin d'améliorer la précocité et la compétitivité des compétences futures. Les inquiétudes des parents par rapport à la sécurité et à d'autres facteurs, comme les conditions d'habitation, limitent leur accès à des endroits découverts où les enfants pourraient jouer avec des partenaires de différents âges, ce qui favorise des habitudes de jeu plus sédentaires et moins saines : la disponibilité des parcs et d'autres endroits sécuritaires du quartier devrait être aussi importante pour les politiques axées sur les enfants que la prestation de services éducatifs et sanitaires. L'industrie des jouets et les développements technologiques réagissent à ces conditions en offrant de plus en plus de jouets et de jeux sédentaires qui sont souvent individualisés, laissant peu d'occasions aux enfants d'être créatifs en matière d'exploration et de construction collective des objets et des matériaux utilisés pour le jeu. La documentation psychologique illustre l'enfant comme un agent actif de son développement dès la petite enfance. Cette perception semble souvent être mal interprétée dans les pratiques et l'attitude d'une culture concernant la disponibilité du temps, de l'espace, du choix de partenaires de jeu et des jeux.

**Références**

1. Bussab VSR, Ribeiro FJL. Biologicamente cultural [Biologically cultural]. In: Souza L, Freitas MFQ & Rodrigues MMP, eds. *Psicologia: Reflexões (im)pertinentes* [Psychology: (im)pertinent reflections]. São Paulo, Brazil: Casa do Psicólogo; 1998:175-193.
2. Corsaro WA. Interpretive reproduction in children's role play. *Childhood* 1993;3: 64-74.
3. Roopnarine JL, Johnson JE. The need to look at play in diverse cultural settings. In: Roopnarine JL, Johnson JE & Hooper FH, eds. *Children's play in diverse cultures*. Albany: State University of New York Press; 1994: 1-8.
4. Gaskins S, Haight W, Lancy D. The cultural construction of play. In Goncu A & Gaskins S, eds. *Play and development: Evolutionary, sociocultural and functional perspectives*. Erlbaum Press; 2007: 179-202.
5. Gosso Y. Play in different cultures. In Smith PK. *Children and play*. New York, NY: J. Wiley; 2010: 80-98.
6. Carvalho AMA, Magalhães CMC, Pontes FAR, Bichara, ID, eds. *Brincadeira e cultura: Viajando pelo Brazil que brinca* [Play and Culture: a Travel through Brazil at Play]. São Paulo, SP: Casa do Psicólogo; 2003.
7. Maccoby EE. Gender and relationships. *American Psychologist* 1990;45(4):513-520.
8. Bichara ID. Play and gender issues in rural and urban Brazilian contexts. In: Bastos AC, Uriko K & Valsiner J, eds. *Cultural dynamics of women's lives*. Charlotte, NC; 2012: 197-208.
9. Eibl-Eibesfeldt I. *Human ethology*. New York: Aldine de Gruyter: 1989.
10. Goldstein J. Aggressive toy play. In: Pellegrini AD, ed. *The future of play theory*. New York; 1995: 127-147.
11. Humphreys AP, Smith PK. Rough and tumble, friendship and dominance in schoolchildren: evidence for continuity and change with age. *Child Development*1987;58:201-212.
12. Pellegrini AD, Smith PK. Physical activity play: the nature and function of a neglected aspect of play.*Child Development* 1998;69(3):577-598.
13. Edwards CP. Children's play in cross-cultural perspective: a new look at the six cultures study. *Cross Cultural Research* 2000;34:318-338.
14. Bjorklund DF, Pellegrini AD. Child development and evolutionary psychology. *Child Development* 2000;71:1687-1708.
15. Humphreys AP, Smith PK. Rough-and-tumble in preschool and playground. In: Smith PK, ed. Play in animals and humans. New York: Basil Blackwell; 1984:241-269.
16. Smith PK. Social and pretend play in children. In: Pellegrini AD & Smith PK, eds. *The nature of play: Great apes and humans*. New York: Guilford Press; 2005:173-209.
17. Carvalho AMA, Smith PK, Hunter T, Costabile A. Playground activities for boys and girls: some developmental and cultural trends in children´s perception of gender differences. *Play and Culture*1990;3(4):343-347.
18. Leakock E. At play in African villages. In: Bruner JS, Jolly A & Sylva K, eds. *Play – Its role in development and evolution*. London: Penguim Books; 1978:466-473.
19. Gaskins S. Children's daily activities in a Mayan village: A culturally grounded description. *Cross-Cultural Research* 2000;34(4):375-389.
20. Göncü A, Mistry J., Mosier C. Cultural variations in the play of toddlers. *International Journal of Behavioral Development* 2000;24(3):321-329.
21. Larson RW, Verma S How children and adolescents spend time across the world: work, play, and developmental opportunities. *Psychological Bulletin* 1999;125(6): 701-736.
22. Gosso Y, Otta E, Morais MLS, Ribeiro FJL, Bussab VSR. Play in hunter-gatherer society. In: Pellegrini AD & Smith PK, eds. *The nature of play: Great apes and humans*. New York: Guilford; 2005: 213-253.

©2012-2026 ABILIO | JEU

23. Kamei N. Play among Baka children in Cameroon. In: Hewlett BS & Lamb ME, eds. *Hunter-gatherer childhoods: evolutionary, developmental and cultural perspectives*. New Jersey: Transaction Publishers; 2005:342-359.

24. Lancy, D.F. P*laying on the mother ground: Cultural routines for children's development.* New York: Guilford Press; 1996.

25. Shostak M. *Nisa: the life and words of a !Kung woman*. Middlesex: Penguin Books, 1981.

26. Van der Voort THA, Valkenburg PM. Television's impact on fantasy play: a review of research. *Developmental Review* 1994; 14: 27-51.

27. Takeuchi M. Children's play in Japan. In J. L. Roopnaire, J. E. Johnson, & F. H. Hooper, eds. *Children's play in diverse cultures*. Albany: State University of New York Press; 1994: 51-72.

28. Veitch J, Salmon J & Ball K. Children's active free play on local neighborhoods: a behavioral mappint study. *Health education research* 2008;23 (5):870-879.

29. Handt S, Cao X, Mokhtarian P. Neighborhood design and children's outdoor play: Evidence from Northern California. *Children, youth and environment* 2008;18(2):160-179.

©2012-2026 ABILIO | JEU