



Université René Descartes

Sciences Humaines et Sociales
Mention Ethnologie
Mémoire Master 2 - Recherche

Delphine Descamps

Ethologie du jeu

ou la «relation zooludique¹»
Entre l'enfant et le chien



¹ *Activité ludique interspécifique autour de la relation enfant / chien*

Delphine DESCAMPS
Année Universitaire 2005-2006

Directeur de mémoire : Jacques GOLDBERG
Séminaire second : Patrick PHARO



Remerciements

Dans le cadre de l'élaboration de ce mémoire de Master 2 Recherche « Sciences Humaines et Sociales », mention « Ethnologie », je tiens à remercier toutes les personnes qui, chacune à leur manière, ont contribué à sa réalisation :

✚ Tout d'abord mon directeur de recherche, le professeur Jacques Goldberg, et son assistant, Jean-Marc Poupard, pour leurs encouragements et leur confiance.

✚ Le professeur Patrick Pharo pour avoir accepté de faire partie du jury de soutenance de ce mémoire.

✚ Les membres du LABSAH – Laboratoire de BioSociologie Animale et Humaine – dont l'écoute et les réflexions pertinentes ont été source de remise en question et de progression ; notamment au niveau de la méthode de recherche.

✚ Etienne Pottier, éthologue du jeu, dont les conseils m'ont été d'une aide précieuse.

✚ Chantal et Jean-Pierre pour les relectures, les corrections et l'aide à la mise en forme.

✚ Les vétérinaires et les associations de protections animales de la région bordelaise qui ont gracieusement accepté de me mettre en contact avec leurs clientèle et/ou connaissances.

✚ Enfin, les familles ayant accepté de se prêter au jeu en me permettant d'intégrer la promenade familiale regroupant leur(s) chien(s) et leur(s) enfant(s).



SOMMAIRE

INTRODUCTION.....	5
I. QU'EST-CE QUE JOUER ?	13
A. UNE HISTOIRE DU JEU	13
1. <i>Un bref historique</i>	13
2. <i>Une ethnologie du jeu</i>	18
3. <i>L'origine du jeu</i>	22
B. LES DIFFERENTS TYPES DE JEU	30
1. <i>Le jeu social</i>	30
2. <i>Le jeu locomoteur</i>	35
3. <i>Le jeu de lutte</i>	43
4. <i>Le jeu d'objets</i>	49
C. LA NOTION DE TERRITOIRE	58
1. <i>Le jeu d'exploration de l'environnement</i>	58
2. <i>Le chemin familial et la demeure</i>	63
II. L'ETHOLOGIE HUMAINE : L'ENFANT EN JEU	69
A. LA CONSTRUCTION DU « JE » PAR LE JEU : « JE JOUE, DONC JE SUIS ! ».....	69
1. <i>Le rôle du jeu dans le développement de l'enfant</i>	69
2. <i>Le jeu de faire semblant</i>	72
B. LA COMMUNICATION INTERSPECIFIQUE	78
1. <i>Le jeu de stimulation entre adultes et petits</i>	79
2. <i>Le langage comme intermédiaire</i>	82
3. <i>La communication non verbale</i>	87
III. L'ETHOLOGIE ANIMALE	96
A. LA DOMESTICATION.....	96
1. <i>Un fait culturel</i>	96
2. <i>Du loup au chien</i>	99
B. L'ENFANT ET L'ANIMAL : CAS PARTICULIER DU CHIEN	102
1. <i>Un processus d'identification</i>	102
2. <i>Une relation d'ordre affectif</i>	108
C. LE JEU CHEZ LE CHIEN.....	114



IV. L'OBSERVATION DE L'INTERACTION ENFANT /	
CHIEN EN SITUATION DE JEU.....	124
A. LE CADRE THEORIQUE	124
1. <i>La Méthode</i>	124
2. <i>L'environnement</i>	127
3. <i>L'échantillon</i>	129
B. LE RECUEIL DE DONNEES ET LES RESULTATS DE TERRAIN.....	131
C. LUDO ET ZOO THERAPIES	142
1. <i>La thérapie par le jeu</i>	142
2. <i>La thérapie assistée par l'animal</i>	146
CONCLUSION.....	150
BIBLIOGRAPHIE	154
OUVRAGES	154
OUVRAGES COLLECTIFS (SOUS LA DIRECTION DE).....	157
ENCYCLOPEDIES, DICTIONNAIRES	158
ARTICLES PUBLIES	158
RECHERCHES, MEMOIRES NON PUBLIES	159
SITES INTERNET	159
VIDEOS, CD & DVD	160
ANNEXES.....	161
1 - CLASSIFICATION DES TRAITS CARACTERISTIQUES DU JEU EN	
ETHOLOGIE SELON MC GREW	161
3 - LISTE DES OBSERVATIONS	166
4 - LE CAS PARTICULIER DE KEVIN ET HAPPY :	171
5 - QUESTIONNAIRE	176
6 - ILLUSTRATIONS EXTRAITES DES TOURNAGES VIDEO DE	
QUELQUES OBSERVATIONS	178
<i>Illustrations de l'observation de Mathéo, Luna et Essie</i>	178
<i>Illustrations de l'observation de Kévin, Océane, Brandon et</i>	
<i>Happy</i>	181
<i>Illustrations de l'observation de Camille et Talban</i>	185
<i>Illustrations diverses en rapport avec le mémoire</i>	186



INTRODUCTION

« On peut définir le jeu comme une activité de loisirs d'ordre physique ou psychique, soumise à des règles conventionnelles, à laquelle on s'adonne pour se divertir, tirer du plaisir et de l'amusement. Le jeu demeure le moyen le plus rapide et le plus attractif d'accès à la connaissance. »²

Un animal est un être vivant en communauté, de manière organisée. Il est sensible et se meut par lui-même.

« Les principaux caractères spéciaux de l'homme sont sa station verticale, sa différenciation fonctionnelle des mains et des pieds, sa masse plus importante du cerveau, son langage articulé, son intelligence développée, en particulier sa faculté d'abstraction et de généralisation. »³

Le verbe « jouer » signifie « se livrer au jeu, s'ébattre, s'ébrouer, plaisanter. » Il s'agit de la façon la plus courante de définir le jeu.

Le jeu est une action provenant d'un être vivant et résultant d'un comportement en adéquation à un certain contexte. En éthologie, une action est une opération due à un agent quelconque qui produit un effet. Il s'agit de ce que fait un individu lorsqu'il réalise une volonté ou une pulsion. Chez les mammifères, ce terme regroupe l'ensemble des mouvements organisés externes produits par l'activation du système musculaire squelettique sous le

² <http://www.orthophonie.fr/jeu.php>

³ Définition du dictionnaire « Le petit Robert ».



contrôle de l'activité neurale. Il peut également signifier la réaction à des stimulations provenant de son environnement et qui engage tout cet organisme et non seulement quelques membres. A partir de là, nous sommes en mesure de définir un comportement comme le regroupement des unités motrices, schèmes comportementaux ou unités comportementales accessibles à un observateur. Ainsi, un comportement résulte du fonctionnement organisé et intégré de structures nerveuses comme l'interaction émetteurs / récepteurs. Pour les premiers éthologues, le comportement inné est déterminé par l'hérédité, faisant partie du patrimoine spécifique de l'espèce étudiée et indépendant de l'expérience. Le développement de l'individu implique une interaction continue entre son patrimoine génétique et son environnement. Les facteurs environnementaux influencent plus ou moins fortement le développement de tous les comportements. En d'autres termes, un comportement inné est un comportement qui se développe sans influence visible de l'environnement. La première définition objective de l'instinct est celle de Darwin reposant sur des « unités de comportement qui se produisent « automatiquement » après un stimulus spécifique et sont le produit de la sélection naturelle ». L'éthologie étudie les comportements à partir de trois niveaux de réflexion que sont la description, la recherche des déterminismes ainsi que les fonctions. Comme exemple de fonction, nous pouvons prendre le fait qu'adopter un certain comportement permet à un animal de s'intégrer à un environnement. En effet, l'éthologie a pour postulat le fait que le comportement se définit



comme la relation de l'animal à son milieu au sein duquel il doit exercer trois fonctions indispensables et interdépendantes : puiser de l'énergie dans le milieu, résister aux contraintes et disséminer directement ou indirectement ses gènes. La mise en pratique de ces fonctions impose l'adoption d'un comportement spécifique sans lequel les différentes espèces ne pourraient perdurer. Ainsi, étudier le comportement d'un individu correspond en fait à étudier la dynamique de l'interface Animal / Milieu.

Chez les jeunes mammifères dont l'enfant humain, « le jeu est à la fois répétitif et imprévisible, spontané et soumis à des règles, simple et complexe. Comparé aux comportements liés à des contextes plus sérieux, le comportement au cours du jeu est variable, fluide, exagéré et parfaitement synchronisé. »⁴ Selon Stéphane Jacob, « les recherches et les théories portant sur le jeu présentent de nombreuses similitudes avec celles qui portent sur la curiosité ». Selon Mc Dougall – psychologue finaliste⁵ –, « l'animal poursuit dans tout comportement un objectif fixé par son instinct « supranaturel » et infaillible ».

Le but de cette étude entrant dans le cadre d'un mémoire de Master 2 Recherche « Sciences Humaines et Sociales », mention « Ethnologie » consiste à déterminer les interactions et les apports réciproques ayant lieu entre l'enfant et le chien en situation de jeu.

⁴ « Petits joueurs - Les jeux spontanés des enfants et des jeunes mammifères » - Stéphane Jacob et Thomas Power - Mardaga - 2006

⁵ Courant d'études sur l'instinct



Une telle vision de l'activité ludique entre les deux interactants nous permet d'élaborer une approche⁶ basée sur quatre champs de questionnement ; hypothèses relatives à notre problématique :

- Quel est l'historique du comportement ludique ?
- Quelle est la fonction du jeu et quels avantages apporte-t-il à chacun des deux protagonistes ?
- Quelle est l'ontogenèse du comportement jeu ? En d'autres termes, comment le comportement jeu apparaît-il chez l'enfant et le chien au cours de leur existence ?
- Quels sont les déclencheurs du jeu entre l'enfant et le chien ? Autrement dit, par quelles structures et quels processus physiologiques l'enfant et le chien perçoivent-ils des stimulations externes et des états internes les amenant à produire ce comportement spécifique qu'est le fait de jouer ensemble ?

Pour répondre aux différentes questions qu'il se pose, l'éthologue se réfère au répertoire comportemental connu de chaque espèce – l'éthogramme – de manière à proposer des hypothèses rationnelles en rapport avec ce que l'on connaît déjà du comportement animal en général et de l'espèce étudiée en particulier. Concernant le jeu, son identification est fonction du comportement et du contexte dans lequel ce dernier intervient. Dans un premier temps, l'éthologue décrit, classe et mesure les comportements

⁶ A partir de la typologie explicative des comportements élaborée par Tinbergen en 1951.



observés⁷. Il va ainsi répondre à quatre interrogations de base telles que : Quoi ? Où ? Quand ? Comment ?

Tout d'abord, nous débiterons par un historique de la notion de jeu et une présentation des différentes formes de jeux.

Dans un souci d'exhaustivité des différents aspects que peut prendre une activité ludique, les notions de territoire et de communication interspécifique seront également abordées.

La dimension sociale d'un comportement est une des principales préoccupations de l'éthologie. L'étude des facteurs régulateurs des relations interspécifiques dont font partis les mécanismes de communication représente un axe central de la recherche en éthologie.

De manière générale, le chien peut souvent être un bon reflet indicatif de la personnalité et de la santé mentale et/ou physique de l'enfant. Parce qu'il ressent instinctivement les pressions et tout ce qui émane des « mal-être » humains, par son état de santé, l'animal peut traduire ou trahir celui de son maître ou du membre de la famille qui lui est le plus proche, comme c'est souvent le cas des enfants.

Une approche de la domestication nous permettra d'appréhender plus particulièrement comment se déroule l'activité ludique chez le chien et par quels moyens cette dernière intervient dans la relation avec un enfant.

Avant d'ouvrir notre recherche aux nouvelles techniques de thérapies enfantines, nous nous attarderons sur le recueil de données et les résultats de terrain concernant

⁷ Cette étape de la recherche consiste à établir un éthogramme.



notre observation d'enfants et de chiens en situation de jeu.

En terme de thérapie légère, comment le jeu et l'animal – en l'occurrence le chien – parviennent-ils à améliorer l'estime de soi, encourager l'enfant à surmonter sa timidité, le réconforter quand les parents sont absents ou indisponibles, faire ressentir un sentiment de sécurité quand l'enfant reste seul à la maison, adopter une qualité apaisante à l'égard de l'enfant, etc. ? A quel stade parle-t-on de thérapie assistée par l'animal ?



Université René Descartes

Sciences Humaines et Sociales
Mention Ethnologie
Mémoire Master 2 - Recherche

CHAPITRE 1

Qu'est-ce que jouer ?



Université René Descartes

Sciences Humaines et Sociales
Mention Ethnologie
Mémoire Master 2 - Recherche

Delphine DESCAMPS
Année Universitaire 2005-2006

Directeur de mémoire : Jacques GOLDBERG
Séminaire second : Patrick PHARO



I. Qu'est-ce que jouer ?

A. Une histoire du jeu

1. Un bref historique

Dans l'Antiquité, le jeu était une activité considérée comme futile. Platon est l'auteur de référence pour avoir le premier reconnu une valeur pratique au jeu. Aristote préconisait d'encourager les enfants à pratiquer des activités ludiques ; entraînements à leur future vie d'adulte. Cette approche se situe dans la logique de la place de l'enfant dans la société à cette époque ; plutôt négative et sans grande importance aux yeux des adultes. Au XVIII^e siècle, Friedrich Fröbel insiste sur l'importance du jeu dans l'enseignement et l'apprentissage. C'est à travers sa vision des choses que le jeu devient une « activité sérieuse ». Jusqu'alors, on distingue deux conceptions du jeu. Celle d'Aristote se base essentiellement sur les notions de délassement et de récréation. A travers son intérêt profond pour la nature, Jean-Jacques Rousseau va permettre d'appréhender l'enfant différemment et le jeu va alors être perçu comme « une ruse pédagogique »⁸ à valeur éducative.

C'est la théorie de l'évolution qui inspire, au milieu du XIX^e siècle, les premières études portant sur le jeu. Les activités principales des êtres vivants tournant autour de la satisfaction des besoins physiques et physiologiques primaires – pour la préservation et la reproduction de

⁸ « Emile, ou l'éducation » - Jean-Jacques Rousseau - 1758 / 1760



l'espèce – l'intérêt s'est porté sur la fonction et la signification des activités secondaires ne rentrant pas dans ce cadre. Schaller, penseur allemand du XIX^e siècle, considère le jeu comme moyen de récupération des forces arrivées à épuisement après le travail. Pour Lazarus, autre penseur allemand de ce même siècle, il s'agirait d'un moment de détente différencié du travail. Mais de telles approches ne s'adaptent pas au comportement des jeunes. Par exemple, les chiots s'activent jusqu'à ce qu'ils soient épuisés. Une fois ressourcés, ils se remettent à jouer. Au milieu du XIX^e siècle, dans son ouvrage « Principles of Psychology », Herbert Spencer établit la théorie du « surplus d'énergie » du jeu. A l'instar de Friedrich Schiller, il envisage le jeu comme « l'origine de l'art et l'expression sans objet d'un surplus d'énergie » sous une approche évolutionniste. Il part du principe que plus un animal se situe en bas de l'échelle de l'évolution, plus il consacre d'énergie pour la recherche de nourriture et la fuite des ennemis. Ainsi, la notion de jeu concerne davantage les animaux supérieurs ayant de l'énergie disponible après la satisfaction des besoins primaires physiques et physiologiques. Le jeu peut stimuler l'enfant. Ce dernier peut rapidement trouver la motivation nécessaire à l'élaboration d'une tâche qu'il n'a pas envie d'accomplir si on lui promet la possibilité de jouer à l'issue de cette dernière. Cela démontre qu'un excès d'énergie n'est pas forcément nécessaire à l'émergence d'une activité ludique.

Avant la théorie de l'évolution, il n'existait que très peu d'études réalisées sur les enfants ; la plus ancienne étant celle de Tiedmann, en 1787. « L'esprit et l'enfant » écrit



par Preyer fut un des manuels les plus utilisés, encore de nombreuses années après sa publication en 1882.

La théorie récapitulative du jeu du professeur américain en psychologie et pédagogie G. S. Hall, « repose sur la notion que les enfants sont un lien dans la chaîne de l'évolution entre l'animal et l'homme et qu'ils passent au cours de leur vie embryonnaire par tous les stades du protozoaire à l'humain [...] L'enfant revit l'histoire de l'espèce comme l'embryon revit celle de ses ancêtres reculés. Les expériences des ancêtres sont transmises et l'enfant reproduit dans le jeu les intérêts et les occupations dans la séquence où ils se sont produits chez l'homme préhistorique et chez l'homme primitif. »⁹. Cette théorie permet de développer l'intérêt que l'on porte au comportement de l'enfant tout au long de sa croissance.

Entre 1896 et 1899, Karl Groos, professeur de philosophie à Bâle, établit une nouvelle théorie au sujet des jeux des animaux et ceux de l'homme. Selon cette approche, les animaux jouent car le jeu est utile pour la survie de l'espèce ; en exerçant l'individu et perfectionnant ainsi les compétences qui lui seront nécessaires au cours de sa vie adulte. « Seuls les animaux dotés de « patterns » instinctifs de comportement qui se révèlent parfaits au premier essai, n'ont pas besoin de jouer. »¹⁰

C'est au XX^{ème} siècle que le jeu devient à proprement parler une activité éducative. Entre aussi en compte dans le jeu, ce que l'on identifie comme étant un élément

⁹ « La psychologie du jeu chez les enfants et les animaux » - Susanna Millar - Petite Bibliothèque Payot - 1979

¹⁰ Op. cité note 9



imitatif. « Apprendre par imitation est important pour ces jeunes dont les modes d'action héréditaires sont rares. Plus une espèce est adaptable et intelligente, plus elle a besoin d'une prime enfance et d'une enfance protégées pour une pratique acquise par le jeu et l'imitation. »¹¹ En parallèle avec les conflits auxquels les adultes doivent faire face, les jeux de lutte se révèlent être une des meilleures illustrations de la théorie du jeu animal. Karl Groos considère plusieurs formes de jeux de lutte. Selon lui, ils se caractérisent davantage en tant qu'« exercice de tournoi » qu'une « préparation aux combats pour la vie et la mort ». Son point de vue n'accorde aucun doute sur le bénéfice du jeu – même pour les adultes – dans le sens où selon lui, il perdure car il a été agréable au cours des jeunes années. Cela vient contredire la théorie primitive. Selon Susanna Millar, « la valeur de la théorie de Groos réside dans le fait qu'elle montre que les activités définies comme étant sans but et inutiles, peuvent avoir un but biologique important. »¹².

Le rire est un des éléments déclencheurs ou énonciateurs du jeu. En effet, Charles Darwin énonce la fréquence importante du rire dans l'attitude des enfants qui jouent. Selon James Jully¹³, le rire est un signal du jeu essentiel à une activité sociale impliquant un compagnon de jeu. « Taquiner et chatouiller sont des attaques bénignes qui ne seraient considérées comme telles, si le rire qui les accompagne n'avertissait pas les participants qu'aucun

¹¹ Op. cité note 9

¹² « La psychologie du jeu chez les enfants et les animaux » - Susanna Millar - Petite Bibliothèque Payot - 1979

¹³ « Essay on Laughter » - 1902



mal sérieux n'est voulu. »¹⁴ Sully évoque une « disposition à jouer ou attitude enjouée dont le rire est un élément ». En d'autres termes, le jeu serait « une attitude de rejet de la contrainte pour laquelle plaisir et joie sont essentiels »¹⁵. Nous pouvons aller encore plus loin dans l'approche du jeu en tant qu'attitude en précisant que Karl Groos a démontré que pratiquement toutes les fonctions naturelles pouvaient être utiles dans le jeu. Cependant, comme le souligne très justement Susanna Millar, « les critères permettant de décider quand un animal ou un jeune enfant sont heureux ou contents, sont difficiles à appliquer, et les observations faites sur les enfants ne présentent pas de lien invariable entre le plaisir évident et le jeu ». Un autre élément pouvant alors être un indice du jeu est la liberté de choix en partant du principe qu'un enfant va être heureux de faire ce qu'il fait tout simplement parce qu'il en a fait le choix sans en être contraint. De plus, il existe une certaine relativité dans l'activité en elle-même et les circonstances. Pour reprendre un des exemples qu'utilise Susanna Millar, le fait de sauter à la corde est reconnu comme étant une activité ludique. Cela étant, s'il s'agit d'un sportif, cette même activité va, au contraire être très sérieuse dans le cadre de son entraînement ; et cela même s'il s'agit de son activité favorite. Tout comme quelqu'un qui aurait la chance de pouvoir vivre de sa passion, en se levant tous les matins, elle pense bien « je vais travailler » et non « je pars jouer ».

¹⁴ Op. cité note 12

¹⁵ Op. cité note 12



La théorie de la récréation fait essentiellement référence aux activités de loisirs des adultes. Dans la même orientation, George Herbert Hall a étudié la variation du jeu avec l'âge et la manière dont certains jeux se reproduisent dans l'espace, le temps et en fonction des cultures. Selon Karl Groos, ce sont principalement les jeunes qui jouent et chaque forme de jeux est caractéristique d'une espèce donnée.

2. Une ethnologie du jeu

De quelles manières pouvons-nous délimiter une ethnologie et/ou sociologie du jeu ? La psychologie et la biologie défendent l'hypothèse selon laquelle le jeu serait à la fois un besoin et un instinct. La sociologie et l'ethnologie abordent un angle différent. L'ethnologue analyse le jeu en tant que création humaine, comme phénomène culturel et non naturel. Le sociologue va, quant à lui, s'intéresser à l'aspect social du jeu.

Dans le cadre de ce mémoire, définir ce que l'on nomme « ethnologie du jeu » semble indispensable. Cette approche suppose de situer l'activité ludique dans un environnement culturel particulier. En effet, le jeu ne peut pas être un phénomène isolé, il est forcément partie intégrante d'un ensemble. L'ethnologue ne remet pas en cause la notion de « jeu pour le jeu » qui peut être envisagée en fonction des circonstances. En tout état de cause, le jeu dépend clairement d'autres facteurs entrant en considération au cours de l'analyse des différentes activités d'un organisme. En tant qu'acte collectif, « une vue théorique du jeu, qui ressemble à une approche psychologique, énoncerait que le jeu est un état d'esprit



spécial, lié à une activité mentale ou corporelle quelconque. L'inutilité ou l'improductivité de cette activité n'est pas un critère, comme certains le croient. Tout acte sérieux peut devenir un jeu, tout en restant pragmatique, si l'esprit du jeu l'imprègne.»¹⁶ Ainsi, l'ethnologie définit le jeu comme étant, avant tout autre chose, une activité collective. Selon cette approche, le jeu solitaire relèverait du domaine de l'exception ou du pathologique.

Au XIX^e siècle, des ethnologues effectuent des parallèles entre le jeu enfantin et les pratiques religieuses antiques. La contribution la plus importante à une théorie générale du jeu est celle de L. Frobenius. A l'instar d'Erving Goffman, sociologue interactionniste, L. Frobenius part du principe que l'homme joue son propre personnage ; son propre rôle comme dirait Erving Goffman. Cela démontrerait le rôle déterminant du jeu dans la culture : à chaque instant de la journée, on joue un rôle en fonction des « règles que déterminent les traditions culturelles et qu'impose la société »¹⁷. A partir de là, L. Frobenius élabore le concept de païdeuma autour de l'idée d'une évolution ludique de la culture qui repose sur le fait que les cultures passent par les mêmes quatre stades païdeumatiques que l'homme : enfance, jeunesse, maturité et vieillesse. A ses yeux, « le comportement ludique est le noyau d'un élan productif ». Il parle ainsi d'« enfance créatrice ». Il s'agit d'une des thèses les plus importantes

¹⁶ Encyclopédie Universalis - « JEU - Ethnologie du jeu », auteur de l'article : Geza de ROHAN-CSERMAK

¹⁷ Op. cité note 16



de sa philosophie de la culture qu'il développe dans son ouvrage « Kulturgeschichte Afrikas » : « le jeu de l'enfant représente la source fondamentale qui jaillit des nappes souterraines les plus sacrées et d'où procèdent toute culture, toute grande force créatrice ».

« Le jeu est la méthode infantile pour explorer et s'accommoder avec l'univers, apprendre la coordination physique, l'emploi des symboles et du fantasme. L'adulte, en partageant le jeu de l'enfant et sa simulation, le rassure au sujet de la validité et du sens de ce qu'il fait. [...] Jouer avec l'enfant, qu'il s'agisse d'un jeu de faire-semblant ou des dominos, implique le processus continu des réactions d'un adulte à ce que fait l'enfant. Surveiller un enfant et jouer avec lui agit effectivement comme des renforcements. »¹⁸

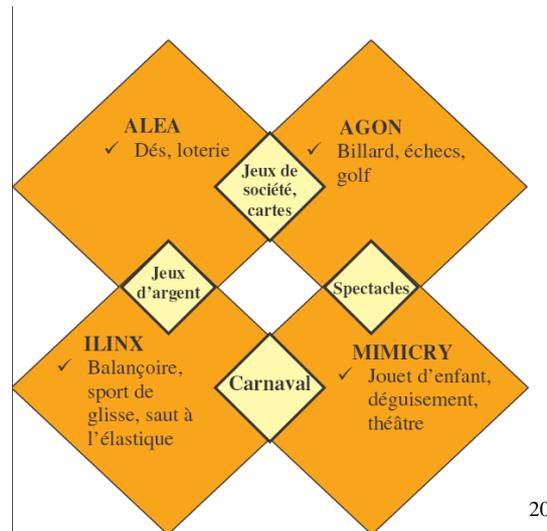
Roger Caillois contre cette thèse en déclarant que « tout déchoit dans le jeu ». En se basant sur la définition du jeu donnée par J. Huizinga¹⁹, il perçoit la pratique ludique comme une activité improductive ou gratuite, libre et volontaire, dépendante de règles ou d'un ensemble de rôles dont les résultats sont incertains ; une occupation séparée de la vie.

¹⁸ « Les animaux dans la vie des enfants » - Gail Melson - Payot - 2002

¹⁹ « Homo Ludens » - 1938



Une typologie des jeux d'après Roger Caillois :



20

Dans cette classification Roger Caillois distingue quatre catégories oscillant chacune entre deux pôles. Désignant la lutte, Agon regroupe tous les jeux fondés sur le principe d'opposition à l'autre ou de concurrence. Alea rassemble les jeux basés sur le hasard. Mimicry fait référence aux jeux de faire semblant reposant sur le simulacre ou l'illusion. Ilinx désigne les jeux mêlant le vertige, la transe ou l'étourdissement. Les deux premières catégories renvoient à l'existence de règles et constituent deux manières antinomiques d'établir une égalité entre les hommes : la première fait référence à l'idée de méritocratie alors que la deuxième s'appuie sur un principe égalitariste sans aucune corrélation avec les

²⁰ « Les jeux et les hommes » - Roger Caillois - 1958



qualités particulières des interactants. La troisième dépend d'un système de rôles et non d'un système de règles. Ne reposant ni sur des règles, ni sur le contrôle de l'individu par lui-même, la dernière conduit au désordre et à la confusion. Les deux pôles sur lesquels reposent ces quatre catégories sont opposés. La paida se base sur l'improvisation et l'allégresse en mettant en avant l'aspect non règlementé que peut prendre une activité ludique. Le ludus affronte la difficulté gratuite et se doit d'obéir à la règle établie ou reconnue.

Pour Richard Weiss, « le jeu traditionnel est un élément coutumier différent du jeu théâtral et de la danse, qui lui sont seulement analogues ». Ainsi, le jeu serait présent dans tous les domaines de la vie, du travail à la religion. Partant de ce principe, il aurait également une fonction de lien communautaire, sans représenter pour autant nécessairement toute la culture d'un groupe donné. « La tâche de l'ethnologue semble être plus, dans le domaine de l'explication théorique du jeu, d'éclairer, par des observations directes, les divers aspects culturels des activités ludiques. »²¹

3. L'origine du jeu

Pour Jean Piaget, le jeu est « une assimilation pure sans adaptation ultérieure le distinguant d'une investigation sérieuse qui est une adaptation à une expérience nouvelle ». Pour lui, « à travers ses jeux, [l'enfant] expérimente le monde et construit ainsi son intelligence ».

²¹ Encyclopédie Universalis - « JEU - Ethnologie du jeu », auteur de l'article : Geza de ROHAN-CSERMAK



Granville Stanley Hall s'inspire du darwinisme pour établir sa théorie rudimentaire basée sur le fait que le jeu serait « une nécessité biologique fondamentale » accélérant le développement de l'enfant. Il s'agit de la théorie de la recapitulation selon laquelle en tant qu'activité naturelle et spontanée, le jeu enfantin résume les expériences de chaque âge de la vie. La théorie idéaliste de Friedrich Schiller perçoit le jeu comme « une expression de la liberté ». La théorie éducative de Karl Groos définit le jeu comme « une activité préparatoire de l'enfant à la vie adulte, un facteur du processus d'inculturation ». A l'instar de Charles Darwin, il fait un parallèle entre les jeux enfantins et ceux des jeunes animaux en considérant qu'ils sont instinctifs et qu'ils ont pour but la survie de l'espèce. La théorie autotélique de J. M. Baldwin oppose le jeu au travail – le premier étant sans but. La théorie hiérarchique de P. Janet appréhende le jeu comme étant « inférieur aux activités créatrices ». La théorie fonctionnelle de K. Bühler part du principe que « l'enfant joue pour explorer les différentes fonctions de ses facultés corporelles et mentales ». La théorie réitérative de J. Schaller voit le jeu comme « une répétition d'éléments de la vie individuelle et de la culture ». La théorie cathartique de Herbert Spencer soutient l'idée de Friedrich Schiller et « assigne pour rôle principal au jeu de délivrer l'homme de sa surabondance d'énergie ». La théorie préventive de E. D. Chapple et C. S. Coon défend la thèse selon laquelle « le jeu canalise tensions et conflits potentiels entre groupes et conjure ainsi le développement d'hostilités ». La théorie régénératrice de A. L. Kroeber compare le jeu au sommeil



en tant que « moyen de récupération de l'énergie dépensée dans le travail ». La théorie autosuggestive de K. von Lange définit le jeu comme « une consciencieuse duperie de soi-même ». La théorie psychanalytique de Freud approche le jeu comme « un mécanisme de symboles dont le fantasme de l'enfant ou de l'adulte remplace les éléments par d'autres et les déplace. Le jeu est la manipulation des principes de plaisir et un mécanisme cathartique permettant de se libérer de certains traumatismes. ». La théorie phénoménologique de F. J. J. Buytendijk aborde le jeu comme « une expression de dynamique vitale situant la structure du comportement humain devant l'ambivalence de liaison (union, amour, etc.) et de détachement (différence, haine, etc.) : forme répétée des scènes ludiques ». Selon Donald W. Winnicott, le jeu est « un phénomène transitionnel, entre objectivité et subjectivité ». Il établit une liaison avec le plaisir et la créativité.

Il existe différents signaux comportementaux faisant comprendre que l'on se trouve face à une activité ludique. Ces différents évocateurs comme le fait de secouer la tête, de jeter un regard espiègle, de se coucher sur le dos, de s'approcher rapidement avant de s'enfuir comme pour inviter à la poursuite ou encore de sautiller, etc. sont autant d'invitations au jeu. Par exemple, chez les canidés, une inclinaison du corps vers le sol indique clairement une intention de jouer. Sans être nécessairement spécifique à l'activité ludique la concordance de ces différents indicateurs stipule qu'il s'agit d'une relation de jeu. La fréquence des signaux dépend souvent de la pluralité des jeux suscités en fonction de l'espèce étudiée. A différents



moments, des signaux d'apaisement rappellent que les deux individus sont dans une interaction ludique, de manière à ce que la situation ne dégénère pas.

Stéphane Jacob et Thomas Power prennent en considération « les conditions qui facilitent son apparition : disposer de matériel adapté – jouets, jeux de société, vieux habits pour se déguiser, grands cartons pour se fabriquer une maison, etc. –, avoir un partenaire de jeu, être dans un environnement sécurisant, ne pas être préoccupé par la faim ou le besoin de sommeil, ne pas être sous la dépendance d'un adulte qui contrôle et cherche à influencer le comportement. »²². L'attitude mentale est aussi très importante. Ainsi, on dit que tel individu a « l'esprit joueur » en référence à différentes configurations que peuvent être « l'engagement actif dans l'action entreprise, le plaisir qui en est visiblement retiré, l'indépendance des choix par rapport à la situation extérieure, le manque de constance dans la reproductivité de séquences similaires et, au contraire, la recherche de la variété dans l'action effectuée et les effets produits. »²³.

Le plaisir ressenti en jouant semble être la seule forme de récompense, du moins immédiate que l'on peut tirer d'une activité ludique. Cependant, comme il est difficile pour l'homme d'accepter que quelque chose puisse être effectué sans but précis ni objectif concret, certaines théories supposent l'existence de bénéfices différés du jeu. Dès 1902, Karl Groos propose l'hypothèse selon laquelle

²² « Petits joueurs - Les jeux spontanés des enfants et des jeunes mammifères » - Stéphane Jacob et Thomas Power - Mardaga - 2006

²³ Op.cité note 22



au cours de l'enfance, « le jeu ne serait pas directement utile mais il permettrait de développer des compétences et de roder des aptitudes qui seront utiles à l'âge adulte. Chaque type de jeux correspondrait de plus à une gamme particulière d'aptitudes et de compétences. Le jeu fonctionne ici comme une activité d'étayage pour la construction de comportements adultes. ». Mais les activités ludiques seraient le propre de la période d'immaturation d'une espèce. En effet, plus l'individu évolue, moins il joue et ce jusqu'à ce que l'activité vienne quasiment à disparaître à l'âge adulte. « Le jeu sera considéré comme un moyen de perfectionner différentes compétences qui seront utiles au jeune une fois devenu adulte, faciliteront son insertion au sein de son groupe social, ses probabilités de survie et de reproduction. »²⁴. Son influence n'est pas négligeable concernant la diffusion de différentes inventions comportementales et dans le processus d'innovation.

Concernant les animaux domestiques, généralement, « une bonne nourriture, un bon climat et toute modification de l'environnement telle que l'arrivée du soigneur, la présence de quelqu'un qui court à côté, le fait d'être câliné, le fait qu'on leur gratte les endroits qui les démangent, favorisent le jeu »²⁵.

Selon Loizos, « le jeu est une activité « volontaire » en ce sens que ni privation ni renforcement de quoi que ce soit ne peuvent le déclencher ; si on essaye de récompenser un

²⁴ Op. cité note 22

²⁵ « La psychologie du jeu chez les enfants et les animaux » - Susanna Millar - Petite Bibliothèque Payot - 1979



animal parce qu'il joue, le jeu s'arrête aussitôt... Toutefois, on peut *déclencher le jeu* par certains stimuli : par exemple la chatte qui agite le bout de sa queue en présence de ses petits les fait aussitôt jouer avec. Cette sorte d' « invitation au jeu » se rencontre chez beaucoup d'animaux : les chats et les chiens, par exemple, adoptent une posture à demi accroupie, pattes antérieures raidies en extension, yeux largement ouverts et oreilles rabattues vers l'avant. ».

Rémy Chauvin étudie l'organisation des schèmes moteurs significatifs de l'entrée dans une activité ludique. Il énonce six points. Les individus font en sorte que la séquence enclenchée ne dégénère pas en une véritable agression. La plupart du temps, on note une exagération des composantes individuelles et certaines d'entre elles peuvent être reproduites plus souvent que dans une séquence habituelle similaire. La séquence peut être momentanément interrompue par l'introduction de mouvements n'en faisant pas ordinairement partis. Certains mouvements peuvent être répétés et/ou exagérés. Des mouvements individuels peuvent demeurer incomplets au sein même d'une séquence tout en étant répétés à plusieurs reprises. En 1956, Morris part du principe qu' « il faut comparer le jeu à *la genèse de la ritualisation* dans les séquences où des thèmes de base peuvent se modifier de manière à devenir des signaux ». Selon lui, « leur seuil s'abaisse, il apparaît des répétitions rythmiques, il y a exagération ou omission de certaines composantes, il peut y avoir changement dans la séquence des composantes, on observe une augmentation ou une diminution de vitesse de la performance et il se produit des



changements dans la vigueur des mouvements ». La conclusion de ces auteurs demeure dans le fait que « la différence avec le jeu, c'est que les combinaisons ou permutations d'éléments sont bien plus grandes dans le jeu que dans n'importe quelle autre activité »²⁶.

Le jeu chez le mammifère²⁷

Conditions requises	Déterminant principal	Comportements associés	Effets à long terme
Milieu sécurisé autorisant l'immaturation.	Maturation nerveuse.	Fuite, poursuite, préhension, capture ; etc.	Ajustements précis entre les possibilités motrices et les caractéristiques du milieu de vie.
Apports nutritifs réguliers autorisant une dépense énergétique superflue.	Recherche de stimulations.	Acrobaties et courses en tous sens. Lutte et imitation. Jeu d'objets.	Réactivité accrue aux changements. Interactions enrichies avec le milieu. Aisance motrice supérieure. Meilleure régulation des comportements sociaux. Diversification du répertoire comportemental.

Le jeu est un « mode d'activité polymorphe observable avec une fréquence d'autant plus grande qu'on s'élève dans l'échelle de l'évolution animale et tenant d'autant

²⁶ « L'éthologie - Histoire naturelle des mœurs » - Rémy chauvin - PUF - Le biologiste - 1983

²⁷ Tableau inspiré de celui présent dans l'ouvrage « Petits joueurs - Les jeux spontanés des enfants et des jeunes mammifères » - Stéphane Jacob et Thomas Power - Mardaga - 2006



plus de place dans le vie d'un individu que celui-ci est
jeune »²⁸.

²⁸ Le Grand Dictionnaire de la Psychologie



B. Les différents types de jeu

Les différentes fonctions de chaque type de jeu²⁹

Type de jeu	Fonctions proposées
Jeu locomoteur (jeu d'exercice et jeu de poursuite)	Entraînement physique. Incorporation des capacités motrices nécessaires à l'âge adulte.
Jeu de lutte	Entraînement physique. Régulation de l'agressivité. Apprendre à tolérer les interactions brutales. Renforcer les liens amicaux au sein d'un groupe de pairs.
Jeu d'objets	Entraînement physique. Substitution de proies et de partenaires de jeu. Découverte des propriétés des différents objets. Apprentissage éventuel de nouveaux comportements.
Jeu de stimulation entre adultes et petits	Préparation aux jeux d'activité physique. Apprendre à gérer l'interaction. Apprendre à réguler son niveau d'excitation. Attachement à d'autres adultes que les parents directs.
Jeu de faire semblant	Imitation et représentation symbolique. Capacité à différencier la représentation mentale du réel. Acculturation et intégration des modèles sociaux.

1. Le jeu social

« Le jeu social peut agir dans la connaissance réciproque des membres d'un groupe social de sorte qu'ils puissent se reconnaître et agir de concert quand la nécessité s'en fait sentir ; ou pour l'établissement d'un ordre de préséance sociale qui préserve la paix ; ou pour donner accès à la nourriture et aux compagnons pour les adultes les plus viables ; ou peut-être pour fournir l'expérience sociale en

²⁹ Tableau inspiré de celui présent dans l'ouvrage « Petits joueurs - Les jeux spontanés des enfants et des jeunes mammifères » - Stéphane Jacob et Thomas Power - Mardaga - 2006



vue de l'accouplement. »³⁰ Il s'agit de la catégorie la plus étendue de jeu présente chez les mammifères. En général, cette interaction a lieu entre les petits d'une même espèce. D'une manière ou d'une autre, il semble pouvoir découler ou inférer toute autre forme de jeu. Il peut s'agir de luttes dites amicales mais ce n'est pas la seule forme existante de jeu social. « Sous l'influence des recherches éthologiques, l'accent a également été mis sur les liens entre le jeu et les interactions sociales, en sorte que la notion de « jeu social » tend à se substituer au concept de jeu, considéré comme simplement préparatoire à l'adaptation comportementale ultérieure. »³¹

En très bas âge, les mammifères – dont l'humain – pratiquent très souvent des jeux solitaires. « Ils jouent avec des jouets, explorent ou manipulent des objets isolés ou regardent d'autres enfants jouer sans participer. »³² Or, la définition même d'un jeu social repose sur des interactions au sein d'un groupe composé, au minimum, de deux individus. Selon Piaget, le véritable jeu coopératif n'apparaît pas, chez l'enfant, avant huit ans. En fait, le jeu social se développe avec l'âge en passant par différents stades que sont le jeu solitaire, le jeu parallèle et le jeu associatif laissant la place, en fin de course au jeu coopératif. Le recours au jeu social est fonction des habitudes de l'enfant ainsi que de son environnement

³⁰ « La psychologie du jeu chez les enfants et les animaux » - Susanna Millar - Petite Bibliothèque Payot - 1979

³¹ « JEU - Le jeu des animaux », Joëlle PAYEN et Georges THINES, article in Encyclopédie Universalis

³² « La psychologie du jeu chez les enfants et les animaux » - Susanna Millar - Petite Bibliothèque Payot - 1979



social dans son ensemble. Entre six et huit ans, l'enfant passe à la pratique du jeu social et réglementé en faisant référence à un autrui généralisé³³ absent du jeu solitaire qu'il pratique jusqu'alors. Cette activité ludique est un des facteurs les plus importants pour la formation de la personnalité sociale. George Herbert Mead attribue « la formation de soi, c'est-à-dire de la personnalité dans ce qu'elle a de conscient et de réfléchi, à un processus social d'interaction et d'intériorisation des rôles d'autrui ». D'après lui, « la vie sociale ne peut être pleinement assumée que dans la mesure où l'individu accepte le rôle lié à son statut sans se confondre totalement avec lui. Là est sans doute la clé de cet apparent paradoxe qui lie et sépare à la fois le jeu et la culture ».

Selon Roger Caillois, « le jeu est un principe permanent de la vie sociale ».

Chez le chien, le jeu social a pour objectif d'établir ou de renforcer les liens sociaux par le biais des interactions qu'il suscite que ce soit entre congénères ou avec des humains. Il va s'agir de jeux de poursuite, de jeux de prédation, de jeux de possession ou encore de jeux de lutte. « Les pseudo montes et autres pseudo copulations sont fréquentes lors des jeux sociaux. »³⁴ Ce genre d'activités ludiques va stabiliser les rapports de dominance en établissant une fois pour toute la hiérarchie au sein du groupe, limiter l'agression entre les différents membres en assurant sa cohésion. Les interactions sociales que

³³ Paradoxalement à l'autrui spécifique : notions développées par Georges Herbert Mead

³⁴ « Petits joueurs - Les jeux spontanés des enfants et des jeunes mammifères » -
Stéphane Jacob et Thomas Power - Mardaga - 2006



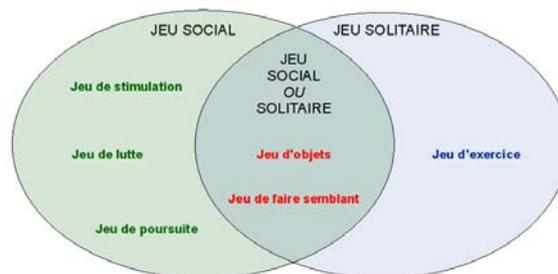
provoque le jeu sont primordiales à l'équilibre psychologique du chien. S'il n'entre en contact avec personne, le chien s'ennuie, souffre de solitude et peut même ne manifester plus aucun enthousiasme. Si un chien ne semble pas motivé par les sollicitations de son maître, ce dernier doit se pencher avec attention sur la nature même de leur relation. Pour une bonne entente réciproque, il est primordial que chacun soit à sa place dans la hiérarchie du groupe.

Le social permet à l'enfant l'intériorisation de valeurs fondamentales comme le partage et la rivalité. En effet, lors d'un jeu collectif, les enfants doivent se partager et se prêter les différents jouets qui sont à leur disposition. Un enfant trop possessif va vite se rendre compte par lui-même de l'incapacité à jouer s'il doit surveiller plusieurs jouets à la fois. Dans le cas de figure où des enfants ne veulent absolument rien entendre concernant la possession temporaire et momentanée d'un jouet, il est assez radical de suspendre l'activité et d'interdire l'utilisation du jouet à tous jusqu'à ce que certains consentent à une utilisation collective de l'objet. En l'absence d'intervention adulte pour gérer le litige, l'enfant à qui il est refusé l'accès au jouet qu'il désire peut déclarer une phrase du type : « puisque c'est ça, je ne joue plus. » ; ce qui sous-entend « je ne joue plus avec toi. » Dans le cas où l'autre enfant ressent un désir fort de jouer avec quelqu'un, il va revenir sur sa décision et accepter le partage de l'objet. Dans une situation où le manque de coopération serait trop conflictuel et les querelles trop nombreuses et/ou trop fréquentes, la mise en place d'un jeu organisé selon des règles précises à respecter peut être un bon compromis



pour incorporer cette dimension à l'état d'esprit de l'enfant. Le but commun à tous les participants et la possibilité pour ces derniers d'y contribuer chacun à leur manière permet de développer la coopération et l'esprit d'équipe. Selon la théorie du jeu de Huizinga, « le jeu est fondamentalement lutte ou hostilité refoulées par l'amitié »³⁵. Effectivement, même si les mouvements peuvent être similaires ou du moins très proches de ceux ayant lieu lors d'une réelle compétition, l'intensité, la force et la puissance sont canalisées de manière à éviter toute blessure volontaire.

« Par delà les différences dans la structure des jeux qui permettent de les regrouper en grandes catégories, il existe aussi des points communs remarquables qui les réunissent : l'entrain avec lequel les jeunes animaux s'y livrent, l'absence d'enjeu objectif, le caractère soudain avec lequel tout cela démarre, le caractère anarchique et pour tour dire comique de leurs évolutions. »³⁶



Le caractère du jeu

³⁵ « La psychologie du jeu chez les enfants et les animaux » - Susanna Millar - Petite Bibliothèque Payot - 1979

³⁶ « Petits joueurs - Les jeux spontanés des enfants et des jeunes mammifères » - Stéphane Jacob et Thomas Power - Mardaga - 2006



2. Le jeu locomoteur

Le jeu locomoteur est la forme ludique la plus présente chez les mammifères sans doute parce que leur période de jeunesse se trouve être plus longue que celle des autres animaux ; exception faite des oiseaux. Il s'agit exactement du principe du « jeu du chat » très courant dans les cours de récréations. La maturation motrice de l'espèce humaine étant particulièrement lente, c'est autour de quatre / cinq ans que cette activité est à son apogée. En effet, plus les animaux se situent en hauteur sur l'échelle de l'évolution, plus leur enfance est longue et donc, plus longue est la période ludique.

Selon Gomendio, il s'agit de la première forme de jeu. Le jeune n'a pas à se soucier de sa protection, de la reproduction de son espèce ou encore de la recherche de nourriture. A partir de là, il a davantage de temps libre que l'adulte. Il pourrait ainsi se contenter d'errer ou de dormir. Et pourtant, il joue. La même année, J. Prescott étudie le jeu locomoteur solitaire chez le bison d'Amérique et publie l'énoncé suivant : « les jeux solitaires sont plutôt des jeux vigoureux (galops, ruades, jeux de tête, etc.) qui impliquent une grande dépense d'énergie et contribuent certainement à exercer les muscles de l'animal [...] Il y a des activités courtes mais intensives qui semblent exercer certains groupes de muscles en particulier. D'autres, plus longues mais moins intensives seraient plutôt destinées à perfectionner l'endurance de l'animal et ses capacités cardiaques. ». Par ailleurs, il ne faut pas oublier que cela implique souvent la répétition simultanée du même mouvement. Le jeu locomoteur suppose ainsi une importante dose d'énergie. Les individus les plus disposés



à ce type de jeux sont les primates, dont l'Homme. Seulement, l'activité ludique en question ne se cantonne pas aux animaux terrestres. Ainsi, on note chez l'orque ce que C. Guinet nomme « l'échouage intentionnel » consistant à se laisser dériver sur le rivage dans le but de capturer un phoque distrait. Vu la carrure de l'animal, la technique demande une excellente pratique et même avec beaucoup d'entraînement, l'exercice reste extrêmement risqué. En effet, l'attraction terrestre fait que hors de l'eau, l'orque est beaucoup plus lourde et peut, de ce fait, ne pas parvenir à s'immerger aisément. Si tel est le cas, il n'y aura pas d'autre issue que le décès de l'animal. Cette activité devient alors ludique lors de l'entraînement des jeunes par les adultes présents en cas de besoin pour les aider à regagner le large.

Les jeux locomoteurs regroupent en fait deux types différents de jeux que sont d'une part les jeux d'exercice consistant en des activités physiques spontanées comme les courses, les sauts et les acrobaties et se pratiquant individuellement et d'autre part, les jeux de poursuite qui reposent sur les mêmes mouvements mais s'effectuent entre les jeunes d'une même espèce.

Ces jeux locomoteurs ont une grande utilité pour les jeunes mammifères dans le sens où ils leur permettent de développer leur rapidité et leur agilité dans leurs déplacements qui sont autant d'aptitudes essentielles à leur survie à l'âge adulte.

La situation concernant les jeunes enfants humains se trouve être tout à fait similaire. A l'instar des autres petits mammifères, ils ont également un grand besoin d'activité physique en tout genre. D'ailleurs, les mouvements sont



très proches et les comparer deux approches est une démarche tout à fait passionnante. Qui n'a jamais vu un enfant courir, sauter, bondir, escalader, etc. ?

Le jeu d'exercice suppose un certain nombre de figures imposées. Il est présent chez quasiment tous les groupes de mammifères. Il s'agit d'une alternance entre course à allure diverse, bonds statiques et changements de direction soudains ; la première activité ludique à apparaître dans le processus de développement. Il « ne comporte aucun symbolisme ni aucune technique spécifiquement ludique mais consiste à répéter³⁷ pour le plaisir des activités acquises par ailleurs dans un but d'adaptation ». Dans ce cadre, Karl Bühler parle de « plaisir fonctionnel ». Les interactions avec d'éventuels partenaires de jeu étant peu fréquentes, voire inexistantes, il ne rentre pas dans la catégorie du jeu social. Si plusieurs petits peuvent jouer simultanément, dans ce cadre, il s'agit de jeux dits parallèles : l'un des petits est à l'origine et les autres se contentent d'imiter son comportement.

³⁷ Après familiarisation et compréhension du mouvement.

**Comportements associés au jeu d'exercice³⁸**

Comportements	Enfant	Chien
Courir	+	+
Sauter, bondir	+	+
Se cabrer		
Ruer		
Secouer la tête		
Obliquer ou stopper net	+	+
Tournoyer	+	+
Se rouler sur le sol	+	+
Se suspendre	+	

Les définitions des termes employés sont les suivantes :

Courir => La course est définie simplement comme un déplacement à vive allure, dirigé vers l'avant. C'est le comportement central dans les jeux d'activité physique, on le rencontre chez la plupart des mammifères terrestres.

Sauter, bondir => Il s'agit des mouvements au cours desquels les pattes de l'animal quittent le sol. Les bonds

³⁸ Tableau inspiré de celui présent dans l'ouvrage « Petits joueurs - Les jeux spontanés des enfants et des jeunes mammifères » - Stéphane Jacob et Thomas Power - Mardaga - 2006

En orange, apparaissent les données extraites des observations de cette étude concernant le chien domestique. Concernant l'enfant, une distinction a été notée lors de mes observations.



sur place et les sauts – impliquant une projection du corps vers l'avant – sont regroupés dans une même catégorie.

Se cabrer => Cette action consiste pour un quadrupède à projeter son corps vers le haut en prenant appui sur ses pattes arrière, cette position peut être conservée plus ou moins longtemps selon la morphologie de l'animal. Dans la mesure où l'espèce humaine est strictement bipède, cette catégorie ne lui est pas applicable.

Ruer => Dans ce mouvement assez typique, les pattes arrière sont projetées vers le haut tandis que la colonne vertébrale s'incurve en arc.

Secouer la tête => Cette catégorie de mouvement regroupe tous les mouvements brusques de la tête, de gauche à droite et de haut en bas.

Obliquer ou stopper net => Il s'agit des changements de direction (slaloms, zigzags) et des arrêts brusques qui surviennent pendant la course.

Tournoyer => Cette action concerne les déplacements immobiles où l'animal tourne sur lui-même.

Se rouler au sol => L'animal se laisse tomber au sol, se roule ensuite sur le dos ou le ventre avant de se redresser et de repartir.

Se suspendre => Tous les mouvements où l'animal prend appui sur un élément en hauteur et laisse pendre ses membres dans le vide.

Concernant l'enfant, nous nous devons de compléter cet éthogramme par deux aspects complémentaires du jeu d'exercice que sont les glissades et les séquences de danse. D'ailleurs, la loutre et l'ours brun pratiquent également la glissade pour se laisser diriger vers l'eau. Au sujet de l'enfant, nous pouvons également ajouter les différentes



formes de déambulations inhabituelles comme le fait de sauter sur un pied ou marcher à reculons, s'étourdir en tournant sur soi-même – seul ou en tenant les mains de quelqu'un – fermer les yeux ; etc. Entre trois et six ans, le jeu d'exercice représente entre 13 et 25 % du temps de jeu total. Par ailleurs, on remarque une nette distinction de style en fonction du sexe de l'enfant.

Le jeu de poursuite est surtout l'apanage des jeunes mammifères, dont l'enfant humain fait partie. L'invitation au jeu ne varie guère en fonction de l'espèce concernée. L'action consiste à stimuler un partenaire de jeu potentiel et s'enfuir de manière à ce que ce dernier ait envie de pourchasser son provocateur. Il n'est pas rare que la poursuite débouche sur un jeu de lutte. D'ailleurs, ces deux formes de jeux ont été à plusieurs reprises étudiées comme un ensemble sous la formulation de « jeux de chahut ». Si les deux protagonistes réussissent à se rattraper, cette étape signe soit la fin du jeu, soit un changement de rôle et le pourchassé devient le pourchasseur. Le changement de rôle est fréquent chez le chien domestique et se révèle également être présent lors d'un jeu de poursuite entre un chien et un enfant. Nous avons d'ailleurs observé ce comportement dans le cadre de cette enquête. Dans ce cadre, l'enfant va feindre une brève attaque pour s'enfuir aussitôt. S'il souhaite prendre part au jeu, l'individu sollicité va alors le poursuivre. Ainsi, le jeu de poursuite que l'on observe chez l'enfant humain se trouve être réellement très proche de celui qui se déroule entre les autres espèces de mammifères. En tout état de cause, le jeu prend fin lorsqu'un des deux individus stoppe sa course, que ce soit par fatigue, lassitude ou



capacité de la part de celui qui est pourchassé à se mettre hors de portée. La finalité est similaire. Il s'agit de s'approcher le plus possible d'un congénère de sorte à établir un contact physique. S'il se trouve que les deux protagonistes ne sont pas de carrure égale, il arrive que l'un des deux ralentisse son allure de manière à équilibrer la course. Cela évite que le plus « faible » ne se lasse pas trop tôt. Cette attitude est observée autant auprès des enfants que dans le monde animal.

Le jeu de poursuite est très proche d'une poursuite réelle. Parvenir à les distinguer passe par la recherche d'indices concordants dans un sens ou dans un autre. Dans ce type de jeu, le point de référence essentiel est le comportement de celui qui fuit. S'il s'agit d'une poursuite sérieuse, ce dernier se sent menacé et court le plus vite qu'il le peut tout en cherchant un abri – ou la protection d'un adulte – le plus rapidement possible. De plus, de petits cris de détresse accompagnent sa fuite. Enfin, une fois en sécurité, il attend patiemment que son adversaire s'éloigne avant de reprendre une autre activité. S'il s'agit d'un jeu de poursuite, la cadence de la course sera moins soutenue. L'éloignement ne s'effectue réellement que lorsque les deux protagonistes sont proches au point que le poursuivant puisse rattraper le poursuivi. A l'opposé, si à un moment donné, la distance entre eux est trop grande, il arrive que le poursuivi effectue un cercle de manière à se rapprocher de son acolyte dans un but de relance de l'intérêt. Par ailleurs, deux comportements sont tout à fait représentatifs du jeu de poursuite : lorsque l'un s'arrête et que l'autre fait de même – s'il s'agissait d'une vraie poursuite le second en profiterait pour rattraper sa proie –



ou lorsqu'à un moment de la course, les deux individus échangent leurs rôles.

Le jeu de poursuite permet de rendre plus efficaces des comportements qui à la naissance sont maladroits. « La course en particulier devient plus régulière, mieux contrôlée : les mouvements s'inscrivent de plus en plus dans le plan du déplacement et ils sont de mieux en mieux coordonnés. »³⁹. Plus précisément, les jeux d'activité physique du monde animal dont fait parti le jeu de poursuite regroupent des mouvements – la course, les sauts, les demi-tours ; etc. – similaires à ceux que l'on trouve chez un adulte lors d'une activité de chasse. Ainsi, ils « auraient pour fonction de roder les comportements utiles à la capture des proies pour les prédateurs, à la fuite pour les espèces chassées. ». De plus, ils permettent aux petits de développer une certaine aptitude physique ; atout indiscutable en terme de survie à l'âge adulte. Ainsi, les jeux locomoteurs apparaissent lorsque « un seuil minimum de maturité physiologique »⁴⁰ est présent chez l'individu.

En 1995, Byers et Walker s'opposent à cette approche du jeu locomoteur. Selon eux, « les séquences de jeux locomoteurs sont habituellement brèves et trop peu intenses pour jouer ce rôle : le jeu n'est pas assez fatigant pour constituer un véritable entraînement sportif. ». De plus, pour obtenir des résultats conséquents à long terme, il faut que l'entraînement soit régulier et continu. Or, les jeux locomoteurs sont exclusivement l'apanage des

³⁹ « Petits joueurs - Les jeux spontanés des enfants et des jeunes mammifères » - Stéphane Jacob et Thomas Power - Mardaga - 2006

⁴⁰ « Petits joueurs - Les jeux spontanés des enfants et des jeunes mammifères » - Stéphane Jacob et Thomas Power - Mardaga - 2006



jeunes ; ils ne sont en rien une activité physique ayant lieu tout au long de la vie d'un individu. Les différentes postures faisant partie intégrante du jeu locomoteur – jeu d'exercice et jeu de poursuite – évoluent avec le développement du petit et s'adaptent à ses nouvelles capacités.

3. Le jeu de lutte

Un des plus fréquents chez les jeunes mammifères, le jeu de lutte a pour fonction d'entraîner l'animal pour lui permettre d'acquiescer les aptitudes et attitudes nécessaires au combat auxquelles il devra d'une manière incontournable avoir recours à l'âge adulte pour assurer sa survie. Ainsi, la prédation, la défense du territoire, la parade nuptiale, la protection des petits, la recherche de nourriture ou encore la monte sexuelle sont autant de comportements dont certains traits peuvent être retrouvés au sein du jeu de lutte même si l'intensité, la durée ou l'agressivité sont moins intenses. D'une manière plus globale, le jeu de lutte a également une importante influence dans la mise en place de liens sociaux et hiérarchiques entre les différents individus d'une même espèce. « La structure générale reste la même chez tous les mammifères qui pratiquent cette forme de jeu : un jeune animal sollicite un partenaire potentiel de manière explicite, celui-ci répond éventuellement dans le sens attendu, l'échange dure plus ou moins longtemps et il se termine sans conclusion nette quand les deux adversaires se lassent du jeu. »⁴¹

⁴¹ Op. cité note 40



Le jeu de lutte a pour fonction une amélioration de l'agilité physique et des qualités de combattant. De plus, ce type de jeu a une valeur socialisatrice dans la mesure où il permet l'établissement de liens sociaux et renforce la cohésion des groupes. En 1981, Bekoff et Byers considèrent que la structure de ce type d'activité se rapprocherait de celle d'un entraînement physique, voire sportif. Mais en 1998, Pellis et Pellis réfutent l'hypothèse selon laquelle le jeu de lutte serait un moyen d'acquérir et d'entraîner les ressources nécessaires aux combats véritables entre adultes. « Ce n'est pas au niveau du développement d'aptitudes spécifiques au combat que la pratique du jeu de lutte s'avère nécessaire mais plutôt au niveau plus général du développement de l'aisance motrice et de la finesse de coordination des mouvements. Il contribue comme les jeux locomoteurs à accroître l'ajustement entre les particularités du milieu de vie et les performances du système neuromusculaire. »⁴² Au fur et à mesure de sa pratique, l'animal ressent davantage d'assurance vis-à-vis de son territoire et de ses congénères ainsi que davantage d'aisance dans ses mouvements. De plus, cette forme de jeu se révélerait être une bonne manière d'apprendre à maîtriser ses pulsions agressives. Par là même, une autre des fonctions du jeu de lutte serait alors une sorte d'apaisement social. L'apparition du langage inhibe, du moins partiellement, les pulsions agressives physiques du jeune enfant. Chez ce dernier, le jeu de lutte apparaît au cours de sa deuxième

⁴² « Petits joueurs - Les jeux spontanés des enfants et des jeunes mammifères » - Stéphane Jacob et Thomas Power - Mardaga - 2006



année pour, normalement, progressivement disparaître à l'approche de l'adolescence. En 1975, Aldis distingue la lutte pour obtenir le dessus de la lutte partielle. Le but de la première est de mettre l'autre au sol en l'immobilisant éventuellement. Cette activité est qualifiée de semi-sérieuse / semi-ludique. Elle est davantage présente chez les petits garçons alors que la seconde forme de lutte se trouve chez les deux sexes. Il s'agit de provoquer l'autre dans une ambiance générale de chahut. L'emprunt d'un objet ou une moquerie à l'encontre du partenaire sollicité peut également être un déclencheur du jeu de lutte. La fonction du jeu de lutte se trouve être la même que l'on se situe dans l'univers humain ou dans l'univers animal. Les jeunes enfants ont davantage recours à l'agression parce qu'ils ne maîtrisent pas encore toutes les subtilités symboliques permettant d'élaborer d'autres procédures de négociation. De part leur contexte de vie, certains enfants peuvent développer ces différentes alternatives au comportement agressif avec du retard. Si tel est le cas, il arrive assez souvent qu'ils connaissent en contre partie des difficultés d'intégration dans leur groupe de pairs parmi les autres enfants du même âge qu'eux ayant appris à raisonner sur un mode différent de celui de la violence et de l'agression.



**Répertoire des comportements utilisés dans le jeu de lutte
chez l'enfant et le chien⁴³**

Comportements	Enfant	Chien	Interaction enfant / chien
Bondir, sauter sur	+	+	Les deux
Coups de tête Coups de museau	+	+	Le chien
Mordre Griffer	+	+	
Pousser, bousculer	+		L'enfant
Coups de main/pied Coups de patte	+		Les deux
Tenir en main Tenir en gueule	+	+	Les deux

⁴³ Tableau inspiré de celui intitulé « Les comportements utilisés dans le jeu de lutte selon les groupes animaux » -
in « Petits joueurs - Les jeux spontanés des enfants et des jeunes mammifères » -
Stéphane Jacob et Thomas Power - Mardaga - 2006



Tirer, traîner	+	+	
Immobilisation	+	+	Les deux
Monte	+	+	Cabrage (chien) A cheval (enfant)
Poursuites	+	+	Les deux
Soulever de terre	+	+	
Faire trébucher	+		
Simuler un revolver	+		L'enfant

Chez les jeunes – enfants humains et autres mammifères -, le jeu de lutte a une valeur socialisante. Il n'y a que la capacité à garder le contrôle de soi qui va pouvoir éviter les dérapages violents qu'est susceptible d'entraîner le jeu de lutte. Dans ce cas de figure, la difficulté à se maîtriser va avoir pour conséquence une forme de stigmatisation – mise à l'écart volontaire – sociale de l'individu concerné par ses congénères. La fonction principale du jeu de lutte serait alors celle de vecteur de paix sociale. « Le recours à d'autres modes de négociation et de résolution des conflits



passé aussi par cet apprentissage de base : c'est parce que l'agression peut s'inscrire dans un espace socialisé et ludique au cours du jeu de lutte que les différends et les oppositions entre enfants pourront être dépassés sans affecter la solidité du lien social, c'est parce que les négociations entre adultes se déroulent dans une ambiance parfois houleuse mais maîtrisée que deux adversaires habituels apprendront à s'apprécier mutuellement. »⁴⁴ Il existe un rapport incontestable entre le jeu de lutte et l'appréciation sociale. Aux alentours de onze ou douze ans, cette forme ludique change de fonction en contribuant à établir une forme de hiérarchie au sein du groupe. La lutte partielle va alors davantage contribuer à une consolidation des liens amicaux – fonction d'affiliation – alors que celle pour avoir le dessus va plutôt favoriser la mise en place d'un ordre hiérarchique. « La fonction du jeu de lutte apparaît donc étroitement liée au processus de socialisation et à l'intégration au sein du groupe des enfants de même âge. »⁴⁵

Chez l'enfant, le jeu de lutte s'inscrit dans un contexte symbolique – pistolet mimé avec les doigts ou gestes correspondant à des mouvements de sports de combat – . On se situe ici à la frontière entre le jeu de lutte et le jeu d'objets. Disons que des accessoires peuvent être employés pour donner plus de vraisemblance à cette forme d'activité ludique. Mais la conséquence directe peut être un plus grand risque de dérapage et de violence de la part

⁴⁴ « Petits joueurs - Les jeux spontanés des enfants et des jeunes mammifères » - Stéphane Jacob et Thomas Power - Mardaga - 2006

⁴⁵ Op. cité note 44



des participants. Ces derniers peuvent également s'inventer une histoire ou se mettre dans la peau de personnages réels ou imaginaires. A ce moment là, la dimension du jeu de faire semblant – aussi nommé jeu symbolique – entre également en considération sous l'effigie de ce que l'on nomme le jeu guerrier. Dans cette perspective, il arrive que les enfants simulent un combat de coqs ou jouent à être un requin pour attaquer leur compagnon de jeu ; etc.

La similitude de la pratique du jeu de lutte entre les jeunes mammifères – notamment le petit primate et l'enfant humain – oriente les conclusions de nombre de recherches scientifiques dans le sens de l'existence d'une base évolutive commune entre les espèces. « Le jeu de lutte doit être considéré dans ce cas comme une partie intégrante de notre héritage biologique. »⁴⁶

4. Le jeu d'objets

L'approche humaine se différencie de l'approche animale dans le sens où cette dernière semble définir ce type de jeu comme l'entraînement à la capture d'une proie.

Chez l'enfant, le jeu avec objets regroupe deux catégories. Dans un premier cas de figure, ils sont les substituts à l'imitation de comportements observés, notamment ceux des adultes. Cela entre dans le cadre de la catégorie de jeu de faire semblant que nous détaillerons plus tard dans ce travail. Dans cette partie, nous nous attarderons plus particulièrement sur la seconde catégorie consistant à explorer les différentes caractéristiques et capacités des

⁴⁶ Op. cité note 44



objets. Il va s'agir de cogner, secouer, agiter, jeter ou encore mordre les objets expérimentés. Par ailleurs, les jeux de construction et d'adresse permettent de découvrir et maîtriser certaines caractéristiques de son propre corps comme par exemple les capacités motrices chez les tout petits. En 1940, Gesell distingue cinq paliers de la pratique du jeu de cubes. Entre douze et dix-huit mois, l'enfant ne porte que peu d'intérêt à la construction en tant que telle. Il se trouve davantage dans une situation où chaque cube est indépendant des autres. La mise en relation des objets entre eux n'est pas encore de mise. Entre dix-huit et vingt-quatre mois, l'enfant découvre la construction en ligne, que cette dernière soit horizontale ou verticale. Aux alentours de trois ans, l'enfant va élaborer des constructions plus larges comme des murs de séparation. La mise en perspective de la troisième dimension n'apparaît qu'un ou deux ans plus tard. Entre quatre et cinq ans, l'enfant va chercher à reproduire les constructions réelles présentes dans son environnement. Piaget définit deux attitudes d'action bien distinctes chez l'enfant. La première a pour objectif la compréhension de ce qui est en train de se passer. La seconde a pour but d'apprendre une nouvelle aptitude et la répéter « par jeu ». D'après lui, la pratique de ce que l'on appelle « jeu » fait irruption à chaque intériorisation d'une nouvelle compétence. Plus l'enfant grandit, plus les nouveautés auxquelles il fait face lui donnent « une impression de déjà vu ». Il ne fait qu'améliorer des techniques découvertes précédemment ; variables de points cardinaux. On pourrait illustrer cette idée en partant du principe qu'à son jeune âge, l'enfant découvre les quatre



couleurs primaires et que, par la suite, même si ses découvertes sont toujours des nouveautés, il ne s'agit que de variables de points fondamentaux, cruciaux. Alors, l'attrait de découverte et de performance par l'intermédiaire du jeu se raréfie. L'intérêt pour l'objet diminue lorsque l'enfant considère qu'il en a fait le tour et qu'il n'a plus rien à apprendre sur son fonctionnement ou son utilité. « Prendre un objet en bouche, le lécher et le sucer, même quand l'enfant n'a pas faim, gazouiller, répéter les sons qu'il est tout juste capable d'émettre, sont des faits si souvent accompagnés de sourires et de gloussements, qu'ils ont été décrits comme un « plaisir en fonction » quand l'activité implique le corps même du bébé et comme « plaisir en étant une cause » lorsqu'il implique des effets sur des objets extérieurs. »⁴⁷ La manipulation des objets est très fréquente ; autant chez l'animal que chez l'humain. Les objets pouvant être utilisés sont de natures diverses et variées. Cependant, les plus sollicités sont souvent des pierres ou du bois ; simplement parce qu'ils se trouvent aisément dans l'environnement naturel de l'animal.

Chez les mammifères, la manipulation d'objets fait référence à trois interprétations possibles : l'exploration de l'environnement, l'entraînement à l'utilisation d'outils ainsi que le jeu avec des objets. Le comportement exploratoire sera détaillé dans la partie de ce travail consacrée au territoire. Nous aborderons donc ici le jeu

⁴⁷ « La psychologie du jeu chez les enfants et les animaux » - Susanna Millar - Petite Bibliothèque Payot - 1979



manipulateur regroupant à la fois le jeu par l'intermédiaire d'objets et l'utilisation d'outils.

Le jeu avec objets regroupe différentes activités telles que ramasser, transporter, secouer, mordre ou pincer, mettre en pièces, lancer et rattraper, jeter ainsi que pousser. Ces comportements sont très proches de ceux utilisés lors d'une activité de chasse. A ce sujet, le chat domestique est un excellent exemple d'invention de jeux de toute sorte avec tout objet susceptible d'être pourchassé. Ainsi, en 1976, Egan décrit le comportement d'un chat face à un objet quelconque de la manière suivante : « typiquement, un objet commence par être reniflé ou recevoir un coup de patte. La nature de l'objet détermine s'il sera mordu ou pas, les jouets en fourrure sont ceux qui sont le plus fréquemment mordus⁴⁸. S'il est mordu, l'objet pourra être maintenu dans la gueule, secoué et jeté (comportement qui sert à étourdir les proies vivantes) ou transporté (jusqu'à un coin où une proie pourrait être mangée tranquillement par exemple). Dans l'autre cas de figure, le petit coup de patte initial peut faire rouler l'objet, dans ce cas il provoquera l'accroupissement et le bond (le mouvement étant le stimulus déclenchant des deux comportements) ce qui, comme pour les proies, aura pour effet d'immobiliser l'objet. ».

Les canidés - dont le chien - adoptent un comportement sensiblement différent. Ils vont avoir tendance à saisir un objet pour le traîner dans un endroit plus sûr ou bien le mordiller sur place. Un chien peut être amené à tirer un

⁴⁸ Rappelant sans doute réellement la souris ou tout autre animal pouvant être chassé dans la nature.



objet plutôt volumineux. Il arrive également que plusieurs chiens se disputent une branche comme ils se disputeraient un morceau de viande. En 1982, Biben étudie le jeu avec objets, notamment chez le chien de brousse. Ce dernier vit et chasse en meute. Cette catégorie de jeux apparaît chez cette espèce vers un mois et demi. En règle générale, elle concerne surtout des pierres et des bâtons. Il est assez fréquent que plusieurs chiots jouent ensemble, se partageant ainsi leurs jouets-objets. Des poursuites pour s'emparer de l'objet sollicité ont souvent lieu mais la coopération est aussi de mise. Dans la plupart des cas, l'arrêt de mouvement de l'objet signe aux yeux du chien l'arrêt du jeu car ce dernier se désintéresse assez vite d'un objet non animé (s'il n'est plus sollicité).

<p><u>1^{ère} phase : LA STIMULATION SENSORIELLE</u> ✓ <i>Une balle lancée</i></p> <p><u>2^{ème} phase : LA PHASE APPETITIVE (MISE EN MOUVEMENT)</u> ➤ Acte moteur ✓ <i>Le chien poursuit la balle</i> ➤ La préhension ✓ <i>Le chien se saisit de la balle</i></p> <p><u>3^{ème} phase : LA PHASE D'APAISEMENT (« NON MOUVEMENT »)</u> ✓ <i>Le chien arrête l'activité</i></p>
--

Séquence comportementale du jeu chez le chien⁴⁹

⁴⁹ Stéphanie Tinnes-Kraemer, mémoire professionnel, 2002-2005, Ecole de Chiens Guides d'Aveugles Centre Paul Corteville



Ainsi, le rapprochement entre jeu avec objet et comportements de prédation paraît parfaitement évident. Il ne semble pas invraisemblable d'énoncer l'hypothèse selon laquelle les jeux avec objets permettent à ces espèces d'intérioriser les comportements de stratégies prédatrices qui seront indispensables à leur survie à l'âge adulte. Le jeu de prédation continue d'être observé à l'âge adulte chez des chiens et des chats domestiques alors que ce n'est réellement plus le cas en milieu naturel. Il paraît intéressant de se questionner sur cette différence de comportement, sûrement due à une forme d'adaptation au milieu de captivité et aux nouvelles conditions de vie différentes de celles qu'ils peuvent connaître à l'état sauvage. En 1998, Georges Herbert Hall et Bradshaw établissent le fait que les objets susceptibles de provoquer un comportement de prédation de la part du chat adulte sont ceux qui sont similaires à de vraies proies potentielles. Il se trouve que ces comportements de prédation se font plus nombreux lorsque le chat concerné commence à avoir faim. La conclusion qui a donc été avancée concernant cette étude repose sur l'idée d' « un découplage entre l'obtention de la nourriture, délivrée sous la forme de croquettes ou de viande en boîte à heures plus ou moins fixes et la stratégie alimentaire naturelle de l'espèce ». Ainsi, même si l'attitude semble tout à fait similaire, la motivation est tout autre et le chat qui continue à jouer avec des objets ne jouent pas. Il rencontre plutôt des difficultés à consolider son instinct et ses conditions de vie en captivité plutôt artificielles. En définitive, le principe de cette activité ludique revient à considérer tout objet comme substitut, qu'il s'agisse de



substitut de proie lors d'un jeu de prédation ou de substitut social lorsque le comportement observé se trouve être très fortement similaire à celui caractérisant notamment le jeu de lutte.

De rares objets suscitent un intérêt particulier en eux-mêmes. Ce sont les primates qui, grâce à leur capacité de manipulation spécifique et leurs caractéristiques comportementales particulières, sont l'espèce la plus à même de jouer ainsi. En 1979, Huffman a observé pour la première fois ce genre de comportement – jeu de manipulation des pierres – pratiqué par une femelle macaque japonaise âgée de trois ans : « lorsque deux ou trois pierres avaient été superposées, [...] la tour était complètement détruite et les pierres étaient dispersées sur le sol, exactement comme le ferait un enfant avec des cubes ».

L'utilisation d'outils donne à un objet de l'environnement une fonction particulière concernant un objectif précis à atteindre. Ainsi, l'utilisation d'outils n'entre pas réellement dans la conception du jeu en tant qu'activité dépourvue de sens et/ou de but connu. En 1977, Parker et Gibson proposent trois paliers hiérarchiques : modification d'un objet en le mettant en contact avec un élément physique – il ne s'agit pas réellement d'utilisation d'outils mais plus précisément d'usage proto-expérimental –, restriction à une utilisation très limitée en rapport avec un contexte particulier et un but bien défini ainsi que l'utilisation intelligente d'outils – liaison entre le but à atteindre et les caractéristiques des différents objets disponibles – . Le répertoire comportemental de la majorité des espèces animales a pour élément habituel



l'utilisation d'outils. On parle d'utilisation intelligente de l'outil lorsque « la relation entre l'objectif poursuivi et l'utilisation des objets médiateurs fait l'objet d'une réflexion et d'une élaboration mentale »⁵⁰. En 1985, Torigoe déclare que « les observations réalisées chez différentes espèces indiquent que la capacité à utiliser des objets a plus à voir avec les tentatives de combinaison des objets entre eux qu'avec la diversité des manipulations ». Chez l'enfant, cette capacité se manifeste entre le douzième et le dix-huitième mois. Ce sont le niveau de complexité de la manipulation des objets ainsi que la stimulation de l'environnement social qui sont les principaux facteurs explicatifs de l'utilisation d'outils par l'animal. En 1980, Beck élabore une typologie des limites de l'utilisation d'outils en quatre points : « premièrement, l'outil peut servir à faciliter l'accès à des zones qui seraient autrement hors de portée [...] ; deuxièmement, l'outil peut servir à augmenter l'efficacité du mouvement [...] ; troisièmement, l'outil peut servir à manipuler des liquides [...] ; quatrièmement, l'objet peut aussi être utilisé comme un moyen d'augmenter l'impact des démonstrations de puissance lors des conflits hiérarchiques ou territoriaux par l'utilisation d'objets qui seront brandis, secoués, jetés ou cassés ».

Pour conclure, l'animal apprivoise les objets dans trois buts précis que sont l'exploration, le jeu et l'utilisation d'outils. Le premier permet d'établir une certaine forme de sécurité concernant l'environnement qui entoure l'animal.

⁵⁰ « Petits joueurs - Les jeux spontanés des enfants et des jeunes mammifères » - Stéphane Jacob et Thomas Power - Mardaga -2006



Même s'ils jouent avec des objets, les félins et les canidés ne les utilisent pas en tant qu'outils. Les éléphants utilisent quant à eux des outils mais n'ont pas recours aux objets pour jouer.

Le comportement exploratoire de l'objet

Découvertes sur l'objet	Comportements exploratoires	
	L'enfant	Le chien
Texture de l'objet	Toucher	Prise en gueule
Dureté de l'objet	Taper	Mordiller
Poids de l'objet	Prise en main	Prise en gueule
Volume de l'objet	Prise en main dans les bras	Prise en gueule
Contour de l'objet	Toucher	Pousser du museau
Parties mobiles de l'objet	Actionner de la main	Non observé



C. La notion de territoire

1. Le jeu d'exploration de l'environnement

Le jeu permet à l'individu concerné d'acquérir des informations au sujet des propriétés du monde dans lequel il évolue ainsi que d'établir des liens avec certains de ses congénères.

Chez le bébé humain, ce genre de pratique apparaît entre quatre et cinq mois ; lorsque ses mouvements sont suffisamment entraînés pour pouvoir toucher, attraper et manipuler des objets ou des membres d'autres corps que le sien. A l'instar du petit animal, l'enfant humain a tendance à vouloir sans cesse découvrir son environnement et les modifications que ce dernier peut connaître en manipulant tout ce qui peut se trouver à sa portée.

Le jeu de poursuite permet la découverte ainsi qu'une certaine connaissance du milieu de vie.

En 1995, Stamps se penche sur la question d'une plus grande chance de survie d'un animal s'il demeure sur son territoire usuel. Son approche repose principalement sur la pratique du jeu locomoteur. « Le fait d'être en terrain connu procure un avantage en terme de survie. Pour une raison évidente, la probabilité d'échapper à un prédateur est plus élevée lorsque l'animal se trouve en terrain familier. De plus, [...], chez les espèces qui défendent un territoire, le « possesseur » du terrain a toutes les chances de l'emporter sur un éventuel envahisseur, quand bien même ce dernier serait mieux bâti. »⁵¹. Stamps part du

⁵¹ « Petits joueurs - Les jeux spontanés des enfants et des jeunes mammifères » - Stéphane Jacob et Thomas Power - Mardaga - 2006



principe que l'animal possède « une carte mentale » de son territoire, une sorte de répertoire situant les réserves de nourriture, les cachettes, les sentiers praticables et les impraticables, les zones dangereuses ; etc. A partir de là, il propose une interprétation en terme de « schèmes moteurs » intériorisés par l'animal grâce à une pratique quotidienne de certains comportements. « Le territoire est en effet parcouru en tous sens de façon régulière et, chez les rongeurs notamment, de manière systématique. L'exploration du territoire est un processus sans fin, repris tout au long de la vie, mais on peut penser que pendant le temps de l'enfance les jeux locomoteurs accroissent dans des proportions importantes l'ajustement entre les compétences motrices du jeune animal et l'habitat au sein duquel il évolue. En d'autres termes, c'est à force de courir et de sauter partout que le jeune animal deviendrait un spécialiste dans son domaine, pas un meilleur coureur en général mais un coureur plus agile et plus rapide sur son terrain, celui qu'il pratique depuis son enfance. »⁵². Le jeu locomoteur regroupant à la fois le jeu d'exercice et celui de poursuite se révèle être un profond apprentissage et une solide intériorisation des propriétés physiques du territoire sur lequel le jeune animal a l'habitude de se déplacer ; obstacles et abris n'ont alors plus de secret pour lui. Ces connaissances territoriales seront au paroxysme de leur utilité lorsque sa vie sera en danger et qu'il devra échapper à un prédateur.

Le jeu d'objets est également une manière pour l'animal de découvrir son environnement en prenant conscience de

⁵² Op. cité note 51



ce qui constitue son territoire. Toute modification de ce dernier entraîne systématiquement un comportement exploratoire de la part des individus qui l'occupent. Chez l'animal, un comportement exploratoire apparaît lors de tout changement ou toute modification de son environnement habituel. Concernant les mammifères, on distingue quatre phases : l'alerte – localisation d'un élément nouveau dans l'environnement entraînant une augmentation de la vigilance de l'animal –, l'observation distanciée, l'approche – l'animal tourne autour de l'objet et tente d'en observer les différents aspects en le manipulant plus ou moins – et l'interaction physique active – l'animal teste les conséquences de ses actions sur l'objet en question. Lorsqu'elle se porte sur l'ensemble du territoire dans lequel l'animal évolue, l'exploration est synonyme d'investigation et suppose l'élaboration de stratégies pouvant tout à fait être complexes et méthodiques. En 1995, Cowan énonce le fait que « l'examen du territoire n'a rien d'aléatoire. L'animal procède systématiquement, empruntant toujours les mêmes pistes de manière à relier une succession de stations qu'il marque de son urine. Les objets nouveaux sont également reniflés et arrosés. La visite de l'ensemble du terrain peut s'effectuer par fractions et prendre plusieurs nuits si celui-ci est étendu mais les trajets se succèdent de manière à couvrir au bout du compte l'ensemble de la surface. ». Tous les animaux ne possèdent pas réellement un territoire bien balisé. C'est en défendant leur terrain de chasse que de nombreux animaux délimitent ainsi leur territoire. « Si, dans une région et pour une espèce données, on dressait le relevé des



différents territoires individuels, on obtiendrait une carte politique dont les frontières seraient déterminées par l'issue de combats incessants. On verrait aussi que dans la plupart des cas il ne reste plus un espace libre et que les territoires sont partout contigus. »⁵³

Le chien informe ses congénères de son passage sur une parcelle d'un territoire en urinant à différents endroits. On remarque la succession immédiate du marquage du territoire lorsque deux chiens se suivent. De même, lorsqu'il croise un autre chien, il va directement uriner sur le premier objet qu'il trouve à sa portée de manière à marquer le premier le territoire de son odeur. Parallèlement, s'il entre dans un territoire ayant déjà été visité par d'autres chiens, il va en faire le tour de manière à recouvrir toutes les marques olfactives. Seul un chien particulièrement craintif, évitera de renifler toute marque étrangère et ne laissera lui-même aucune trace de son passage. En 1986, lors d'une intervention au séminaire organisé par la SFC⁵⁴, Brigeot aborde le thème du jeu chez le chien en mettant en exergue la pression du milieu sur l'organisme du chiot. A partir du fonctionnement des systèmes de haute et basse pression, il part du principe qu'un déséquilibre est à l'origine de l'activité de l'animal. Selon lui, c'est cette mise en mouvement du corps de l'animal qui rétablit cet équilibre, nécessaire au bien-être du chien. Ce dernier retrouvé, l'activité cesse. A ses yeux, « le plaisir et les phénomènes de récompense qui en

⁵³ « Mondes animaux et monde humain - suivi de la théorie de la signification » - Jacob von Uexküll - Agora - Pocket - 2004

⁵⁴ Société Française de Cynotechnie



résultent expriment cet état d'équilibre ». C'est la raison pour laquelle il perçoit le jeu comme « l'apprentissage de la récompense ».

Dans tous les cas, un comportement exploratoire est étroitement lié à la notion de curiosité.

De récentes théories défendent l'hypothèse d'une motivation spécifique à l'exploration.

Qu'il s'agisse d'animaux ou d'enfants, l'exploration consiste à se diriger vers des objets ou des endroits du territoire afin de mieux en prendre connaissance et ainsi se les approprier pour qu'ils deviennent familiers. Concernant l'enfant, Piaget fait la différence entre une action réalisée pour comprendre et une qui serait utilisée afin d'acquérir une nouvelle aptitude et de la répéter par jeu. « L'exploration implique plus généralement la possibilité de se mouvoir vers les objets, de les toucher et de les prendre en main. [...] Toucher et tirer les cheveux de la personne qui est penchée sur eux⁵⁵, cogner des jouets contre le bord du berceau rien que pour entendre le bruit, ou faire descendre un jouet qui pend, sont des cas souvent cités. »⁵⁶

Toute forme de jeu permettant à l'animal de découvrir ou améliorer sa connaissance de son milieu entre dans la catégorie des jeux exploratoires.

La notion de chemin familier complète cette approche du territoire.

⁵⁵ De même, un chat pourra utiliser ses pattes ou sa gueule pour jouer avec une mèche de cheveux qui pend devant lui.

⁵⁶ « La psychologie du jeu chez les enfants et les animaux » - Susanna Millar - Petite Bibliothèque Payot - 1979



2. Le chemin familial et la demeure

Le chemin familial permet de faire lien entre la demeure et le territoire. Par exemple, le nid va être la demeure de l'épinoche. Le mâle va y élever ses petits. La demeure représente une parcelle du territoire mais ce dernier est en général largement plus vaste. Il s'agit de la partie strictement réservée au repos ou à la protection des petits. La toile d'araignée va à la fois être la demeure et le territoire de sa locataire car elle ne se déplace que très rarement en dehors. Le chemin familial est tellement connu de l'individu qu'il peut le « parcourir en tous sens, avec la même aisance et la même rapidité »⁵⁷. De même, la ruche est la demeure des abeilles. Les chemins familiaux qu'elles empruntent leur permettent d'aller récolter le pollen qui leur est nécessaire à la fabrication du miel. Cependant, le domaine qui entoure la ruche est davantage un terrain de chasse qu'un territoire en tant que tel dans le sens où elles ne le défendent pas contre d'éventuelles intrusions étrangères. A contrario, les pies, ne supportent aucun congénère dans l'espace sur lequel elles ont établi leur demeure. On peut alors véritablement parler de territoire pour cette espèce. « Le chemin familial est un problème spatial et se rapporte à la fois à l'espace visuel et à l'espace actif du sujet. »⁵⁸ Trois sortes de caractères perceptifs sont utilisées dans la description d'un chemin familial : les caractères optiques, les directions du système des coordonnées ainsi que les pas d'orientation. Les

⁵⁷ « Mondes animaux et monde humain - suivi de la théorie de la signification » - Jacob von Uexküll - Agora - Pocket - 2004

⁵⁸ Op. cité note 57



signaux de direction jouent un rôle primordial dans l'élaboration ou la description d'un chemin familier. Dans le monde animal, sa structure dépend principalement de facteurs olfactifs et tactiles. « La découverte du chemin familier dans le milieu du chien possède, à côté de son intérêt théorique, une grande importance pratique, si l'on songe aux tâches que doit accomplir un chien d'aveugle. »⁵⁹ En effet, un aveugle ne reconnaît son chemin qu'en le tâtonnant à l'aide de ses pieds ou de sa canne. Dans ce cas de figure, la difficulté majeure du dressage du chien réside dans le fait qu'il est nécessaire de faire en sorte que certains caractères perceptifs doivent apparaître au chien comme des signaux d'orientation alors que ces derniers n'ont aucun intérêt directionnel pour lui. Les obstacles contre lesquels son maître pourrait trébucher doivent en faire partie. Par exemple, un trottoir, une pierre ou un trou peuvent être facilement évités par le chien, voire même passer inaperçu car quand il gambade, il les enjambe naturellement sans se poser davantage de questions. Il doit donc apprendre à les incorporer dans son système perceptif comme signalements de danger pour son maître et les lui faire contourner. Le chemin familier est également très important dans le quotidien des chiens de berger pour diriger le troupeau dans la bonne direction ainsi que pour les chiens de chasse qui doivent ouvrir le chemin vers une éventuelle proie.

Le domaine vital au sein duquel l'animal évolue pour sa survie ne doit pas être confondu avec ce que l'on considère comme étant le territoire de l'animal. Un

⁵⁹ Op. cité note 57



domaine vital donné se répartit en plusieurs territoires appartenant à différents animaux d'une même espèce. Dans le cas d'un animal domestique comme le chien, la définition de territoire est différente et se rapproche davantage de celle de l'Homme. En effet, au sein d'un habitat, le chien va se repérer en fonction des différentes attributions que les maîtres donnent aux différents lieux. Ainsi, la cuisine peut-être un espace commun à l'animal et à l'humain dans le sens où il peut s'agir de la « salle à manger » des deux espèces. Souvent, en y installant une panière, le salon sera l'équivalent de la chambre à coucher de l'animal. Il peut arriver que l'accès aux chambres lui soit interdit. Par ailleurs, le chien ne doit pas prendre l'habitude de s'asseoir ou se coucher dans des endroits stratégiques comme l'entrée de la maison ou les couloirs car ce dernier associera cette position avec un rôle de « gardien » et adoptera le comportement adéquat en empêchant d'entrer et de sortir par des aboiements ou des mordillements. Jacques Goldberg, éthologue, définit le territoire animal comme une zone d'espace que ce dernier marque et défend contre les autres animaux de la même espèce. Ainsi, la hiérarchie animale irait de paire avec certains partages territoriaux. L'éthologie distingue plusieurs natures de territoire animal dont principalement celui de l'alimentation, celui de la reproduction et celui du sommeil ; même si la plupart des espèces les confondent. Par ailleurs, toutes les espèces animales ne sont pas nécessairement à caractère territorial – comme c'est le cas, par exemple, des serpents – et certaines – comme, par exemple, les chats – possèdent ce que l'on appelle des territoires temporels dans le sens où le territoire qu'elles



s'approprient n'est marqué et défendu que durant quelques heures d'affilées. La superficie du territoire se délimite en fonction des disponibilités des ressources, de la taille de l'animal, du nombre d'individus de l'espèce, de la nature géographique du terrain ; etc.



Université René Descartes

Sciences Humaines et Sociales
Mention Ethnologie
Mémoire Master 2 - Recherche

CHAPITRE 2

L'éthologie humaine : l'enfant en jeu



Université René Descartes

Sciences Humaines et Sociales
Mention Ethnologie
Mémoire Master 2 - Recherche

Delphine DESCAMPS
Année Universitaire 2005-2006

Directeur de mémoire : Jacques GOLDBERG
Séminaire second : Patrick PHARO



II. L'éthologie humaine : l'enfant en jeu

A. La construction du « je » par le jeu : « Je joue, donc je suis ! »⁶⁰

1. Le rôle du jeu dans le développement de l'enfant

« Le jeu est une activité indispensable au développement psychique et physique d'un enfant. En ce sens, c'est une activité qui doit être prise très au sérieux pour les parents et les éducateurs qui souhaitent le développement harmonieux de la personnalité de leur enfant. »⁶¹ En lui permettant d'accéder à son « je », le jeu va être utile à l'enfant pour développer son indépendance. Par l'intermédiaire du jeu, l'enfant gagne en autonomie et de fait, il va s'affirmer en tant qu'individu à part entière. La manipulation d'objets fait prendre conscience à l'enfant de son « moi » en le distinguant du « non moi ». Ce sont les jeux d'apparition et de disparition d'objets ou de personnes qui développent la conceptualisation mentale de l'enfant. Les jeux qui mettent en scène un miroir – aux alentours de dix-huit mois – permettent à l'enfant de se reconnaître. Lacan considère le « stade du miroir » comme une période primordiale dans le développement psychique de l'enfant dans le sens où il prend conscience de son

⁶⁰ D'après la célèbre expression de René Descartes : « Je pense, donc je suis » - le doute cartésien

⁶¹ http://perso.orange.fr/genevieve.cavaye/le_jeu_et_l'enfant.htm



individualité avec beaucoup de plaisir. Le jeu locomoteur est essentiel au développement psychique de l'enfant dans le sens où il lui apprend à maîtriser son propre corps. Selon Alain Boudet, « le jeu est la conduite privilégiée de l'enfant et il correspond à un besoin profond de son être. C'est une fonction vitale : par le jeu, l'enfant se construit sur tous les plans : physique, mental et social ». Le jeu est une des activités principales du jeune mammifère et notamment de l'enfant humain. L'approche que nous avons du jeu chez l'enfant dépend très fortement du statut de ce dernier au sein de nos sociétés occidentales modernes. Dans d'autres cultures ou à des époques différentes, les types de jeux et leurs conséquences sont ou étaient très différents. En effet, que ce soit à l'école lors des récréations ou des interclasses, dans la nature lors de promenades, à son domicile durant son temps libre ou dans n'importe quel lieu extérieur où il est accompagné par un adulte, l'enfant a une certaine facilité à utiliser à bon escient les diverses ressources à sa disposition ainsi que son imagination – parfois débordante – pour se mettre en condition de jeu – jeu de faire semblant – à partir d'une situation somme toute banale ou du moins courante. Cela étant, il est vrai que le temps consacré au jeu et les différentes formes qu'il peut prendre varient en fonction des sociétés.

Selon Fabrice Lacombe, le jeu permet « d'expérimenter, de prendre du plaisir dans une situation non maîtrisée, de donner envie de faire. Les jeux ont plus précisément quatre objectifs : le développement de l'enfant, son ego, la confiance en soi ; la maîtrise des mécanismes de la communication ; l'empathie, la reconnaissance et le



respect d'autrui ainsi que le renforcement des liens familiaux et le sens du groupe. ». Les différentes formes d'activités ludiques sont bien souvent complémentaires. « J'ai tendance à croire que les enfants imaginent leurs jouets réels et qu'ils ne reviennent sur terre brutalement que lorsque quelque adulte dépourvu de sensibilité intervient sans façon pour leur rappeler qu'ils rêvent. Les parents intelligents n'interrompent pas les rêves de leurs enfants. »⁶²

Entre cinq et six ans, 70 % des enfants s'occupent seuls. Entre six et huit ans, ils aiment se retrouver en petits groupes. En effet, un changement fondamental s'effectue au cours de la septième année, parallèlement à la maturation de la relation sociale de l'enfant. A travers l'épanouissement de cette forme relationnelle, l'enfant recherche « une valorisation et une affirmation de son Moi »⁶³. Entre six et neuf ans, des tentatives d'association sont souvent étouffées par une volonté parfois trop forte de s'imposer. Les jeux organisés apparaissent réellement en tant que tels aux alentours de huit ou neuf ans. Entre neuf et douze ans, il arrive que l'enfant forme « un groupe » et que les valeurs établies supplantent ses valeurs personnelles ou les valeurs parentales. Par exemple, le recours à des déguisements représente « une nouvelle forme de l'affirmation de soi par le choix des rôles et la valorisation de tel ou tel personnage »⁶⁴. Cette forme de jeu « des identifications » laisse sa place au véritable jeu

⁶² « Libres enfants de Summerhill » - A. S. Neill - 1983

⁶³ « La personnalité de l'enfant - Son édification de la naissance à la fin de l'adolescence » - Roger Mucchielli - Les éditions ESF - 1976

⁶⁴ Op.cité note 53



collectif se définissant principalement par le fait que chacun joue à son tour. En guise d'illustrations, nous pouvons aisément mentionner « chat perché », « la balle qui passe » ou encore le saut à la corde ; etc. Hesnard définit l'identification structurante comme « identification magique absolue à l'être parental de même sexe ; moment indispensable à la formation du Moi ». Entre autres fonctions, le jeu symbolique permet « la libération et l'extension du moi »⁶⁵.

En 1989, le pédiatre T. Berry Brazelton considérait que « la présence animale est un « plus » dans l'univers de l'enfant et contribue à son développement harmonieux ». De plus, « les modalités du jeu animal ressemblent beaucoup à ce que l'on connaît chez l'enfant humain. »⁶⁶ Sans disparaître totalement ni définitivement, le jeu s'estompe et se modifie avec l'âge.

Ainsi, le jeu est réellement une nécessité vitale au cours du développement psychique et moteur d'un enfant.

2. Le jeu de faire semblant

Cette forme d'activité ludique peut également être référencée sous l'expression de « jeux d'imitation », « jeux symboliques » ou encore « jeux imaginaires ». Le langage tient une place très importante, pour ne pas dire primordiale. Les toutes premières manifestations remontent à la première année de vie du bébé. Des accessoires peuvent être utilisés mais cela n'est pas

⁶⁵ « La psychologie de l'enfant » - Que sais-je ? - Jean Piaget et Bärbel Inhelder - Le point des connaissances actuelles - Presses Universitaires de France - 1978

⁶⁶ « Petits joueurs - Les jeux spontanés des enfants et des jeunes mammifères » - Stéphane Jacob et Thomas Power - Mardaga - 2006



indispensable. Quand c'est le cas, il peut autant s'agir d'objets réels que de jouets ou encore d'objets tout à fait quelconques auxquels les joueurs attribuent une fonction bien spécifique reconnue par tous les participants. Cette activité peut être solitaire ou collective. Le jeu de faire semblant se sépare en quatre étapes. Tout d'abord, la décentration de l'enfant rend le jeu de faire semblant social dans le sens où le destinataire de l'action simulée est un autre. Plus tard, vers trois ou quatre ans, la décontextualisation permet à l'enfant d'attribuer à des objets tout à fait anodins des caractéristiques bien particulières qui sont loin d'être celles qui les définies en temps normal. Par la suite, l'intégration d'étapes intermédiaires complexifie et par là même donne une autre dimension à l'intérêt du jeu en lui-même. Enfin, la phase de socialisation fait qu'en grandissant, le jeu de faire semblant, au départ solitaire, devient un jeu de groupe. Une différenciation sexuée des thématiques du jeu de faire semblant participe à l'intégration progressive des divers rôles sociaux. Selon Piaget, le jeu de faire semblant est social « lorsque l'enfant devient capable de négocier un cadre de référentiel commun avec ses pairs ».

A l'approche de la complexité des aptitudes cognitives utilisées par l'enfant dans ce type de jeu, il est assez délicat d'envisager une situation similaire au sein d'une autre espèce animale que l'humain. La manière d'appréhender un quelconque rapprochement reviendrait à restreindre le jeu de faire semblant à sa seule fonction d'imitation. A partir de là, il faudrait se poser la question de savoir quelles espèces seraient capables de reproduire le comportement d'un de ses congénères en dehors de tout



contexte prédéfini instinctivement et qui plus est dans le seul objectif ludique. L'idée reçue selon laquelle le singe serait naturellement doué pour l'imitation est assez ancienne pour que le verbe *singer* fasse partie des synonymes de cette action au même titre que parodier ou caricaturer. La ressemblance des expressions faciales nous influence dans cette interprétation et nous conforte dans un certain anthropomorphisme un peu exagéré. En 2004, Gomez et Martin-Andrade ont publié une synthèse sur le jeu de faire semblant chez les primates. Les résultats sont très clairs. En milieu naturel, le peu de pratiques de jeux de faire semblant qui ont été observées concernent des comportements maternels envers des objets. Deux jeunes chimpanzés ont manifesté une sorte de « jeu de poupée » dont le bénéficiaire était un morceau de bois : imitation du comportement maternel dans la manière de porter le supposé enfant et dans l'élaboration du « nid ». En captivité, d'autres jeunes chimpanzés ont été observés en train d'imiter le boitillement d'une femelle du groupe ayant été estropiée. Les comportements sont assez similaires de ceux présents lors d'un jeu de faire semblant initié par un petit d'homme. Placé devant un écran représentant une nourriture fictive, le bonobo Kanzi va jusqu'à mimer le geste d'apport en direction de sa bouche. Une femelle gorille prénommée Koko dirige un gobelet vide à sa bouche en émettant des « glou glou » significatifs de la conduite humaine en pareille circonstance. Ces résultats tout à fait surprenants ont toutefois été obtenus dans des conditions totalement artificielles où le contact avec l'homme et ses habitudes quotidiennes est constant.



Seul le groupe des hominoïdés constitué de l'orang-outan, le gorille, l'homme et le bonobo serait susceptible d'avoir recours à des gestes et expressions faciales similaires et comparables par seule imitation ludique hors contexte préétabli. Ainsi l'émulation en tant que reproduction d'une action précise dans le but d'obtenir le même résultat logique se distingue de la copie qui se contente de reproduire une action. Dans les sociétés traditionnelles, les jeux de faire semblant remplissent la fonction de « véritable acculturation puisque c'est par leur intermédiaire que les enfants vont intérioriser progressivement un certain nombre d'usages, de schémas de pensée, bref de pratiques culturelles, et même davantage, puisque la transition entre jeu et travail se fait de manière insensible »⁶⁷.

Cette activité ludique n'est rien d'autre qu'un jeu de glissement d'une représentation d'un objet, d'une personne ou d'une situation à une autre. « La phrase « *on dirait que* » (ton lit c'est une montagne, tu serais pas vraiment mort, le hamster se transforme en monstre de l'espace ; etc.) constitue un véritable sésame pour entrer dans le jeu de faire semblant. »⁶⁸ En 1989, Howes, Unger et Seidner établissent une typologie des différentes phases d'évolutions du jeu de faire semblant qui va être étayée prolongée de la manière suivante.

⁶⁷ Notamment les communautés de fermiers décrites par Bock en 2004

⁶⁸ « Petits joueurs - Les jeux spontanés des enfants et des jeunes mammifères » - Stéphane Jacob et Thomas Power - Mardaga - 2006



Organisation du jeu de faire semblant et étapes du développement correspondantes⁶⁹

AGE	Organisation du jeu	Etape de développement correspondante
Entre 12 Et 15 mois	Imitation où l'action est centrée sur soi. Absence de prise en compte d'un partenaire de jeu potentiel.	Evocation mentale volontaire avant l'apparition du langage.
Entre 15 Et 21 mois	Action ludique décentrée sur autrui et contamination par le jeu de l'autre.	Début de la conscience de soi. Jeu d'alternance entre un objet et un sujet et entre la position d'émetteur et de récepteur de l'activité ludique.
Entre 21 et 24 mois	Action ludique décentrée sur un objet inanimé. Différenciation sexuelle des différents thèmes de jeu possibles. Incorporation d'un décor.	Contextualisation des actions. Intégration de dimensions sexuées à l'identité.
Entre 2 et 4 ans	Début du jeu en collaboration avec autrui. Apparition de scénarios. Répartition des rôles entre les différents participants. Utilisation d'accessoires.	Développement des capacités de métareprésentation. Développement d'un modèle mental pour autrui et pour soi-même.
Entre 4 et 9 ans	Mise en scène d'histoires complexes avec des rôles multiples distribués entre plusieurs enfants. Improvisation. Thèmes directement inspirés de la vie collective.	Acculturation. Répétition des scénarios sociaux fondamentaux de manière à intérioriser les rôles futurs. Jeux en rapport direct avec les activités productives des adultes auxquelles ils préparent.

⁶⁹ Tableau inspiré de celui présent dans l'ouvrage « Petits joueurs - Les jeux spontanés des enfants et des jeunes mammifères » - Stéphane Jacob et Thomas Power - Mardaga - 2006



Université René Descartes

Sciences Humaines et Sociales
Mention Ethnologie
Mémoire Master 2 - Recherche

Delphine DESCAMPS
Année Universitaire 2005-2006

Directeur de mémoire : Jacques GOLDBERG
Séminaire second : Patrick PHARO
- 77 -



B. La communication interspécifique

La communication est un phénomène social d'échanges entre deux ou plusieurs congénères, utilisant un code de signaux spécifiques, dans le cadre de finalités biologiques globales de la survie – alimentation, reproduction, protection contre les prédateurs –. Une communication s'établit entre un émetteur et un récepteur pour la transmission d'un message. Cet échange peut être enrichi ou perturbé par plusieurs facteurs que sont, par exemple, la voix – son volume, son timbre et son débit –, les mots qui doivent être simples à comprendre, l'état émotionnel et l'environnement – bruits extérieurs, distance entre les deux interactants ; etc. –.

Le schéma de communication s'établit par un émetteur, un récepteur, un signal, un codage, un décodage, un canal sensoriel et un message. L'approche comportementale de la communication est possible sous trois angles principaux : au niveau de l'émetteur – étude des contextes d'émission des signaux –, au niveau du récepteur – analyse de la réaction d'un congénère à l'information transmise via le signal – et au niveau du signal lui-même – étude de sa structure : signaux acoustiques, tactiles, chimiques, visuels, etc. –. La tâche essentielle de l'éthologie est de caractériser par leur structure les signaux d'une espèce et de comprendre leur signification. La ritualisation traduit un changement de signification d'un comportement au cours de l'évolution pour servir des fonctions de communication.



1. Le jeu de stimulation entre adultes et petits

Le jeu intervient également dans le champ de la communication et de la sociabilité.

« L'esprit humain serait donc affranchi des règles communes au monde vivant depuis qu'il possède certaines aptitudes au langage, à la pensée abstraite et à l'autorégulation du comportement (en un mot : la raison). Le même genre d'arguments, visant à rejeter tout parallélisme entre notre espèce et d'autres espèces animales, a été proposé pour le jeu. »⁷⁰

Chez l'enfant, l'existence du langage permet une invitation au jeu de poursuite explicite formulée, par exemple, grâce à la phrase standard : « Tu m'attraperas pas ! ».

« Les mères, trop souvent, ne jouent pas assez avec leurs enfants. Elles semblent penser que mettre un ours dans le landau de leur bébé résout la question pour une heure ou deux, oubliant que les bébés veulent être chatouillés et serrés dans les bras. »⁷¹ Ces jeux de stimulation de l'enfant par l'adulte semblent amuser autant l'un que l'autre. Le principal objectif est l'attrait, la recherche d'attention de l'enfant. Il s'agit de « moments d'échange entre l'enfant préverbal (ou seulement débutant dans le langage) et les adultes qui l'entourent qui sont centrés sur la stimulation corporelle et cognitive du bébé »⁷². Les premiers jeux de

⁷⁰ « Petits joueurs - Les jeux spontanés des enfants et des jeunes mammifères » - Stéphane Jacob et Thomas Power - Mardaga - 2006

⁷¹ « Libres enfants de Summerhill » - A. S. Neill - 1983

⁷² « Petits joueurs - Les jeux spontanés des enfants et des jeunes mammifères » - Stéphane Jacob et Thomas Power - Mardaga - 2006



stimulation se situent entre la mère et son enfant. Il s'agit d'échanges visuels, sonores ou sensoriels de face contre face. En 1975, Bateson caractérise ce comportement de la part des adultes comme « mise en scène de véritables « protoconversations » où le bébé est invité à tenir le rôle d'interlocuteur alors qu'il n'a pas encore découvert le langage ». Quatre mimiques sont plus particulièrement utilisées dans le langage de la mère envers son enfant ; la surprise, le froncement des sourcils, le sourire ainsi que le penchement de tête sur le côté⁷³ désignant l'expression d'une empathie et d'un attendrissement certain.

Plusieurs mammifères adoptent également ce comportement ludique entre adultes et petits à la différence près qu'il s'agit d'une stimulation inversée du petit envers un adulte – la plupart du temps, sa mère – comme s'il voulait s'exercer sans risque à des jeux de lutte ou de courses-poursuites qu'il échangera plus tard avec d'autres de son âge.

Même si elles sont en tout point d'excellentes mères, les femelles primates ne consacrent cependant que peu de temps à jouer avec leurs petits. Lorsque ce sont ces derniers qui sont à l'origine de la pratique ludique, ce qui semble les intéresser avant tout est l'utilisation du corps d'un adulte comme terrain d'escalade. Les organes génitaux sont une partie du corps particulièrement attrayante pour le petit.

⁷³ Attitude que l'enfant gardera plus tard pour demander quelque chose sous forme de « suppli ».



Jeux adultes-petits chez les chimpanzés. L'un des petits se fait chatouiller tandis que l'autre s'intéresse à la vulve de la femelle, d'après une photo de Nishida, 1983.

74

La mère quant à elle va principalement éperonner son petit à travers des stimulations rythmiques : balancer son corps suspendu, bouger ses différents membres ou mettre en mouvement un objet à sa portée. « Le jeu de l'avion » ou celui de faire mine de dévorer une partie du corps du petit sont tout à fait comparables à ceux présents dans l'espèce humaine. Les chatouilles sont fréquentes. Elles sont autant pratiquées avec les mains qu'avec les pieds. Les petits semblent manifester une certaine aisance lors d'une activité ludique intergénérationnelle. Cependant, il peut leur arriver de refuser la sollicitation ludique d'un adulte en le mordant. Il peut arriver que des vocalisations de détresse accompagnent ce genre de comportements de

⁷⁴ Op. cité note 72



refus. Le jeu peut ainsi être perçu comme un outil communicationnel.

Stéphane Tinnes-Kraemer propose plusieurs jeux de communication « que l'on peut utiliser pour favoriser une prise de conscience des difficultés et des contraintes liées à la communication. Ces activités ludiques peuvent indifféremment être utilisées pour aborder la relation entre l'homme et le chien. ». Il présente également le concept de jeu-cadre permettant « de considérer tout type de jeu comme une structure vide pouvant être remplie de différents contenus. De cette manière, il est possible d'adapter des jeux en fonction de ses besoins et du contenu à transmettre. ». En guise d'illustration, en faisant en sorte que les questions concernent le chien, le jeu de l'Oie peut être un excellent moyen – « outil ludique » – d'apprendre à l'enfant ce qu'il doit connaître de son compagnon de manière à éviter la plupart des incidents domestiques en lien avec l'animal. Les avantages du recours à ce type d'activité ludique résident dans la rapidité d'intégration des règles – base d'un jeu déjà connu par l'enfant –, possibilité de trouver des jeux qui ont fait leurs preuves, implication plus rapide des joueurs qui connaissent déjà les règles et adaptation des jeux en fonction des personnes, du lieu, du temps disponible et du contenu à transmettre.

2. Le langage comme intermédiaire

Chez l'humain, la maîtrise du langage parlé intervient aux alentours de la deuxième année. Son apparition et son enracinement bouleversent considérablement le système de communication jusque là établi entre l'enfant et son



entourage. Antérieurement, l'interaction n'était véritablement possible qu'avec la mère. Dans sa pleine découverte de cette forme nouvelle de communication, l'enfant va se laisser aller jusqu'à inventer lui-même des mots pour désigner certains objets ou modifier ceux pour lesquels il rencontre des difficultés de prononciation. Sullivan a mis en évidence le fait que « l'enfant juxtapose les mots comme il juxtapose ses expériences, sans connexion et sans relation, ce qui donne à ses phrases une allure spéciale puisqu'il y manque tous les mots de coordination ou de subordination ». La fonction la plus importante du langage va être l'établissement d'une communication spécifique et privilégiée avec le père.

66 % des propriétaires de chiens déclarent parler régulièrement à leur animal. « Bien qu'elle soit manifestement une aide, l'aptitude à parler n'est pas essentielle aussi longtemps qu'une méthode de communication avec les autres a été apprise et que la tâche est à la portée. »⁷⁵ Parler à son animal de compagnie revêt quasiment les mêmes caractéristiques qu'une conversation banalement entretenue entre deux humains. Comparable au « parler bébé » que Darwin nommait « la douce musique de l'espèce », la tournure d'une interaction verbale entre un humain et son animal domestique peut assez vite prendre l'allure d'une conversation ordinaire en laissant des temps de pause inconscients pour une réponse imaginaire ou en empruntant un ton chantant ou plus aigu que d'ordinaire. La communication est réelle car l'animal

⁷⁵ « La psychologie du jeu chez les enfants et les animaux » - Susanna Millar - Petite Bibliothèque Payot - 1979



– à l’instar du bébé – répond par des postures ou des sons significatifs. L’humain ne résiste pas à verbaliser les réponses obtenues. Mais dans les deux cas, la fonction est différente : si le « parler bébé » prépare l’enfant à participer à une communication linguistique, le fait d’adresser la parole à son animal de compagnie n’a jamais eu la prétention de stimuler ce dernier dans le but de lui faire prendre part à un quelconque échange verbal. Cette démarche verbale envers l’animal a davantage pour objectif réel d’établir et de renforcer un sentiment d’intimité entre l’humain et son animal de compagnie à travers la verbalisation ; notamment des émotions. Dès l’âge de trois ans, lorsque l’enfant est capable de réaliser un dialogue compréhensible, il est souvent l’interprète de ce que pourrait ou devrait penser l’animal. A son tour, il calque son comportement sur celui des adultes et établit un « parler chien » qui va renforcer son attachement à l’animal. Le rapprochement est immédiat à travers l’aspect automatique de la scène associant quasiment systématiquement la parole et le toucher. Le dialogue intime est réservé à certaines espèces animales auxquelles l’enfant abandonne souvent son affection. « « Converser » avec leurs animaux les⁷⁶ aide à apprendre les diverses capacités de communication de différents partenaires interactifs. »⁷⁷.

Une dimension de dialogue intime présente dans l’échange avec l’animal demeure absente – jusqu’à l’adolescence – dans les interactions avec les camarades humains. De

⁷⁶ Les enfants

⁷⁷ « Les animaux dans la vie des enfants » - Gail Melson - 2002



nombreux enfants déclarent se confier à leur animal de compagnie. Cette interaction à plusieurs paliers permet aux enfants de développer leur sensibilité émotionnelle. Ces derniers sont plus empathiques que des enfants qui ne portent aucun intérêt particulier aux animaux.

Les êtres humains communiquent principalement à l'aide d'un langage verbal, soutenu par ce que l'on nomme le para verbal regroupant l'intonation de la voix, le volume, le rythme et le débit de parole ainsi que les silences au cours d'une conversation. Le non-verbal qualifié par les gestes, les postures, les mimiques et les attitudes des différents protagonistes en train de communiquer est également présent mais d'une manière plus abstraite. Mais le langage n'est cependant pas le propre de l'homme. Il existe sous d'autres formes – non verbales – chez la plupart des animaux. Ainsi, certains groupes animaliers – comme c'est notamment le cas des criquets – possèdent des dialectes ne permettant pas l'intercompréhension au sein d'une même espèce ! Le fait que la langue des signes ait pu être assimilée par des chimpanzés signifie que les animaux – du moins, certaines espèces – sont capables d'acquiescer une communication symbolique.

Le langage vocal du chien est composé d'une gamme de tonalités ainsi qu'une gamme de sonorités ayant chacune leur signification respective. Les tonalités peuvent être soit montantes, soit descendantes. Les sonorités sont construites avec des voyelles et des consonnes pouvant être couplées ou pas. En effet, le chien possède un système auditif très sensible lui permettant de percevoir des sons à



haute fréquence. Il va y réagir en les interprétant par l'intermédiaire d' « un principe d'association »⁷⁸ entre le son entendu et une expérience vécue ainsi qu'entre ce même son et son propre langage vocal auquel il attribue là aussi une signification bien particulière. « Ces jeux de sonorités portant chacun leur qualité sonore allant du plus aigu au plus grave, pour provoquer chez le destinataire la réaction souhaitée par l'émetteur, lequel dévoile également son état émotionnel. »⁷⁹ Ce regroupement de sonorités et de tonalités a pour rôle la transmission d'un message dont l'objectif est d'obtenir une réaction de la part du récepteur. Ainsi, les sons émis et/ou perçus par le chien influencent considérablement son comportement, de part notamment leur système sensoriel extrêmement développé. L'identification sonore effectuée par le chien est analysée par son cerveau par l'intermédiaire du « dictionnaire vocal »⁸⁰ inné des canidés ainsi que du « dictionnaire d'expérience »⁸¹ acquis. Alors, son cerveau lui indiquera la signification du signal et le comportement approprié à adopter. A titre indicatif, le choix du nom du chien doit non seulement être court – pour plus de commodité et une meilleure intériorisation de la part de l'animal – mais il doit également reposer sur « différents jeux tonalités / sonorités et surtout la valeur / code des voyelles mariées aux consonnes afin de maintenir chez l'animal un bon comportement – surtout si l'animal a eu les oreilles taillées – et donc de créer entre lui et nous une

⁷⁸ <http://etho.chez-alice.fr/oditif.htm>

⁷⁹ [opus cité](#) note 71

⁸⁰ [opus cité](#) note 71

⁸¹ [opus cité](#) note 71



bonne communication »⁸². Cependant, le langage vocal n'est pas le moyen de communication le plus utilisé par le chien. Une des raisons repose sur la fragilité de son système auditif. « Chaque son émis n'est rien d'autre qu'une onde de choc pouvant être parfois douloureuse pour l'animal »⁸³. Une autre concerne la nature prédatrice du chien. « Si chez nous le « silence est d'or », chez les animaux il est un facteur de survie. »⁸⁴.

3. La communication non verbale

Provenant du latin *communicare*, la notion de communication signifie « être en relation avec ». Ainsi, communiquer avec autrui revient à faire savoir, faire partager ou transmettre quelque chose à quelqu'un. Il s'agit donc d'un échange ayant lieu lors d'une relation entre, au minimum, deux êtres vivants. La communication non verbale va être très utile pour la relation entre un adulte et un enfant en bas âge ou bien lors d'un échange avec un mal entendant. Cela va également se révéler être particulièrement le cas si l'on désire se faire bien comprendre d'un animal. Dans une relation entre le chien et l'homme – et d'autant plus entre le chien et l'enfant – il est indispensable de bien se comprendre. Le chien communique par des attitudes, des mimiques ou des sons. En effet, comme tous les animaux, le chien n'a pas accès au langage verbal. Ainsi, le non verbal et le para verbal vont former son schème de communication. Cela explique,

⁸² [opus cité](#)

⁸³ [opus cité](#)

⁸⁴ [opus cité](#)



entre autres choses, sa bonne entente générale avec un jeune enfant. Ces différents signes élaborent son propre langage et ont ainsi une signification tout à fait particulière. Il est vrai qu'à la suite d'un certain dressage, l'animal peut obéir à certains ordres. Mais ce dernier ne peut comprendre la signification que nous donnons à ces sons que nous appelons « mots ». C'est pourquoi, dans les techniques d'éducation, chaque ordre est accompagné d'un geste. En effet, le mot prononcé n'est qu'un outil permettant à l'animal d'interpréter une intonation pouvant lui donner des informations complémentaires à associer au geste perçu simultanément. A partir de là, il est donc indispensable que gestes et intonations soient en accord.

Il serait alors essentiel que tout maître digne de ce nom, connaisse l'éthogramme – répertoire comportemental – du chien. En effet, les canidés adoptent une gestuelle comportant de nombreuses combinaisons de postures possibles. A cette communication non verbale, vient se greffer la communication para verbale portant sur les productions sonores et chimiques – les phéromones –. Toute forme de communication se voit approprier des schèmes comportementaux précis. Par exemple, concernant le thème de notre étude, un chien qui vient solliciter un humain pour jouer va fléchir ses pattes avant de manière à laisser son postérieur élevé tout en remuant sa queue et aboyant de manière rythmée. Ainsi, les différentes positions des pattes, des oreilles, de la queue, les expressions faciales avec les dents plus ou moins visibles, la direction du regard, le hérissément du poil sont autant de facteurs indicatifs concernant le message que le chien tente de faire percevoir. Ils peuvent s'ajouter ou



s'alterner, de sorte que le langage non verbal et para verbal du chien est d'une grande complexité. Les différentes postures des divers membres du corps de l'animal – communication non verbale – s'accompagnent donc d'une forme de communication para verbale que forment les aboiements, hurlements, jappements, gémissements, pleurs, grognements, grondements, halètements et soupirs pouvant adopter un rythme et une force variés en fonction de l'état émotionnel et physique de l'animal ou le message qu'il désire communiquer.

Dans le cas particulier du chien, le premier acte de communication lorsqu'il croise un congénère est la reconnaissance de l'autre. Pour cela, les individus se reniflent mutuellement.



Un mouvement de queue va indiquer leur intention pacifique. Un mouvement rapide traduit un sentiment de bien-être ou d'excitation par un contexte particulier. Un mouvement lent – concernant le simple bout de la queue –



va indiquer un mal-être affectif ou physique. Il faut se fier à l'allure générale de l'animal et faire attention au fait qu'il ait une mine abattue si tel est le cas. Il est également en mesure d'adopter des postures d'intimidations, d'ignorance, d'agressivité, de soumissions ou de jeux. Par exemple, un chien se dirigeant en direction d'un humain en baillant annonce qu'il vient en paix. Bien entendu, le chien va également bailler lorsqu'il est fatigué ou bien pour se déstresser. Il faut se fier à l'ensemble du corps – la posture des différents membres qui le composent – pour interpréter convenablement la signification du message. S'il pose une patte sur la cuisse d'un humain, le chien quémande une friandise ou un peu d'attention à son égard. Couché sur le dos, le chien se met à disposition, notamment pour une séance de caresses. Couché sur ses quatre pattes, la queue repliée, la tête baissée et les oreilles en arrière ; le chien se soumet. Couché sur le côté, le chien est en totale soumission. Cela peut signifier qu'il sait qu'il a fait une bêtise et qu'il s'attend à une punition. Par le biais de son aboiement, le chien communique un avertissement. Il peut désirer jouer ou alerter de quelque chose qu'il vient de remarquer. Il peut aussi traduire un sentiment de crainte ou de doute par rapport à une situation inhabituelle. On peut déterminer les différentes significations de l'aboiement en fonction de la nature du son : son intensité, son amplitude, sa régularité ; etc. Un chien qui hurle stipule qu'il se sent très seul, triste et qu'il s'ennuie. Par ce comportement, il cherche à rameuter⁸⁵ ou

⁸⁵ Vient du mot « meute » pour signifier qu'il cherche à « reconstituer », au moins partiellement et temporairement, un semblant de meute autour de lui.



du moins entendre une réponse – un hurlement – de la part de ses congénères. Le grognement va être le moyen pour le chien de mettre en garde sur son désir d'éviter la confrontation. Il prévient ainsi que le comportement adopté à son égard ne lui convient pas et qu'il optera pour une attitude de défense si celui-ci ne se modifie pas rapidement. Il s'agit du dernier avertissement avant l'attaque. Dresser ses oreilles est pour le chien une marque de domination. Il peut également adopter ce comportement pour écouter. Encore une fois, il convient de se fier à l'ensemble de l'expression corporelle en se référant au contexte global pour se faire une idée convenable de la situation en cours. De manière générale, le regard fixe, les poils du dos et du cou hérissés, les babines retroussées, la queue basse et les oreilles plaquées en arrière ; etc. sont autant de signes d'agressivité pouvant entrer en compte dans un comportement dominant. Le chien dominant pose sa patte sur l'adversaire soumis. Le dominé traduit sa défaite en se couchant sur le dos, le cou et les parties génitales offertes au vainqueur. Ce dernier n'attaquera pas car son ennemi s'est soumis. La simulation de monte – acte sexuel – est également un moyen pour le chien de montrer sa volonté de domination. Dans ce cadre, il s'agit en fait d'un acte social n'ayant aucune relation avec l'acte sexuel. Le regard direct des yeux dans les yeux associé à un air triste lorsque l'humain est à table signifie qu'il souhaite prendre part au repas car il se considère être du même rang. Il est important de ne pas le satisfaire car dans la relation humain / chien, le premier doit toujours rester le dominant. Le chien a besoin d'un rapport dominant / dominé.



Concernant les différents sens, chez le chien, l'odorat est le plus développé. Des substances odorantes – phéromones – sont sécrétées dans les urines, les matières fécales et les sécrétions vaginales. Le mâle se soulage sans cesse – pouvant atteindre vingt jets par heure - pour renseigner sur son identité : son sexe, son état physiologique ; etc. Deux fois par an, lors de leurs chaleurs, les femelles urinent une matière odorante repérable à plusieurs kilomètres. Les sons tels que les grognements, aboiements, jappements, glapissements, gémissements, cris aigus ; etc. sont autant de moyens – associé à une attitude comportementale spécifique – pour l'animal d'exprimer la menace, l'avertissement, l'alerte, la faim, l'ennui, la soumission, la détresse ; etc. Les signes visuels sont interprétés comme des facteurs déterminants et étroitement liés à des postures corporelles ou des mimiques. Le toucher est également un sens très important pour le chien. Une chienne peut accepter ou pas de s'accoupler avec un mâle ; en fonction de préférences individuelles existant également entre les animaux. Des chiens peuvent se frôler la truffe. D'autres peuvent dormir ensemble sans qu'il s'agisse de la mère et de ses petits. De même, le phénomène d'empreinte consiste à habituer un chiot à vivre avec un autre animal ; ce qui lui fera éprouver et développer le même attachement pour une autre espèce. C'est ainsi que l'on peut trouver des chiens et des chats qui dorment ensemble en toute tranquillité.

Il y a quatre manières de provoquer le jeu avec son chien : frapper des mains sur ses cuisses ou au sol en le regardant, adopter un regard mobile, alterner des mouvements vifs avec des pauses et effectuer des mouvements de balancier.



Stopper le jeu avec son chien peut se faire de deux façons : jouer l'indifférence face à ses sollicitations et partir sans émettre de signaux spécifiques. Lorsque l'incitation est à l'initiative de l'animal, le chien adopte une posture bien spécifique qualifiée de « posture d'invitation au jeu » : postérieur dressé et pattes avant raidies. Cette attitude peut s'accompagner assez souvent de petits sauts sur place ou de tourbillonnements sur lui-même en aboyant de manière régulière en direction de celui à qui l'invitation s'adresse. La plupart du temps, cela traduit du même coup un désir de relations amicales.



Université René Descartes

Sciences Humaines et Sociales
Mention Ethnologie
Mémoire Master 2 - Recherche

CHAPITRE 3

L'éthologie animale



Université René Descartes

Sciences Humaines et Sociales
Mention Ethnologie
Mémoire Master 2 - Recherche

Delphine DESCAMPS
Année Universitaire 2005-2006

Directeur de mémoire : Jacques GOLDBERG
Séminaire second : Patrick PHARO



III. L'éthologie animale

A. *La domestication*

1. Un fait culturel

L'animal est omniprésent au sein de notre société occidentale moderne. Bien que son statut ait considérablement changé au cours des siècles, il est présent dans la vie quotidienne de l'homme depuis la préhistoire. D'un commun accord, la domestication animale est appréhendée comme un passage définitif de l'état sauvage à l'état domestique. Les origines remontent à environ trente mille ans avant JC. De part sa capacité à intégrer, progressivement, le foyer humain, il se trouve que le canidé en est une des meilleures illustrations. Ainsi, l'appivoisement du chien remonte à quatorze mille ans. Il s'agit du premier animal à être domestiqué. Aujourd'hui encore, l'élevage de certaines espèces représente une forme de domestication ou de redomestication. Pendant longtemps, notamment « dans les campagnes, la nécessité de tirer sa substance de l'exploitation économique des animaux limite les relations affectueuses avec les bêtes »⁸⁶.

« Sur le plan culturel, il existe une véritable symbiose entre le monde animal et la société humaine. Cette symbiose est si étroite chez les Nuer du Soudan qu'à chaque personne correspond un animal du troupeau ; les bêtes portent le même nom que les hommes et, comme

⁸⁶ « Les Français et leurs animaux - ethnologie d'un phénomène de société » - Jean-Pierre Digard - Pluriel - Ethnologie - HACHETTE Littératures - 2005



eux, ont leur généalogie. Chez les nomades Bakhtyâri d'Iran, le comportement des chiens est pour ainsi dire calqué sur l'organisation tribale de leurs maîtres : les chiens de chaque tente défendent âprement leur territoire contre les occupants de tentes voisines, mais il suffit que survienne un étranger au campement pour qu'ils oublient leurs querelles et fassent front, ensemble, contre l'intrus. »⁸⁷

A l'heure actuelle, la domestication n'est plus « un état de l'animal mais une action de l'homme »⁸⁸. Il s'agit désormais d'« une action continue, qui doit être renouvelée et entretenue jour après jour, sous peine de dédomestication et non d'un processus historique achevé, daté et localisé, ayant conduit à un état, acquis une fois pour toutes »⁸⁹. En fait, il s'agit d'une redéfinition de toute la notion de système domesticatoire dans son ensemble. Ce dernier est formé par une alliance de différents facteurs de nature biologique, sociale, idéologique ; etc. On distingue les animaux domestiques des animaux de compagnie dans le sens où ces derniers ne représentent pas une utilité commerciale directe pour le propriétaire. Par la suite, ce sont les relations affectives pouvant être entretenues entre l'homme et l'animal qui vont

⁸⁷ « Les Français et leurs animaux - ethnologie d'un phénomène de société » - Jean-Pierre Digard - Pluriel - Ethnologie - HACHETTE Littératures - 2005 / « Chiens de campement et chiens de troupeaux chez les nomades Baxtyâri d'Iran » - Jean-Pierre Digard - Studia Iranica - 1980

⁸⁸ « Les Français et leurs animaux - ethnologie d'un phénomène de société » - Jean-Pierre Digard - Pluriel - Ethnologie - HACHETTE Littératures - 2005 / « L'homme et les animaux domestiques - Anthropologie d'une passion » - Jean-Pierre Digard - Le temps des sciences - Editions Fayard - 1990

⁸⁹ Opus cité note 88



caractériser ce dernier de domestique ou de familier. « Mais pour que les animaux domestiqués rejoignent le clan fermé des animaux familiers, il fallait non seulement que leur fonction première n'ait plus pour l'homme la même importance mais aussi que leur caractère et leur morphologie se prêtent à un environnement humain. »⁹⁰

*Les différents stades de condition animale*⁹¹

	Animal
Stade Sauvage	Liberté Capture par l'homme Captivité
Stade Intermédiaire	Adaptation à son nouveau milieu (environnement humain) Approvisionnement de l'animal par l'homme
Stade Apprivoisé	Domptage de l'animal par l'homme Education de l'animal par l'homme
Stade domestiqué	Domestication de l'animal par l'homme

Pour la bonne et simple raison qu'ils ne possèdent pas tous les particularités nécessaires à l'état sauvage – comme vivre en groupes sociaux hiérarchisés, pouvoir s'accoupler à proximité des autres, ne pas avoir d'exigences trop spécifiques pour l'alimentation ; etc. –, l'homme n'a pas pu domestiquer tous les animaux. De part tout un ensemble de critères spécifiques et particuliers, le loup

⁹⁰ « L'animal de compagnie » - Patrick Bonduelle et Hugues Joublin - Que sais-je ? - Le point des connaissances actuelles - Presses universitaires de France

⁹¹ Tableau inspiré de celui intitulé « Degrés d'assujettissement de l'animal à l'homme » - « Les Français et leurs animaux : ethnologie d'un phénomène de société » - Jean-Pierre Digard - Hachette Littératures - Pluriel - Ethnologie - 2005



s'est révélé être le meilleur candidat à la domestication. Pour Jean-Pierre Digard, « l'action domesticatoire répond à une logique de pouvoir et de séduction sur l'animal ; elle est action sur l'animal avant d'être action pour l'homme ».

2. Du loup au chien

Sur trente-huit espèces de canidés, trois d'entre elles se rapprochent plus particulièrement du chien familier : le loup, le chacal et le coyote. Des analyses génétiques récentes sur l'ADN ont montré que le loup était le parent le plus proche de toutes nos différentes races de chien. Le chien est un mammifère domestique dont il existe de nombreuses races remplissant chacune des fonctions spécifiques auprès de l'homme. Hommes et loups se côtoyaient déjà il y a plus de 300 000 ans. Cette affirmation repose notamment sur la trouvaille d'ossements sur le site de Zhoukoudian, en Chine du nord. Notamment pour son rôle de trait, sa fonction de gardien des troupeaux et des habitations, etc. , le chien était à l'origine un animal domestique⁹². C'est la transformation de son utilité qui a modifié son statut auprès de l'homme à travers la relation affective devenue prédominante tissant un lien quasiment irremplaçable avec son maître. Cette domestication du chien par l'homme a contribué, au cours des siècles, à modifier sa physiologie et son comportement. « L'allaitement des animaux par les

⁹² Animal possédé pour ses utilités et non à des fins affectives.



femmes favorise les liens sociaux avec ces espèces animales. »⁹³

De nos jours, les animaux de compagnie regroupent plus particulièrement cinq espèces que sont le chien, le chat, l'oiseau, le poisson et le rongeur. Le clan est assez restreint car des critères primordiaux de caractère et de morphologie devant s'adapter à l'environnement de l'homme sont indispensables au passage du statut d'animal domestique à celui d'animal familial.

« Le statut d'animal de compagnie relève à la fois de la volonté de l'Homme de confiner l'animal à des rôles limités, qui consistent à être là, à paraître, à être contraint et subordonné aux exigences du maître et de caractéristiques spécifiques de l'animal à présenter une morphologie, une anatomie, une physiologie, des comportements et des processus d'adaptation qui sont conformes à de telles exigences. L'animal familial, lui, doit être considéré comme un être qui fait partie de la famille au sein de laquelle il vit, et donc comme un être qui accepte, établit et développe une relation avec l'Homme, sans y être contraint. [...] Il a une compétence à la familiarité, c'est-à-dire aux relations familiales, comme celles qu'entretiennent les membres d'une même famille les uns avec les autres. »⁹⁴

⁹³ « Qui est le chien ? » - Danièle Mirat - Texte publié dans le magazine « Molosse news » n° 24 de Décembre 2002 / Janvier 2003 -

<http://www.communicanis.com/domestication.html>

⁹⁴ « L'animal de compagnie » - Patrick Bonduelle et Hugues Joublin - « Que sais-je ? »

- Le point des connaissances actuelles - PUF - 1995



La France connaît un taux de possession d'animaux de compagnie des plus élevés, tous pays confondus. Hamster, reptile, iguane ou tout autre espèce exotique sont autant de variétés animales que constituent les Nouveaux Animaux de Compagnie ; communément surnommés « N.A.C. ». En 1999, Franklin déclarait que « la présence accrue de ces animaux domestiques viendrait compenser une atomisation des contacts sociaux au sein de nos sociétés occidentales actuelles ». Par sa présence au sein des foyers, le chien peut être caractérisé comme un « fait socio-animal »⁹⁵ dans le sens où il résulte « d'un réseau composé de quelques éléments associés et interagissant selon des modalités diverses faisant de l'animal une entité sociale construite. Dans ce processus de constitution du fait social « chien », commencé il y a plusieurs millénaires mais qui n'est de fait jamais terminé, il y a bien sûr des humains, des objets divers, des normes juridiques, des références éthiques, des effets économiques, et aussi les animaux eux-mêmes avec leurs caractéristiques génétiques, physiologiques, cognitives (d'ailleurs modifiables et modifiées tout au long de l'histoire de la domestication) et relationnelles issues de leur propre vie intraspécifique. »⁹⁶. Le fait socio-animal est un objet socio-anthropologique à observer en situations concrètes, notamment les interactions entre l'homme et l'animal. Ainsi, en 1996, Dominique Lestel emploie la notion de « communauté hybride » pour désigner « l'association

⁹⁵ « Entre l'homme et le chien / Pour une ethnographie du fait socio-animal » - Albert Piette - « Socio-anthropologie » - n°11 - « Attirances »

⁹⁶ Op. cité note 95



interspécifique entre les hommes et les animaux, fondée sur des intérêts réciproques et des échanges mutuels ».

L'homme a peut-être trop tendance à percevoir le chien comme « un actant non critique, sans jugement et sans enjeu de compétition menaçante »⁹⁷.

Ce sont ses caractéristiques héritées de son ancêtre direct qui nous permettent de mieux comprendre le « loup civilisé »⁹⁸ qu'est le chien familier. « En ayant clairement l'ascendant sur son chien, l'homme a toutes les chances d'être respecté et obéi de son animal, comme le loup « Alpha »⁹⁹ l'est lui-même, sans nul besoin d'être tyrannique, mais simplement correctement positionné avec fermeté, constance et cohérence. »¹⁰⁰

B. L'enfant et l'animal : cas particulier du chien

1. Un processus d'identification

Les liens qui se tissent entre les enfants et les animaux, quels qu'ils soient, sont souvent proches de ceux que l'on constate entre humains. L'identification d'un enfant à son chien peut souvent s'avérer être particulièrement

⁹⁷ Op. cité note 95

⁹⁸ « Qui est le chien ? » - Danièle Mirat - Texte publié dans le magazine « Molosse news » n° 24 de Décembre 2002 / Janvier 2003 - <http://www.communicanis.com/domestication.html>

⁹⁹ « Le clan est dirigé par un « meneur » que les scientifiques identifient comme loup « alpha ». Le mâle alpha est désigné par le clan sur des critères de force, d'intelligence, de sagesse, de reconnaissance... Le loup alpha est l'individu le plus populaire du clan. »
« Le chan : exemple de vie en société » -

<http://www.reportage.loup.org/html/clan/Clantest.html>

¹⁰⁰ « Qui est le chien ? » - Danièle Mirat - Texte publié dans le magazine « Molosse news » n° 24 de Décembre 2002 / Janvier 2003 - <http://www.communicanis.com/domestication.html>



importante. Mouren et Soulayrol attribuent à l'animal le rôle de « modèle d'identification ; but des investissements... »¹⁰¹.

Ainsi de nombreux chercheurs de divers horizons s'intéressent à cette question. C'est le cas d'Hubert Montagner¹⁰². En effet, il s'interroge sur l'apport de l'animal au développement intellectuel, affectif et relationnel de l'enfant. Or, il s'avère qu'une telle interaction est bénéfique à l'enfant – et sûrement également à l'animal – et ce dans différents secteurs ; qu'il s'agisse d'apaisement, de sécurité affective, d'élan vers l'autre, de communication et de socialisation mais sans oublier l'attention, l'intelligence, l'imagination, la créativité, la confiance et l'estime de soi, etc. A partir de là, il arrive que l'animal soit un recours utile, voire nécessaire pour venir en aide à des enfants ayant des troubles du développement, du comportement et/ou de l'attachement.

Le docteur Ange Condoret, vétérinaire, est à l'origine des premières observations menées en France sur les relations entre l'enfant et l'animal familial. Elle a été la première présidente de l'AFIRAC¹⁰³. Le volet « recherche

¹⁰¹ « Le rôle de l'animal dans le développement de l'enfant » - M.-C. Mouren, M. Ohayon, R. Soulayrol et A. Tatossian - Evolution psychiatrique - 1979

¹⁰² Le professeur Hubert Montagner est directeur de recherche à l'INSERM. Il anime un groupe de recherche spécialisé dans la psychophysiologie et la psychopathologie du développement à l'Université Victor Segalen - Bordeaux II. Par ailleurs, il est également expert et consultant auprès de plusieurs gouvernements. Il est le président actuel de l'AFIRAC.

Notamment au sein de son ouvrage « L'enfant et l'animal – Les émotions qui libèrent l'intelligence »

¹⁰³ L'Association Française d'Information et de Recherche sur l'Animal de Compagnie, est créée en 1977.



appliquée » de cette association étudie et analyse les avantages à posséder un ou plusieurs animaux de compagnie. On connaît depuis quelques années maintenant, les bienfaits de l'animal de compagnie sur le développement de l'enfant. Dans une approche éducative, l'AFIRAC défend l'existence d'un intérêt pédagogique de l'animal domestique et développe des outils pour l'ensemble du système scolaire¹⁰⁴. L'instituteur, entre autres choses, effectue des rapprochements entre la vie de l'enfant et celle de l'animal.

En 1999, l'AFIRAC a créé le GRETFA¹⁰⁵ dont le but est d'établir une typologie des différentes AAA¹⁰⁶ ainsi que leurs apports bénéfiques.

L'enfant peut, en grandissant, devenir le protecteur de son compagnon à quatre pattes ; quitte pour cela à s'opposer à ses parents. En lui donnant ainsi l'opportunité de s'affirmer face à l'autorité parentale, l'animal participe pleinement à la structuration de la personnalité du petit d'homme. Il peut aller jusqu'à emprunter le rôle de « bébé » de l'enfant.

Dans cette perspective, le psychanalyste Jean-Pierre Bigeault utilise la notion de « concurrence affective » pour expliquer le refus de certaines mères à céder à la demande d'un animal domestique de la part de leur enfant. Il évoque le sujet de la manière suivante : « L'enfant peut

¹⁰⁴ Il convient de préciser que tous les thèmes traités concordent avec le programme officiel du Ministère de l'Éducation Nationale.

¹⁰⁵ Groupe de travail composé de médecins, éthologues, psychologues, biologistes et vétérinaires

¹⁰⁶ Activités Associant l'Animal, de nature sociale (AAA-S), éducative (AAA-E), thérapeutique (AAA-T) ou de recherche (AAA-R).



s'attacher à l'animal plus qu'à ses parents. Cet élément joue particulièrement chez la mère qui a peur de ne pas suffisamment aimer son enfant, qui se sent mauvaise mère, souvent à tort. Elle se fait une telle exigence de la maternité, du maternage, qu'elle estime qu'elle ne serait pas à la hauteur face à un animal. Les raisons de cette crainte sont difficiles à déceler. [...] Donner un animal à son enfant serait en quelque sorte abdiquer son désir de bien faire. Elle sait qu'un enfant peut avoir avec l'animal une relation de possession, nouer avec lui un lien affectif à un point tel qu'il peut paraître jouir d'une certaine autonomie affective au sein de la famille. Et, cela, elle ne le supporterait pas. ».

L'animal peut apparaître comme un moyen de faire prendre conscience à l'enfant, en douceur, de certains items sensibles, voire déstabilisant comme la naissance, l'adoption, la différence sexuelle, les relations sexuelles et sociales dans leur ensemble, l'agressivité, le respect de la vie mais aussi la mort. Par ailleurs, le décès d'un animal de compagnie est une épreuve souvent difficile et très douloureuse pour les enfants, notamment à partir de huit ou neuf ans.

En effet, selon le C.A.T.¹⁰⁷ de Bellak, les enfants trouvent plus d'aisance à s'identifier à des animaux plutôt qu'aux autres êtres humains. De manière à détailler davantage ce lien si étroit qui unit l'enfant à l'animal, René Zazzo met en place l'épreuve du « bestiaire » consistant à poser aux enfants les quatre questions suivantes : quel animal

¹⁰⁷ Children Apperception Test : établi en 1954, l'épreuve consiste pour l'enfant à effectuer des commentaires sur des images mettant en scène différents animaux.



aimerais-tu être et pourquoi ? Quel animal n'aimerais-tu pas être et pourquoi ? Quels sont les trois animaux que tu préfères ? Quels sont les trois animaux que tu n'aimes pas ?

En d'autres termes et pour reprendre l'expression des Docteurs Lyonel Rossant et Jacqueline Rossant-Lumbroso, « l'animal est une école de vie ». Il peut se révéler être un excellent médiateur entre l'enfant et le monde extérieur – dont ses parents – lorsque le dialogue n'est pas évident à mettre en place. Ainsi, il se voit souvent octroyer un rôle si ce n'est fondamental, du moins important dans « la stabilité et la stabilisation » des relations entre les différents membres d'une même famille. Lors de l'adolescence, l'animal peut être « une béquille » pour le jeune humain parfois déstabilisé et en quête de nouveaux repères. Sa relation à l'animal le rassure en maintenant un certain cadre stable. De plus, les responsabilités que représente un animal à travers les différents soins qu'il convient de lui apporter quotidiennement, permettent à l'adolescent de se structurer, établir un certain équilibre ainsi que développer une forme de maturité et de fierté de soi-même face aux autres à une période où il n'est pas toujours évident de s'imposer en tant qu'individualité lorsque les différents membres de groupe de pairs ne sont pas forcément toujours tendres entre eux. A ce sujet, Einis et Grinstein ont réalisé, en 1994, une enquête¹⁰⁸ auprès de jeunes de la banlieue parisienne. Les principaux résultats reposent sur

¹⁰⁸ Enquête pour l'AFIRAC. Les jeunes concernés sont globalement issus de milieux socioculturels relativement défavorisés.



le fait que dans 90 % des cas, l'animal de compagnie remplit un rôle de substitut dans un souci de « se faire aimer ». Dans 76 % des cas, il remplit un rôle de structurant en tant que « facteur de stabilité ». Ce rôle de structurant prend la forme de « pivot existentiel » dans 67 % des cas et de « moyen de socialisation » dans 39 % des cas. L'animal endosse un rôle de médiateur en tant que « facteur d'apaisement et régulateur de tensions au sein de la famille » dans 76 % des cas, « objet intermédiaire dans les relations interpersonnelles » dans 49 % des cas ainsi que « facteur de stimulation dans la relation parent-enfant » dans 38 % des cas.

Le Dr Geneviève Karsenty, vétérinaire, expose l'importance de la présence du chien en fonction de l'âge de l'enfant. Plus précisément, elle se pose la question de savoir si un chien peut, d'une manière ou d'une autre, combler un vide ou un manque. Une complicité naturelle et importante s'installe rapidement entre les deux êtres. « Les meilleures chances de réussite, quant à l'introduction de l'animal vivant dans l'environnement de l'enfant, sont obtenues avec un animal de deux mois et demi. Ils partent ensemble à la découverte de la vie et s'habituent l'un à l'autre. »¹⁰⁹ Lors du deuil origininaire¹¹⁰, aux alentours de sept à huit mois, l'animal joue un rôle de consolateur. Sa présence est rassurante pour le bébé. Dans la même période, il se révèle être un outil important dans l'apprentissage de la communication non verbale par le

¹⁰⁹ « Rôles symboliques de l'animal pour l'enfant » - Dr Lyonel Rossant et Dr Jacqueline Rossant-Lumbroso

¹¹⁰ Notion traduisant la prise de conscience du bébé en tant qu'entité séparé de sa mère / « Le génie des origines » - Paul-Claude Racamier - Payot - 1992



petit d'homme. Ils instaurent ainsi très vite entre eux un code de gestuelles, mimiques, postures, regards, etc. Entre deux et cinq ans, il se peut que l'enfant emprunte le statut parental pour tenter d'apprendre des choses à son chien. Ainsi, sans forcément en avoir conscience, il participe pleinement à l'éducation de l'animal. C'est entre six et douze ans, que le désir de l'enfant de posséder un animal de compagnie est le plus fort, ou du moins le plus exprimé. Aux alentours de dix ans, l'animal va, par exemple, remplir les rôles simultanés de confident et consolateur de chagrins en se positionnant comme intermédiaire entre la mère dont il faut s'éloigner et les copains dont on se rapprochera quelques années plus tard. « A tous les âges, la présence d'un animal peut donc être bénéfique à l'enfant, tant pour son épanouissement personnel que pour la construction de sa personnalité. »¹¹¹.
« Des études ont montré que les enfants qui ont des animaux ont une plus haute estime d'eux-mêmes, une meilleure confiance en eux : c'est une valorisation pour l'enfant. »¹¹²

2. Une relation d'ordre affectif

Dès son plus jeune âge, l'enfant communique avec l'animal de manière non verbale : contacts, caresses et embrassades, odeur, toucher, etc. L'animal révèle ainsi à

¹¹¹ « Les relations enfants - animaux » - Dr Geneviève Karsenty, vétérinaire

¹¹² « Bienfait de l'animal sur l'enfant : les apports suivant les âges » - Dr Geneviève Karsenty, vétérinaire



l'enfant une expressivité multiple et variée. Même s'il semble incapable d'affection, un enfant va bien souvent être doux et accepter la tendresse de son chien. « Il semble que cette propension à comprendre l'animal soit innée chez l'enfant. »¹¹³ L'échange est encore plus direct et sans entrave entre un enfant et un chiot. « 40 % des enfants de un à quatre ans, 16 % des cinq à huit ans et 9 % des neuf à douze ans font régulièrement des rêves peuplés d'animaux. »¹¹⁴

Pommery considère que « pour l'enfant, l'animal correspond à une nécessité. De nos jours, il est fréquent que les parents travaillent ; deux millions d'enfants n'ont, en France, personne à qui parler lorsqu'ils rentrent de l'école. Plus que jamais, ils ont besoin d'un compagnon familial pour s'épanouir. Ce dernier constitue, sinon la panacée, du moins une aide efficace à leur développement. ». Les enfants sont souvent à l'origine de l'adoption du chien de part leur insistance à cet égard. En règle générale, l'enfant se dirige naturellement vers un chien car ce dernier l'accueille tel qu'il est, sans jugement ni *a priori*. Il joue avec lui et l'aide à développer son sens des responsabilités à travers les soins à lui apporter (nourriture, toilettage, médication, etc.). L'enfant peut se confier au chien lors de monologues faisant extérioriser à l'enfant ses pensées aussi bien positives que négatives. Il peut lui faire part de ses secrets les plus intimes qu'il n'osera peut-être pas, pour diverses raisons, exposer à ses

¹¹³ « Rôle de l'animal dans les relations non verbales » - Dr Lyonel Rossant et Dr Jacqueline Rossant-Lumbroso

¹¹⁴ Op. cité note 113



parents (crainte de la punition, peur de décevoir, de faire de la peine, etc.). Ainsi, l'enfant trouve un certain réconfort au contact de son chien. L'enfant peut lui parler en toute liberté de ce qui le dérange. Plus fidèle que n'importe quel ami, ce dernier ne le trahira jamais.

Souvent, les enfants apprécient de laver leur chien car ils endossent le rôle parental en parlant au chien « comme on parle à un enfant ». Ils vont aussi souvent aimer les peigner ; forme de caresse différente de celles des mains qui plaît souvent à l'animal et lui est utile, surtout s'il possède des poils longs. Faire brosser les dents du chien par son enfant, par exemple, une fois par semaine, peut se révéler être un bon moyen de motiver l'enfant à rendre son propre brossage buccal plus régulier ; par désir d'imitation ou de prise de conscience de la nécessité si on prend le temps de lui expliquer l'importance de l'acte également pour l'animal. Aux alentours de six ou sept ans, un enfant peut sans problème changer quotidiennement l'eau du chien et lui donner des croquettes ; même si l'ouvre-boîte pour la pâtée peut, selon les familles et les éducations, se révéler encore dangereux. A partir de dix ans, la promenade du chien peut être entièrement prise en main par l'enfant. C'est, par exemple, le cas de Kévin qui promène Happy tous les soirs de la semaine. Il s'agira alors d'un moment privilégié entre les deux individus ; un temps de jeu « comme dans le jardin mais différemment ». Le thème de la protection de l'environnement viendra aussi faire écho chez l'enfant à travers le respect des pelouses et lieux protégés ainsi que le ramassage des besoins de l'animal. De plus, l'enfant peut tout à fait intervenir et doit même être impliqué dans l'éducation du



chien qu'il côtoie. Que ce soit dans un centre de dressage ou à la maison, l'enfant a sa place à tenir et son rôle à jouer. Les bases d'obéissance telles que le « assis », « couché » ou « donne la patte » est un parfait moyen de motiver l'enfant et l'animal dans une perspective de travail l'un avec l'autre. C'est d'ailleurs ce que tente Kévin avec Happy depuis qu'il a constaté l'obéissance du chien d'une de ses amies. L'enfant sera satisfait de parvenir à faire en sorte que le chien lui obéisse et ce, généralement, assez rapidement. Parallèlement, le chien sera fier de pouvoir faire plaisir à son maître. Plus précisément, au niveau de la santé, l'enfant peut appliquer à l'animal l'antiparasitaire externe et interne. Il peut également l'accompagner chez le vétérinaire s'il en ressent l'envie et/ou la nécessité.

Généralement, tout comme la plupart des adultes, l'enfant se sent en sécurité en présence d'un chien.

Le chien soude les membres d'une famille entre eux à travers un intérêt et des valeurs communes. Il va agir envers le(s) enfant(s) comme il le fait avec des chiots. Or, le comportement éducatif d'un chien adulte envers un chiot va être de grogner, le mettre au sol et saisir sa gueule entre ses mâchoires tout en serrant doucement lorsque ce dernier adopte une attitude inadéquate au regard du chien. En retour, le chiot se met sur le dos, dans la posture de soumission ; marquant la fin de l'interaction. « La morsure inhibée, qui ne fait aucun mal au chiot, peut causer des dégâts très importants à l'enfant, d'autant plus que ce dernier, loin de se soumettre comme le chiot, va se mettre



à crier et à gesticuler, ce qui peut amener le chien à renforcer sa morsure. »¹¹⁵

Même si un chien n'est pas indispensable au bon développement d'un enfant, il est cependant prouvé qu'il contribue positivement à son éveil et son épanouissement. Il est un atout supplémentaire au sein de la famille. Dans notre société actuelle, les familles ne comptent, en moyenne, pas plus de deux enfants et le plus souvent, les deux parents travaillent. Selon Levinson, dans un tel environnement, le chien peut combler un vide dans l'existence de l'enfant. Pommery énonce même que « père et mère absents, c'est le chien qui lui tient compagnie, tout en assurant une protection bien utile. Auprès d'un très jeune enfant, le chien remplacera la présence humaine beaucoup mieux que ne le ferait une poupée, un ours ou tout autre objet affectif. ». Selon Bruno Bettelheim, « si nous ne comprenons pas ce que les rochers, les arbres et les animaux ont à nous dire, c'est que nous ne sommes pas assez en harmonie avec eux [...] comme l'enfant est égocentrique, il compte sur l'animal pour lui parler des choses qui, pour lui, ont une signification... L'enfant est persuadé que l'animal comprend et réagit affectivement, même s'il ne le manifeste pas ouvertement »¹¹⁶. En général, on offre un animal à un enfant dans une intention de distraction de ce dernier. Or, quel qu'il soit, l'animal n'est pas un jouet. Il s'agit d'un être vivant.

¹¹⁵ « Le chien, un loup civilisé » - E. Téroni et J. Cattet

¹¹⁶ « Les effets bénéfiques des animaux sur notre santé » - Caroline Bouchard et Christine Delbourg - Albin Michel - 1995



Selon T. Berry Brazelton, « le contact humide et tactile stimule l'affectivité de l'enfant et permet très tôt de développer son système immunitaire ». Un enfant qui grandit aux côtés d'un animal familier, va sucer son pouce beaucoup moins longtemps que les autres. En règle générale, il va également être plus sociable et mieux maîtriser sa colère.

Dès les premiers mois de l'enfant, le chien peut être un important stimulateur ; le suivre à quatre pattes et se dresser pour toucher le haut du corps du chien peuvent être pour l'enfant autant d'activités motrices indispensables à un développement physique harmonieux.

Tout d'abord, il semble important de préciser que la moitié des foyers français possède, au moins, un animal familier. De fait, certains phénomènes comme le dépôt du chien chez les grands-parents lors des vacances scolaires ou encore la garde partagée de l'animal en cas de séparation du couple... apparaissent comme étant non négligeables dans nos sociétés contemporaines. Même si ce n'est pas forcément toujours un facteur déterminant, la présence d'enfant(s) au sein de la famille est souvent en lien avec l'adoption d'un animal domestique. Cependant, le risque d'anthropomorphisme est bien présent. Par exemple, un chien sera davantage perturbé qu'un chat par un débordement de sentiments et un statut trop humanisé. C'est jusqu'à la treizième semaine que les rapports entre l'humain et le chien se mettent en place le plus facilement. Au-delà de ce délai, les chiots restés sans aucun contact humain sont inapprochables. Un comportement « hystérique » concerne plus particulièrement les chiens de petite taille. Cela s'explique par la facilité pour le maître



de les soulever du sol pour les prendre dans leur bras. Or, il se trouve que le fait d'être soulevé du sol est pour le chien un signe de dominance. Parallèlement, la dépendance à l'humain et l'anxiété qui découlent d'une telle situation auront tendance à faire apparaître, puis se développer des troubles du comportement chez le chien concerné. Si une solution n'est pas trouvée dans les meilleurs délais, le malaise va perdurer et se renforcer, faisant naître une réelle souffrance chez l'animal ; souvent autant physique que psychique. La situation peut alors dégénérer et devenir intolérable pour l'ensemble des membres de la famille : agressivité, malpropreté, destructions et aboiements... peuvent être autant de signes aussi désagréables pour l'animal que pour les humains qui cohabitent avec lui.

Prendre soin d'un animal permet, entre autres choses, à l'enfant de s'épanouir en développant les notions de respect et de responsabilité. L'enfant devra honorer les devoirs qui le lient à son animal en lui consacrant du temps et parfois même une partie de son argent de poche.

C. Le jeu chez le chien

Les activités ludiques sont un des composants fondamentaux de l'équilibre psychologique et physique du chien. Chez ce dernier, le jeu est souvent lié à une simulation de combat ou de situation de prédation dont l'objectif final est de contrôler son adversaire. Ainsi, l'activité ludique va souvent être un excellent indicateur de la nature des interactions entre les différents protagonistes. Selon Karl Groos, « le jeu est une nécessité pour les animaux adaptables qui viennent au monde avec



un répertoire limité d'activités innées et qui doivent apprendre à s'ajuster aux autres animaux, à assimiler des informations, à perfectionner des aptitudes »¹¹⁷. Chez le chien, l'activité ludique va remplir trois fonctions principales. Tout d'abord, il va s'agir d'un rôle éducatif. Les chiots commencent à jouer aux alentours de leur quatrième semaine lorsque le stade de leur développement leur permet de se mouvoir. Au début, ils sont souvent patauds et maladroits et lorsqu'ils sont plusieurs, il arrive qu'ils se blaisent involontairement. D'ailleurs, c'est au cours de leurs différentes interactions avec la mère ou d'autres chiens et chiots qu'ils vont intérioriser l'inhibition de la morsure. Le contrôle de la mâchoire va s'ajuster aux jappements et gémissements de celui qui est mordu ; signalant à l'initiateur que la prise est trop serrée. La fonction d'interaction sociale est autant valable entre canidés que dans une relation avec un humain. En effet, le jeu va mettre en exergue les individus dominants et les dominés. Dans de telles circonstances, nous observons non seulement des jappements et des sauts mais également des chevauchements de type hiérarchiques, sans aucune connotation sexuelle. Il faut savoir qu'à l'état sauvage, l'individu qui en chevauche un autre en parvenant à l'immobiliser est reconnu comme dominant. Si, en plus, il parvient à lui faire baisser le regard, alors il est le leader du groupe. La fonction de plaisir et de divertissement provient directement du fait que le jeu est un comportement volontaire et libre de toute contrainte lorsqu'il se déroule au sein d'une même espèce. Lorsque

¹¹⁷ Distinction entre l'inné et l'acquis.



l'animal joue avec un humain, il est indispensable que ce dernier garde le contrôle de la situation. Pour ne pas risquer un débordement, il faut s'appliquer à bien faire intégrer à l'animal le seuil de tolérance dans le cadre du jeu. Entre chiens, le jeu est une activité fermée sur elle-même qui répond beaucoup plus à une motivation intrinsèque qu'à des stimulations externes. Le jeu entre un humain et un chien est autant bénéfique à l'un qu'à l'autre. Dans ce cas, il peut se produire des renforcements extérieurs à l'initiative de chacun. Il ne fera que renforcer la relation déjà existante entre les deux individus. Il est également un excellent moyen d'établir en douceur les règles de vie qui régissent la famille. Par exemple, il va être indispensable d'apprendre à son animal à jouer sans mordre ni sauter sur son partenaire de jeu.

Laurence Bruder, comportementaliste, distingue trois types de jeux différents chez le chien. Les activités sociales – jeu de poursuite, jeu de prédation, jeu de possession et jeu de lutte - , les activités surabondantes – jeu solitaire avec une partie de son corps et jeu locomoteur – ainsi que l'exploration et la manipulation – jeu avec un objet que l'animal mordille, secoue ou poursuit - .



**Tableau récapitulatif de l'apparition
des principaux patterns du comportement ludique
chez le chiot¹¹⁸**

NOM DE LA PERIODE	DUREE	PATTERNS LUDIQUES
NEONATALE	0 à 2 semaines	
DE TRANSITION	2 à 3 semaines	PREMIERE MANIFESTATIONS LUDIQUES SPONTANNEES ET BREVES. ➢ LECHAGE ➢ MORDILLEMENT
DE SOCIALISATION	4 à 5 semaines	<ul style="list-style-type: none">• VOCALISATION DE JEU• VERITABLE COMBAT LUDIQUE• APPRENTISSAGE DU CONTROLE DE LA MORSURE• JEU AVEC OBJET• COMPORTEMENTS ALLELOMIMETIQUES• FRAGMENTS DU COMPORTEMENT SEXUEL
	5 à 7 semaines	<ul style="list-style-type: none">• POSTURE D'INCITATION AU JEU• BATTEMENTS DE LA QUEUE ASSOCIES AU JEU
JUVENILE	10 semaines à 7 mois	<ul style="list-style-type: none">• LE JEU EST ORIENTE VERS DES RAPPORTS SOCIAUX AVEC LES CONGENERES• A PARTIR DE 3 MOIS LES COMBATS LUDIQUES DEVIENNENT PLUS VIGOUREUX• VERS 3 A 4 MOIS LE JEU REGRESSE PROGRESSIVEMENT

L'humain utilise souvent le jeu comme moyen d'éducation de son chien. Le comportement ludique du chien se met en place tout au long du développement du chiot. De la naissance à la deuxième semaine, durant la période néonatale, le chiot est excessivement fragile et vulnérable.

¹¹⁸ Stéphane Tinnes-Kraemer, mémoire professionnel, 2002-2005, Ecole de Chiens Guides d'Aveugles Centre Paul Corteville



Sourd et aveugle de naissance, il ne possède pas encore les différentes capacités sensorielles nécessaires à l'exploration de son environnement ainsi qu'à l'expression d'activités ludiques. La semaine suivante, lors de la période dite de transition, les yeux du chiot s'ouvrent. Il est alors capable de voir, sentir et entendre. C'est à la fin de cette étape que les premières manifestations ludiques spontanées apparaissent. Elles sont brèves et maladroitement et se caractérisent principalement par des léchages ainsi que des mordillements. La période de socialisation se déroulant entre la troisième et la dixième semaine se compose de deux étapes distinctes. La quatrième semaine est le moment des premiers coups de pattes, des premières tentatives de se monter sur le dos ainsi que de se poursuivre. Le jeu s'intensifie parallèlement à l'augmentation du temps d'éveil du chiot qui est désormais de 65 %. Le combat ludique fait son apparition la semaine suivante. Le comportement est réellement semblable à celui pratiqué par un chien adulte lorsqu'il s'empare d'une proie et la tue. Cette activité va de pair avec l'apprentissage de ce que l'on appelle la morsure douloureuse dont l'importance sociale est tout simplement vitale. En lâchant prise lorsque son compagnon de jeu manifeste une douleur par un cri, le chiot apprend à maîtriser l'intensité de la puissance de sa mâchoire. Au même moment, le jeu d'objets apparaît. Les premiers à être sollicités sont la plupart du temps les lacets de chaussures et les pantalons. Cette manipulation d'un objet stimule souvent les autres chiots de la portée, ce qui permet par la même occasion de développer le jeu social ainsi que les « premiers comportements



allélomimétiques»¹¹⁹ puisque ces derniers vont avoir tendance à se suivre. Les premiers jeux de monte apparaissent également au cours de cette même période. Entre la cinquième et la septième semaine, les chiots gagnent en agilité. C'est à ce moment-là que l'on observe l'apparition d'une attitude défensive se caractérisant par une posture de soumission sur le dos.

Lors de sa septième semaine, l'ensemble des patterns du comportement ludique du chiot sont développés et la pleine maturation se traduit par l'apparition de ce que l'on nomme la posture d'incitation au jeu définie par le fléchissement des membres antérieurs s'appuyant sur les coudes tout en gardant les membres postérieurs verticaux et effectuant des mouvements latéraux avec la queue.



¹¹⁹ Stéphane Tinnes-Kraemer, mémoire professionnel, 2002-2005, Ecole de Chiens Guides d'Aveugles Centre Paul Corteville



Entre dix semaines et sept mois, la première caractéristique de la période juvénile est une intensité dans la fréquence et la multiplicité des possibilités de jeux. Après le quatrième mois, le jeu devient plus particulièrement social.

Les principaux effets du jeu sur le comportement du chien se trouvent dans l'amélioration de ses capacités communicationnelles inter et intra spécifiques, l'encouragement de sa cohésion sociale inter et intra spécifique, l'expression de ses instincts, la dépense énergétique à travers son exercice physique, l'acquisition et l'amélioration de ses habilités physiques, l'augmentation de l'efficacité de ses actions, l'évaluation et la prise de conscience de ses actes dans l'objectif de limiter les risques encourus et l'augmentation de son aptitude à occuper un espace. Le chien va pouvoir effectuer un certain nombre de jeux organisés comme le jeu de rapport, le jeu de possession ou encore «l'agility», le frisbee ou le «flyball».



Anonyme, sources¹²⁰

¹²⁰ Stéphane Tinnes-Kraemer, mémoire professionnel formation d'éducateur, 2002-2005, Ecole de Chiens Guides d'Aveugles Centre Paul Corteville



Université René Descartes

Sciences Humaines et Sociales
Mention Ethnologie
Mémoire Master 2 - Recherche

CHAPITRE 4

L'observation de l'interaction enfant / chien en simulation de jeu



Université René Descartes

Sciences Humaines et Sociales
Mention Ethnologie
Mémoire Master 2 - Recherche

Delphine DESCAMPS
Année Universitaire 2005-2006

Directeur de mémoire : Jacques GOLDBERG
Séminaire second : Patrick PHARO
- 123 -



IV. L'observation de l'interaction enfant / chien en situation de jeu

A. Le cadre théorique

1. La Méthode

En 1967, Kerlinger définit la démarche éthologique de la manière suivante : « L'éthologie en tant que science suit la démarche expérimentale classique de la recherche scientifique, qui consiste à examiner de manière systématique, contrôlée, empirique et critique, des propositions hypothétiques sur des relations présumées entre les phénomènes naturels. » Ainsi, une recherche éthologique se résume par la succession de différentes activités : poser des questions, faire des observations préliminaires et formuler des hypothèses, faire des prédictions, déterminer les variables comportementales à mesurer pour tester ces prédictions, choisir les méthodes d'enregistrement appropriées pour mesurer ces variables, enregistrer un nombre suffisant de données ainsi qu'employer les outils statistiques appropriés pour présenter et exploiter ces données et tester les hypothèses. Il existe différentes hypothèses concernant la fonction possible de ces jeux et les effets que leur pratique peut avoir sur le développement du jeune animal ou de l'enfant. L'observation éthologique suppose un équipement adéquat, la connaissance des différentes méthodes d'échantillonnage du comportement, le choix d'un système d'enregistrement des données adapté, et la planification de la durée et des périodes d'observation.



Au sens littéral du terme, un éthogramme est la description du répertoire comportemental d'une espèce étudiée. Il s'agit de l'ensemble des unités comportementales décrites dans une espèce. Les items sont des unités qui composent le comportement. Leur enchaînement constitue une série continue de mouvements et d'événements formant un comportement spécifique. Il est primordial de savoir quand les réunir et quand les séparer.

La méthode de recherche éthologique se compose d'hypothèses, d'observations, d'éthogrammes, d'unités formelles ou fonctionnelles ainsi que d'un échantillonnage et enregistrement des données observées. Un critère formel se base sur la morphologie alors qu'un critère fonctionnel définit une unité comportementale en fonction de l'objectif d'un comportement précis. En général, le comportement sert potentiellement plusieurs fonctions.

La principale méthode de recherche employée en éthologie est l'observation. Dans le cadre de ce travail, nous nous sommes basés sur une observation directe de l'activité ludique entre l(es) enfant(s) et le(s) chien(s) de la famille. Afin que cette dernière soit la plus complète et la plus enrichissante possible, en présence d'un adulte responsable de l'enfant et avec l'autorisation des parents, j'ai eu recours à l'enregistrement vidéo de l'ensemble de la séance. Ainsi, l'outil principalement utilisé a été une caméra numérique permettant de recueillir un corpus de données plus important que par de simples notes et une analyse plus minutieuse image par image lors du visionnage de la cassette vidéo. Certains enfants ont demandé pourquoi ils étaient filmés. En règle générale, une brève réponse du genre « pour voir comment tu joues



avec ton chien », suffisait à combler leur curiosité. Les comportements redeviennent naturels dans les minutes qui suivent. D'autres n'ont remarqué la présence de la caméra qu'à la fin de l'observation. Ils ont seulement montré un étonnement accompagné d'une forme de satisfaction ou de valorisation du fait d'avoir été filmé. En règle générale, les enfants sont habitués à la présence de caméras numériques dans leur entourage et il arrive relativement souvent qu'ils soient le sujet principal de la prise de vue lors de sorties ou de rencontres familiales.

Les interactions entre l'enfant et le chien étant en grande majorité de nature non verbale, il convient de se pencher avec une attention toute particulière sur les gestes, mimiques, regards et autres postures du corps en adoptant un raisonnement en actes comportementaux. Concernant l'animal, il a été primordial de repérer les différentes positions que peuvent prendre ses membres tels que sa tête, ses yeux, ses oreilles, sa gueule, sa queue ainsi que l'ensemble des différentes parties de son corps de manière globale. Ses grognements ou jappements sont également significatifs de son humeur et de son état d'esprit du moment. Les données ainsi récoltées ont fait l'objet d'un éthogramme établissant une typologie des comportements. La durée moyenne des observations est d'environ une heure. A la suite de chaque observation, un « mini questionnaire comportemental » a été rempli par un des parents afin de détailler quelques particularités de la relation entre l'enfant et le chien. Par ailleurs, j'avais prévu de demander aux parents de relever, sur une période définie, certaines observations précises (actes, heures et jours préétablis) mais ces derniers n'ayant pas tous



accepté, le peu de données récoltées ne me permettent pas d'établir une comparaison valable.

« Une approche des comportements ludiques qui se réfère à la théorie de l'évolution rencontre un problème évident : contrairement aux paléontologues qui peuvent se baser sur des spécimens fossiles pour reconstruire l'évolution anatomique, contrairement aux préhistoriens qui peuvent se baser sur les outils, les restes de campements et les grottes ornées pour reconstruire l'évolution technique et culturelle, les spécialistes du jeu ne disposent pas de traces matérielles pour reconstruire la généalogie des comportements ludiques. Le mieux que l'on puisse faire consiste donc à observer les comportements ludiques des espèces. »¹²¹

2. L'environnement

Les observations ont eu lieu dans le cadre de promenades dans un parc entre l'enfant, le chien et un adulte de son entourage. L'observateur était présent, caméra numérique en main, mais ne participait en rien à la scène qui se déroulait entre les différents interactants. Dans ces conditions, nous pouvons dire que l'observation s'est déroulée en milieu naturel dans le sens où il s'agit d'un lieu connu à la fois de l'enfant et du chien.

Les parcs sont le plus souvent constitués d'espaces bétonnés, d'espaces verts constitués à la fois de pelouse, de buissons et d'arbres, de jeux pour enfants ainsi que de petits cours d'eau. De-ci-delà, on peut tomber sur quelques

¹²¹ « Petits joueurs - Les jeux spontanés des enfants et des jeunes mammifères » - Stéphane Jacob et Thomas Power - Mardaga —2006



objets insolites tels que des balles, des morceaux de bois ; etc. pouvant constituer des jouets à la fois pour l'enfant et le chien, voire être utilisés lors d'interactions entre les deux protagonistes.

Les observations ont été, sans distinction, effectuées en semaine ou lors de week-end. En effet, les enfants étant en vacances durant la période de terrain – été 2006 –, le jour n'a pas eu une grande importance sur leur comportement.

Dans nos observations, le chien est partie intégrante de l'environnement de l'enfant. Il est un des facteurs qui rendent la vie de l'enfant plus attrayante et plus épanouie. Selon Hubert Montagner, c'est en augmentant la richesse de l'environnement que l'enfant augmente, par la même occasion, ses capacités à créer des moyens exploratoires et/ou à développer des aptitudes physiques.

« J'ai alors tout le bonheur de contempler la diversité des jeux auxquels s'adonnent les enfants. Quand je les regarde courir, sauter, se bousculer ou encore se disputer un objet, je ne peux m'empêcher de faire le lien avec mes chiens. En effet, leurs attitudes ont une étrange similitude par rapport aux comportements ludiques auxquels les chiens en formation à l'école se livrent pendant les moments de détente dans les parcs. »¹²²

De part sa posture d'invitation au jeu, le comportement corporel est clairement significatif de l'activité ludique d'un chien ; que celle-ci se déroule avec un congénère ou avec un partenaire humain. Aux yeux du chien, c'est le mouvement des bras, des jambes ou du corps entier de

¹²² Stéphane Tinnes-Kraemer, mémoire professionnel, 2002-2005, Ecole de Chiens Guides d'Aveugles Centre Paul Corteville



l'humain qui va signifier le départ du jeu. Trois phases se distinguent plus particulièrement. Un mouvement de sollicitation du à une stimulation sensorielle quelconque est toujours à l'origine d'une activité ludique. Le chien y répond par un comportement associé et la plupart du temps approprié. Si le jeu n'est pas constamment alimenté, le chien va relativement vite se lasser tout seul.

Par ailleurs, une cartographie des lieux de l'observation s'est révélée utile pour définir les différents territoires de chacun et comprendre l'alternance des divers types de jeux en partie due à l'environnement.

3. L'échantillon

Etablir un échantillonnage revient à répondre aux questions suivantes : quels sujets observer, où, quand et comment ? Suivant quel mode temporel convient-il d'enregistrer les comportements ?

La population étudiée est constituée d'enfants et de chiens de tous âges – entre cinq et douze ans pour les premiers et entre un an et demi et treize ans pour les seconds –. Mathéo, six ans, a toujours connu Luna et Essie. La première est une chienne berger Labry de treize ans et la seconde une chienne yorkshire de trois ans. Kevin, onze ans, Océane, huit ans et Brandon, cinq ans cohabitent avec Happy, un chien pékinois d'un an et demi. Pierre, cinq ans et Sophie-Anne, huit ans, vivent avec Chipie, une chienne caniche de sept ans. Philippe et Garance ont respectivement douze et dix ans. Ils vivent harmonieusement avec Pierrot et Oscar ; un Fox Terrier de six ans et un Teckel de neuf ans. Tout deux adoptés, les enfants sont particulièrement sensibles au sort des chiens



eux-mêmes récupérés à la S.P.A¹²³. Agée de dix ans, Julie a grandi avec Tara, une chienne Pit-bull de cinq ans. Camille est une jeune fille de treize ans et Talban un Fox Terrier d'un an et demi. Valentin est un garçon de douze ans et Tommy un Epagneul d'un an et demi. Jérémy un garçon de treize ans et Cacao un Berger de treize ans.

En effet, l'apport bénéfique du chien étant présent lors des différentes étapes de la vie de l'enfant, l'âge n'est pas un facteur particulièrement déterminant dans le cadre de cette recherche qui n'a pour seul objectif d'adopter un regard distancié sur la relation enfant / chien lors d'une activité ludique. Dans les deux catégories d'individus, les deux sexes sont pris en compte sans distinction particulière ; si ce n'est peut-être concernant le jeu de lutte et le jeu de poursuite où les petits garçons semblent plus concernés que les petites filles¹²⁴.

Les observations ont eu lieu sur huit couples enfant / chien. Des contacts ont été pris par l'intermédiaire des différentes associations de protection animale que je fréquente dans la région bordelaise. En outre, je suis entrée en contact avec plusieurs vétérinaires qui ont accepté de parler de l'étude à leur clientèle. Dans tous les cas de figure, les personnes qui ont accepté de participer l'ont fait volontairement et en connaissance de cause. On est alors en mesure de pouvoir déduire une certaine motivation pour l'enquête ainsi qu'un intérêt supérieur à la moyenne pour la relation unissant leur enfant à leur chien.

¹²³ Société Protectrices des Animaux.

¹²⁴ Concernant ce type d'activité – jeu de lutte – la situation est similaire lors d'une pratique entre enfants. Les garçons sont davantage concernés que les filles.



Il semble nécessaire de préciser le caractère non exhaustif de cette recherche de part le nombre relativement restreint d'observations ne pouvant raisonnablement pas fournir un corpus de données suffisamment diversifié. Malgré les détails que l'on a pu tirer des enregistrements vidéo de certaines observations, huit cas différents ne suffisent pas à établir des « généralités » concernant l'apport individuel du jeu dans la relation interspécifique entre l'enfant et le chien. De nombreuses autres mises en situation pourraient venir compléter le corpus de données déjà recueilli afin d'en confirmer ou infirmer le contenu.

B. Le recueil de données et les résultats de terrain

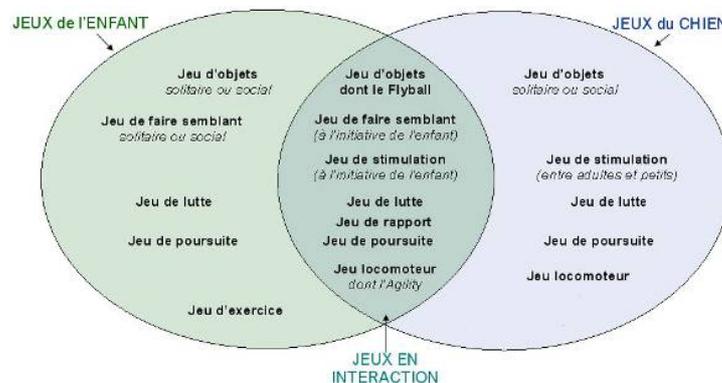
Boris Levinson définit le rôle de l'animal dans les relations ludiques et affectives de la manière suivante : « certains enfants ont besoin d'un partenaire pour les jeux qu'ils inventent. Le chien leur sert à libérer tensions et frustrations, craintes ou aversions ou tout simplement à exprimer leur créativité. Dans un cas comme dans l'autre, le chien familier participera au jeu et servira même de garde-fou à une imagination trop fertile. ». Le jeu est une activité primordiale pour l'enfant. Elle lui permet la communication, l'action, l'appréhension du corps, l'imitation, la symbolisation, les projections, la réalisation de pulsions, l'identification, la sublimation ainsi que les fantasmes.

Les enfants et les chiens sont observés lors d'une activité ludique au cours d'une promenade dans un parc voisin que l'un et l'autre ont l'habitude de fréquenter. Aucune exigence n'est faite aux protagonistes. Nous nous sommes



contentés d'observer le comportement qu'ils adoptent en temps normal dans ce contexte familial lorsqu'ils pratiquent ensemble une activité ludique, quelle qu'en soit la nature. Equipés de la caméra vidéo, nous nous sommes appliqués à les suivre de manière à ne rien omettre des échanges ayant lieu entre l'enfant et l'animal, avant l'activité ludique, pendant celle-ci, au cours des éventuels changements de jeux ainsi qu'à son issue. Ainsi, les séquences sont en fait séparées les une des autres, non en fonction d'un minutage précis et minutieux mais davantage par rapport aux différents jeux se succédant au sein-même de l'activité ludique entre l'enfant et le chien. Par la suite, l'analyse s'effectue par le biais du visionnage des différentes cassettes vidéo.

Les diverses postures et comportements ayant retenu plus particulièrement notre attention ont été énumérées et explicitées au cours des précédentes parties de cette étude.



Les attributions ludiques



Parmi les nombreuses catégories de jeux mentionnées ci-dessus, il en est certaines que l'on retrouve davantage, voire exclusivement, chez l'enfant ou chez le chien ; et d'autres pouvant être communes aux deux espèces. Tout jeu social suppose une interaction entre, au minimum, deux protagonistes. Comme cette étude porte sur les échanges ayant lieu entre l'enfant et le chien au cours d'une activité ludique, nous partons du principe que le jeu dit social se déroule entre, au minimum, un chien et un enfant. Ne demandant pas de connexion avec autrui, le jeu d'exercice est un jeu solitaire. Même si plusieurs enfants, plusieurs chiens ou un enfant et un chien peuvent s'exercer au jeu d'exercice au cours d'une même période, il s'agit de jeux parallèles et non en interdépendance. Le jeu d'objets ou le jeu de faire semblant peuvent être, en fonction du contexte, soit sociaux, soit solitaires. En effet, dans le premier cas, un individu - enfant ou chien - peut autant manipuler un objet seul que lors d'une interaction avec autrui. Le jeu d'objets peut être un jeu de recherche ou un jeu de traction – notamment lors des compétitions – mais une partie du corps de l'enfant ou du chien lui-même peut également se révéler être un objet ludique aux yeux de l'animal. Une des principales caractéristiques de cette entente entre les deux espèces au niveau ludique se révèle être la façon dont l'un et l'autre des protagonistes parvient à se rassurer quant à la possession d'un objet précis. Le chien va avoir tendance à se coucher sur l'objet ou le maintenir dans sa gueule alors que l'enfant va le garder en main en le cachant derrière son dos ou lever son bras le plus haut possible afin que l'animal ne parvienne pas à s'en emparer. De cette situation peut découler une forme



de jeu consistant à cacher l'objet par l'enfant et laisser le chien utiliser son flair pour le retrouver. C'est une forme de jeu de « cache-cache » que le jeune enfant a du mal à concevoir dans le sens où l'humain utilise en grande partie sa vue pour chercher un objet. Tous les enfants et les chiens observés dans le cadre de cette étude ont eu recours au jeu d'objets notamment par le biais d'une balle ou d'un morceau de bois. Le jeu de stimulation, le jeu de lutte et le jeu de poursuite entrent quant à eux dans la catégorie du jeu social. En effet, de tels comportements se recoupent avec des activités de groupe supposant la participation minimale de deux intervenants. L'enfant peut assez aisément stimuler le chien de manière à faire de ce dernier son compagnon de jeu que ce soit par choix ou par défaut, comme il le ferait avec un de ses pairs. Le jeu de lutte et le jeu de poursuite se retrouvent au même degré entre enfants, entre chiens qu'entre enfant(s) et chien(s). Le premier va signifier un contact physique souvent sous forme de mordillement de la part de l'animal. Le second peut prendre la forme d'un jeu de cache-cache durant lequel, à tour de rôle, l'enfant et le chien vont fuir et se poursuivre. Le jeu locomoteur regroupant ces deux dernières formes de jeu social est présent à la fois chez l'enfant et chez le chien. Une des formes les plus répandues du jeu locomoteur mettant en scène un enfant et un chien est ce que l'on nomme « l'agility ». Dans le cadre d'une interaction ludique entre un enfant et un chien, un jeu avec objets va très souvent – pour ne pas dire tout le temps – prendre la forme de jeux organisés tels que l'agilité, le « flyball » ou le jeu de rapport. Si le jeu le plus courant et le plus naturel dans ce cas de figure est celui du



rapport, les deux autres trouvent également occasionnellement leur place. Comme son nom l'indique, le jeu de rapport consiste à lancer un objet – il s'agit souvent d'une balle ou d'un morceau de bois – de manière à ce que le chien parte le chercher et le ramène à la personne qui le lui a lancé. Ce jeu est assez répandu. Il est fréquent chez tous les sujets observés. Il est même utilisé dans les techniques de dressage ou d'éducation relatives au chien. Le jeu de rapport entrerait également dans cette même catégorie dans le sens où la course s'adresse principalement au chien et non à l'enfant. Concernant les deux autres catégories, prenons le cas bien particulier de Julie. Agée de dix ans, elle monte un poney depuis déjà six ans. Dans l'enceinte de son jardin, cette jeune acrobate s'amuse à créer des parcours d'obstacles à mi-chemin entre « flyball » et « agility » pour sa jeune chienne Tara. Julie s'amuse autant que la chienne à l'encourager et la stimuler comme elle le fait sur le dos de son poney lors des entraînements d'équitation.

La présence de l'animal à ses côtés va sécuriser le tout petit. Le fait de jouer avec lui favorise son développement psychomoteur et stimule la découverte de son environnement ; tant au niveau de l'espace que des objets qu'il peut contenir. Même s'il est assez rare qu'un enfant s'occupe intégralement d'un animal, une enquête a révélé une forte participation aux tâches les plus récurrentes. Ainsi, 93 % des enfants jouent et caressent leur animal, 72 % le nourrissent, 71 % le promènent et 46 % le brossent.

Les résultats de cette étude ont été obtenus à la suite de la visualisation des enregistrements de chaque observation. Différentes séquences ont été observées. Nous avons



retenu les plus récurrentes comme « le jeu d'exploration », « le jeu de poursuite », « le jeu d'objets », « le jeu de faire semblant » et « la promenade ». Les trois premiers items correspondent aux périodes où l'enfant joue avec le chien. L'item « promenade » fait référence à des périodes de « temps mort » où l'enfant et le chien peuvent, d'une manière ou d'une autre – appel ou toucher, notamment – entrer en contact mais sans établir un jeu académique. Dans le cadre de la majeure partie des observations effectuées, cela s'explique, notamment par la configuration des lieux faisant que, par exemple, des chemins étroits – parfois bordés d'eau – où l'on peut croiser des gens avec des chiens ne sont pas propices à un jeu organisé et demandant de l'espace comme le jeu de poursuite ou le jeu d'objet. Le contexte géographique exerce ainsi une répercussion non négligeable sur les comportements – ludiques et autres –. Chaque séquence a été minutée et chacune des durées ont été additionnées entre elles en fonction des quatre catégories de classement prédéfinies. En réalisant cette même procédure pour chaque observation, nous avons pu mettre en exergue la durée moyenne de chaque jeu ainsi que leur fréquence d'intervention au cours de l'observation. La durée moyenne des observations a été de 54 minutes.

Types de jeux	Durées moyennes (en pourcentage)
Jeu d'objets	53 %
Jeu de poursuite	14 %
Jeu d'exploration	11 %



Jeu de faire semblant ¹²⁵	3 %
Promenade	19 %

Quelque soit l'âge et le sexe des enfants et des chiens, le jeu d'objets est le plus récurrent. Le jeu de poursuite et le jeu de lutte sont quant à eux plus présents chez les garçons. Les périodes de promenade sont plus ou moins longues en fonction du lieu de l'observation. Si l'enfant et le chien jouent dans un parc, l'espace plus étendu que celui d'un jardin aura pour conséquence plusieurs séparations de l'enfant et du chien, du moins en terme ludique. Plus précisément, au cours des observations réalisées en parc, nous nous sommes aperçus que les moments de promenade correspondaient surtout à la configuration du parc. Par exemple, de longs chemins étroits, ombragés et bordés d'eau comme on en trouve plusieurs dans un des parcs en question vont limiter les activités ludiques extravagantes comme peuvent l'être le jeu de poursuite ou le jeu d'objets. Mais des contacts entre l'enfant et l'animal ont tout de même lieu que ce soit l'enfant qui appelle le chien par son prénom lorsqu'il est trop devant ou trop à la traîne ou bien par des caresses et / tapotements de l'enfant à l'animal. Le chien peut aussi s'arrêter et attendre l'enfant en regardant en sa direction. A partir de ce corpus de données, les jeux d'exploration sont les plus fréquents. Cela est sûrement du au fait que les

¹²⁵ L'observation de Mathéo a été à 100 % un jeu de faire semblant auquel se sont greffées d'autres formes de jeux. Nous avons retrouvé le jeu de faire semblant faiblement représenté dans une seule autre observation, celle de Kévin, Océane, Brandon et le chien Happy.



observations ont eu lieu dans un espace certes connu par l'enfant et l'animal – le parc de promenade coutumier – mais non familier pour autant. A la différence d'un jardin, il y a toujours des coins et recoins inexplorés. Il est particulièrement intéressant de constater comment, en fin de compte, un enfant et un chien ressentent le même besoin de partir à la découverte de leur environnement. Les différentes attitudes observées dans ce cadre ludique, ont été de toucher l'herbe, le sol, les arbres, les constructions ; etc. Le chien se sert de son odorat pour se situer et s'orienter. Régulièrement, il va uriner s'il sent la présence ou le passage d'un congénère de manière à s'appropriier – même de manière temporaire ou passagère – le lieu. A peu de choses près, le jeu de poursuite et le jeu d'objets représentent environ le même pourcentage en terme de répartition temporelle au cours de l'observation. Le premier consiste à poursuivre ou se faire poursuivre. L'un ou l'autre des deux protagonistes va être à l'origine de l'initiative. Dans nos observations, l'enfant a, en moyenne, davantage sollicité l'animal. Mais l'initiative de l'enfant a aussi pu être déclenchée, dans certains cas de figure, par la stimulation d'un des adultes présents lors de l'observation. En règle générale, l'enfant va considérer que le chien est trop loin devant lui. Il commence par verbaliser cette constatation en prononçant son nom. Puis, il se met à courir dans sa direction. Dans la majorité des cas, le jeu de poursuite débute alors réellement lorsque l'enfant arrive au niveau du chien et que ce dernier se met à le poursuivre. A partir de là, les rôles peuvent s'inverser. Les deux protagonistes peuvent se pourchasser en ligne droite, puis faire demi-tour pour revenir vers les adultes ou



bien effectuer des cercles plus ou moins larges. Les observations entrant dans le cadre de cette étude ne permettent pas de déterminer si ce jeu de poursuite se rapproche d'un comportement de « chasse » dans le sens où ni l'enfant ni le chien ne manifeste aucun signe particulier lorsqu'il se retrouve à la même hauteur. Soit l'un des deux protagonistes change de direction, soit l'activité cesse. Le chien ne mordille pas ou ne se cabre pas sur l'enfant pour montrer sa dominance du fait de l'avoir rattrapé et l'enfant n'a pas de contact particulier avec le chien non plus. Il arrive cependant qu'au sein d'un jeu de poursuite, l'un est l'autre s'égare en se prêtant à un jeu d'exercice. Ils vont alors à tour de rôle découvrir leur environnement.

Le jeu de faire semblant n'est pas présent chez le chien. L'enfant peut y avoir recours en présence d'un animal familier mais il va toujours en être l'acteur dans le sens où il va par exemple être le médecin imaginaire d'un chien fictivement malade en le recouvrant d'une couverture ou faisant semblant de lui prendre la température ou de lui administrer des médicaments pour qu'il se sente mieux. Dans notre corpus d'observation, il a été rare de constater ce genre de pratique. Il arrive à Kévin, Océane et Brandon de se mettre à quatre pattes en aboyant pour imiter leur chien mais cela est relativement rare et reste assez bref. Cependant, Mathéo est un cas particulier sur lequel il nous semble intéressant de s'attarder. En effet, ce dernier s'est pris pour un chien toute la durée de l'observation. Je m'empresse de préciser qu'il ignorait la nature de notre présence – nous étions présentés comme des amies de sa tante – et il n'a réalisé l'utilisation de la caméra qu'à la fin



de l'observation en considérant qu'il s'agissait d'un appareil photo. Dès notre arrivée sur les lieux, Mathéo a fixé les règles du jeu en déclarant : « Quand je joue, je ne suis pas vraiment moi... Je suis Labro, le labrador. ». Il se donne donc un prénom et lorsque les deux chiens se laissent attacher, il réclame de lui-même une laisse. C'est alors qu'un réel jeu de faire semblant basé sur une imitation quasi constante des chiens se met en place. Lorsque l'un des chiens se roule sur le dos dans l'herbe, il fait de même en effectuant des mouvements avec ses bras, ses mains, ses jambes, ses pieds ainsi que sa tête. Il tire même la langue comme pour traduire le bonheur que semble exprimer le chien en pareille circonstance. Ses attitudes sont particulièrement en concordance avec celles des chiens¹²⁶. Dans un autre cas de figure, les chiens flairent le sol. Mathéo se cambre alors pour feindre de renifler l'herbe, voire de se purger en mimant de mettre des touffes d'herbe à la bouche. A l'instar des deux chiennes, il tourne en rond sur lui-même, tête baissée. Un peu plus tard, une des chiennes urine. Mathéo mime alors ce que ferait un mâle canin dans une situation similaire et illustre son comportement en déclarant : « Labro aussi marque son territoire ». En discutant avec sa tante, nous apprenons qu'il lui arrive assez régulièrement de jouer à imiter une des deux chiennes. Elle se souvient d'une fois où ils étaient tous les deux au domicile de la grand-mère. Elle était dans une autre pièce dont la porte était fermée. Mathéo jouait avec les chiennes à les imiter. Au bout d'un moment, ces dernières se sont lassées mais Mathéo ne

¹²⁶ Il s'agit d'une véritable imitation en temps réel.



voulait pas s'arrêter de jouer pour autant. Il s'est alors dirigé vers la porte fermée en jappant, gémissant et faisant toute sorte de bruits tout en grattant la porte avec ses ongles comme un chien le ferait avec ses griffes. Lors de la promenade, à un moment, en redémarrant un jeu de poursuite, Mathéo a émis un « ouaf ! » suivi de grognements comme pour rappeler qu'il était un chien après s'être comporté comme un petit garçon durant un laps de temps. Plus tard, des chiens s'approchent des deux chiennes et Mathéo va à leur rencontre. Il les rejoint en les imitant. Il joue avec eux en poussant des cris et sautillant sur place. Peu de temps après, lors d'une nouvelle séquence de jeu de poursuite, Mathéo effectue un aller / retour en ligne droite en agitant les bras pour simuler un déplacement à quatre pattes, soufflant et tirant la langue comme le font les deux chiennes. Cela donne l'impression qu'il cherche à stimuler les deux chiennes, attirer leur attention, en adoptant un comportement similaire au leur. Plus loin dans la promenade alors que l'environnement légèrement hostile ne le rassure guère, il déclare « Labro, c'est un labrador qui a le droit d'être peureux ! ». Alors, il change de prénom et ajoute : « Delmont, courageux ! Il avance... Il chante qu'est-ce qu'il se passe ici ? ». Puis, « Ouaf et ouaf ! Un chien, il n'a pas peur de ça ! Moi non plus puisque je suis un chien ! Regardez, je passe devant, moi ! ».

Plusieurs facteurs comme l'âge, le poids, la taille ou l'état de santé du chien et de l'enfant vont être déterminants dans la nature et la diversité de l'activité ludique qui peut être partagée.



En tout état de cause, quelle que soit sa forme, l'activité ludique entre un enfant et un chien remplit un rôle social. Elle va favoriser l'ouverture d'esprit de l'enfant et sa communication avec son entourage. En matière de communication, l'enfant va s'ouvrir à un autre dialogue au niveau de la gestuelle et du non verbal. De plus, dans le cas, par exemple, de timidité, le chien peut être un tremplin pour l'enfant, un sujet de conversation à aborder pour amorcer un contact avec autrui. Ainsi, Kevin témoigne que lorsqu'il promène son chien le soir, des gens l'interpellent pour lui parler de l'animal. Plus régulièrement, il croise des copains sur le terrain de jeu derrière chez lui et ils leur arrivent alors de prendre le temps de jouer tous ensemble et ce en intégrant le chien aux différentes activités ludiques que les garçons peuvent partager entre eux. De fait, le jeu est un outil de rapprochement – facteur de lien social – entre individus ; que ces derniers appartiennent au monde humain ou au monde animal. Par l'intermédiaire du plaisir ressenti lors d'un échange ludique, l'enfant et le chien établissent une véritable complicité. Certains iraient même jusqu'à s'aventurer à parler de relation amicale enfant / chien.

C. Ludo et zoo thérapies

1. La thérapie par le jeu

Les prémices de la thérapie par le jeu ont été réalisées par Sigmund Freud et plus particulièrement par Hermine Hug-Hellmuth, une de ses disciples, qui utilisait le jeu pour traiter les enfants perturbés de manière à les comprendre par le biais de l'observation. Cette approche thérapeutique



se divise en deux temps : l'observation du jeu de l'enfant suivie d'une analyse consistant à rendre le sujet conscient de ses conflits internes ou externes. Pour cela, le thérapeute doit savoir gagner la confiance et l'affection de son patient. Mélanie Klein¹²⁷ pratique la psychanalyse auprès d'enfants à partir de 1919. « Elle supposait que ce que l'enfant fait dans le jeu libre symbolise les désirs, les terreurs, les plaisirs et les conflits, la préoccupation dont il n'est pas conscient. »¹²⁸ Le jeu libre permet de traiter des troubles affectifs de certains enfants. C'est ce que l'on nomme la thérapie « non directive » ou « centrée sur le client ». L'enfant est totalement libre de choix concernant les activités ludiques qu'il souhaite exercer. A contrario, pour Anna Freud, le comportement ludique n'est pas nécessairement significatif de l'état de santé plus général : « les enfants jouent à des jeux fantasmés, mais savoir si un jeu particulier est symbolique, ou ce que sont les mobiles cachés derrière le jeu, cela ne peut être construit qu'à partir de la situation de l'enfant à la maison, de ses expériences courantes, qu'elles soient banales ou importantes, et de la reconnaissance de ses désirs, de ses espoirs et de ses peurs – connaissance que les adultes ne peuvent acquérir que par la familiarité et avec la confiance de l'enfant. Le jeu comme tel a une importance secondaire. ». La thérapie ludique regroupe certaines

¹²⁷ 1882 - 1964 – « Son œuvre est centrée sur le monde fantasmatique de l'enfant (son imaginaire), sur la valeur structurante de l'image maternelle, et enfin sur la pathologie précoce de l'enfant » -

<http://psychiatriinfirmiere.free.fr/infirmiere/formation/psychiatrie/enfant/therapie/melanie-klein.htm>

¹²⁸ « La psychologie du jeu chez les enfants et les animaux » - Susanna Millar - Petite Bibliothèque Payot - 1979



formes de thérapie par le jeu envisageant le jeu « comme un moyen de réorientation et de rééducation d'un enfant ». Le thérapeute peut autant avoir recours à un jeu d'objets qu'un jeu de faire semblant mettant en scène des situations particulières. Ce dernier a des effets libérateurs à travers, notamment, l'expression d'émotions. « Le jeu est la méthode infantile pour explorer et s'accommoder avec l'univers, apprendre la coordination physique, l'emploi des symboles et du fantasme. L'adulte, en partageant le jeu de l'enfant et sa simulation, le rassure au sujet de la validité et du sens de ce qu'il fait. Jouer avec un enfant, qu'il s'agisse de jeu de faire semblant ou des dominos, implique le processus continu des réactions d'un adulte à ce que fait l'enfant. Surveiller un enfant et jouer avec lui agit effectivement comme des renforcements. »¹²⁹

Selon Alain Boudet, « le plaisir est à la base du développement de l'individu : toute carence aura des répercussions néfastes dans le futur. Au point que le jeu constitue une forme de psychothérapie ».

En 1987, les résultats de travaux effectués par le NIH¹³⁰ sur le thème « Health and benefits of Pets » ont amené l'organisme de santé publique américain à tenir les propos suivants : « les futures études sur la santé humaine doivent considérer la présence ou l'absence d'un animal de compagnie au foyer et la nature des relations avec cet animal comme une variable significative ; des preuves convaincantes ont été présentées qui permettent de conclure que les animaux de compagnie sont

¹²⁹ « Les animaux dans la vie des enfants » - Gail Melson - Payot - 2002

¹³⁰ National Institutes of Health (Institut National de la Santé)



probablement bénéfiques sur le plan médical à la santé de certaines personnes ; les institutions de financement doivent encourager la préparation de projets de recherche qui seront soumis à l'appréciation des spécialistes. ».

Jean Duché, pédopsychiatre français a élaboré une typologie des rôles que joue l'animal auprès de l'enfant. En tant que compagnon de jeu, l'enfant retrouve dans le chien un attrait ludique prononcé qui lui fait miroir. Le jeu est à l'origine de leur union à travers une complicité mutuellement très enrichissante. En tant qu'interlocuteur à sa mesure, le chien va permettre à l'enfant d'extérioriser des mésententes avec ses parents ou ses frères et sœurs. En tant que précieux exutoire à la colère, le chien peut assez facilement devenir le souffre-douleur de l'enfant à travers une vengeance de ce dernier. Dans ce cas de figure, il est indispensable de rester vigilant au fait que l'animal ne subisse pas de mauvais traitements de la part de l'enfant. En tant qu'ami capable de satisfaire son immense besoin d'affectivité, l'animal va se révéler être un excellent substitut maternel. Ce dernier accepte l'enfant tel qu'il est sans jugement ni autre forme de procès. L'animal peut relativement vite perdre patience et griffer ou mordre l'enfant pour lui faire comprendre qu'il exagère dans son comportement. En venant solliciter des caresses qu'il fuit dès qu'il en a assez ou qu'il n'accepte pas le comportement de l'enfant, le chat apprend à ce dernier que sa volonté n'est pas forcément exaucée. En tant que médiateur pour l'apprentissage de la séparation définitive, la perte de son animal va souvent être pour l'enfant sa première appréhension de la mort. Cela va, petit à petit, lui apprendre à accepter l'inévitable.



Au cours de thérapie par le jeu, il arrive qu'un animal soit le support du processus de guérison.

2. La thérapie assistée par l'animal¹³¹

« Un foyer sur deux possède un animal de compagnie, perçu comme une présence réconfortante et comme un morceau de nature au sein du monde urbain hostile, stressant et bétonné. Aujourd'hui, l'animal est l'objet d'une attention accrue. Il est associé à certaines thérapies, à la réinsertion des jeunes en difficulté. »¹³² Il est des animaux qui remplissent un rôle quasi thérapeutique dans un sens d'apaisement de la personne humaine. Le ronronnement du chat est dans ce cadre très fréquemment cité. « Le rôle apaisant des chiens et des chats dans les maisons de retraite, et l'augmentation de la longévité des personnes qui ont un animal de compagnie, en témoignent. »¹³³

L'animal, et notamment le chien, peut être un excellent révélateur de l'état à la fois émotionnel et physique d'un enfant. Les rapports privilégiés qui s'installent entre le(s) chien(s) et le(s) enfant(s) au sein d'une famille facilite la socialisation de ces derniers en cas de timidité, de troubles de comportements ; etc. Les échanges tactiles comme les caresses que l'enfant peut donner à son animal de compagnie lui permettent de percevoir « son propre schéma corporel [...] par l'intermédiaire de l'image que

¹³¹ Voir annexe n°2

¹³² « Y a-t-il une géographie du territoire animal ? » - Compte-rendu d'Olivier Milhaud - Université Paris 1 -

http://www.cafe-geo.net/article.php3?id_article=612

¹³³ Op. cité note 130



lui renvoie son compagnon. La douceur du poil, la chaleur du corps fonctionnent comme des substituts de la présence maternelle. L'animal devient alors un objet transitionnel. »¹³⁴.

Pour l'enfant, contempler un animal lui procure souvent un immense plaisir. « La néoténie¹³⁵ de la plupart des animaux familiers et domestiques les fait apparaître « enfantins ». Il en résulte que les jeunes enfants réagissent aux animaux comme s'il s'agissait de pairs intéressants. »¹³⁶

En règle générale, en grandissant, une certaine maturité modifie la vision de l'enfant face aux animaux et à la nature dans son ensemble. L'amitié qu'un enfant éprouve envers un animal lui permet de se tourner vers autrui en élargissant son environnement social.

« Le concept d'attachement en sécurité de John Bowlby s'élargit pour reconnaître l'importance d'une présence animale réactive dans le sentiment de sécurité psychologique d'enfant. »¹³⁷ D'après l'étude de James Lynch, « le chien produisait à la fois un effet apaisant sous l'effet d'un stress léger, et un approfondissement de la relaxation lorsque l'on pouvait supposer que les enfants étaient à leur aise de toute façon »¹³⁸. Selon Suze Brooks, le réconfort tactile provoqué suscite un réconfort plus significatif. Au cours de l'évolution, le rapport

¹³⁴ « L'animal de compagnie » - Patrick Bonduelle et Hugues Joublin - « Que sais-je ? » - Le point des connaissances actuelles - PUF - 1995

¹³⁵ Relatif au caractère juvénile

¹³⁶ « Les animaux dans la vie des enfants » - Gail Melson - Payot - 2002

¹³⁷ Op.cité note 134

¹³⁸ Op. cité note 134



entretenu entre l'humain et l'animal fait que désormais « une présence animale calme et amicale s'est associée à un sentiment de sécurité et a induit la relaxation chez les humains »¹³⁹. L'hypothèse de la biophilie se rapporte au calme apparent chez des enfants pourtant en détresse ainsi que l'attention concentrée de ceux souffrant de troubles émotionnels et cognitifs. Les bénéfices thérapeutiques du contact avec un animal demandent la poursuite de la mise en relation à long terme. « Les programmes thérapeutiques comme Green Chimneys et le zoo de compagnie fonctionnent parce qu'ils s'appuient sur un fondement biophilique, l'intérêt intrinsèque pour les animaux et l'effet apaisant de leur présence. Sur cette base, ils bâtissent une structure de leçons morales concernant la prise en charge dans les deux sens, afin de convertir cet intérêt en un regard positif sur les animaux et, à travers ce regard, en la propre capacité de l'enfant à guérir. »¹⁴⁰

L'animal est un recours précieux pour les personnes handicapées. Les handicapés sensoriels comme les aveugles ou les sourds trouvent chez le chien non seulement un compagnon mais également un soutien technique indispensable au maintien de conditions de vie dignes. On connaît le principe du chien guide d'aveugle dont le rôle est de guider son maître en fonction des obstacles qu'il peut croiser sur son chemin. Le chien d'assistance aux malentendants est peut-être moins bien connu du grand public. Eduqué pour réagir à certains bruits familiers que son maître ne peut percevoir, il joue

¹³⁹ Op. cité note 134

¹⁴⁰ Op. cité note 134



un rôle d'avertisseur sonore. Le chien peut également être un « aide-thérapeute » pour des maladies comme l'autisme, la trisomie, l'épilepsie, la maladie d'Alzheimer ainsi que les diverses formes d'infirmités cérébrales et de retards mentaux. En ramassant les objets au sol, en apportant des objets, en se substituant à son maître pour effectuer certaines actions à sa place, en ouvrant et fermant les portes, etc. ; le chien est un soutien, un réconfort et une aide vers l'indépendance d'un handicapé moteur. Dans ce cas de handicap, le cheval va permettre une amélioration de l'état physique de l'individu.

« Les liens avec les animaux ne sont que l'un des multiples facteurs agissant sur le développement. »¹⁴¹

¹⁴¹ Op. cité note 134



CONCLUSION

Après avoir établi un rapide historique de la notion de jeu et présenté les différentes formes de jeux que peuvent prendre les activités ludiques, nous nous sommes penchés plus particulièrement sur la relation enfant / chien en situation de jeu. Dans ce cadre, les notions de territoire et de communication interspécifique ont toute leur signification. Le terme de jeu est très ambigu dans le sens où, comme toute notion pouvant s'appliquer autant à l'homme qu'à l'animal, une forme d'anthropomorphisme se dessine. Or, dans la pensée humaine, le jeu est essentiellement défini par une opposition avec l'activité travail. De fait, mis à part quelques pratiques de dressage et autres conditionnements particuliers, nous ne pouvons pas réellement considérer que l'animal travaille. A partir de là, il n'est pas possible d'utiliser la notion de jeu les concernant, telle qu'on la définit pour l'espèce humaine. « On sait par exemple que le jeu survient en l'absence de toute autre motivation, ce qui ne constitue pas une explication suffisante ; toujours faut-il que l'animal soit libéré du souci du froid, du chaud, de la nourriture, du sexe et du sommeil. Il existe, en plus, un « besoin de jouer » qui montre que le jeu n'est pas simplement une absence de quelque chose, mais un phénomène positif. »¹⁴² Il n'existe pas de théorie couvrant toutes les formes de jeu car chacune d'elles correspond à des situations bien

¹⁴² « L'éthologie - Histoire naturelle des mœurs » - Rémy chauvin - PUF - Le biologiste
- 1983



spécifiques et s'effondre lorsque les caractéristiques entrant en vigueur se modifient.

Au cours de cette étude, nous nous sommes rendu compte des multiples manières d'appréhender le jeu ; notamment en fonction des espèces mais également selon chaque individu. La plupart des jeux mettent en scène l'appropriation d'objets et /ou celle d'un territoire. Devenir le « propriétaire » même partiel et même temporaire de ces deux outils, établit une certaine forme de domination sur le ou les autres individus présents dans la relation de jeu. Ainsi, dans la situation qui nous intéresse ici, à savoir le lien entretenu entre l'enfant et le chien, le premier n'entre pas dans le jeu de la même manière que le second. Cependant, ils parviennent à jouer ensemble en harmonie, à solliciter fréquemment l'autre par une invitation au jeu implicite ou explicite ; voire même à s'enrichir mutuellement lors de cette activité.

L'enrichissement réciproque entre le chien et le petit d'homme lors d'une activité de jeu peut être mis en parallèle avec la conclusion d'Etienne Pottier à propos des jeux « en groupe » chez le jeune enfant. Dans sa relation privilégiée avec le chien, l'enfant perçoit souvent l'animal comme un congénère. Il n'a pas forcément tendance à le différencier, par exemple, d'un autre enfant ; du moins lors de leurs échanges ludiques. Ainsi, s'il rencontre des difficultés concernant la manipulation ou l'utilisation d'un objet, l'enfant va avoir tendance à s'appuyer sur l'usage qu'en fait l'animal comme il observerait un autre enfant. L'idée qui en découle est celle d'une coopération autant inter qu'intra espèce.



Les différents qualificatifs pour décrire la relation unissant l'humain et l'animal de compagnie apparaissent spontanément : échange d'affection, source de bien-être, apaisement, sécurité, moyen de pallier à la solitude ; etc. Dans le cas particulier des animaux domestiques, le jeu aurait pour fonction d'enrichir l'expérience quotidienne à travers la mise en pratique de situations stimulantes générées par l'animal au sein d'un environnement trop familier pour être encore riche de surprises. L'enfant et l'animal ont en commun ce besoin qui est à la fois une nécessité de stimulation pour progresser.

Depuis maintenant une trentaine d'années, éthologues, psychologues, psychiatres et autres scientifiques effectuent des recherches sur cette question. A propos du jeu, l'observation éthologique se révèle être une méthode des plus prometteuses. Des expériences mettant en avant le toucher, l'odorat, l'ouïe, le goût dans l'organisation d'activités ludiques entre l'enfant et le chien, ont une importance primordiale quant au développement de l'un et l'autre. Ainsi, cette relation privilégiée entre l'humain et l'animal est de plus en plus étudiée et mise en avant à travers notamment la mise en place de thérapies assistées par l'animal qui ont des résultats tout à fait satisfaisants auprès d'enfants autistes ou de personnes en difficultés physiques ou mentales. C'est ainsi que le jeu peut se retrouver comme moyen de pallier à certains maux. La thérapie par le jeu peut être associée à la thérapie assistée par l'animal de manière à mettre en évidence les apports thérapeutiques de l'animal au profit de l'humain et plus particulièrement de l'enfant.



Pour conclure, je me permettrais de rejoindre l'approche de Beach selon laquelle « on ne peut expliquer à l'aide d'une hypothèse unique toutes les formes de jeu » de chaque espèce animale. Avec toute les tournures que peuvent prendre les activités ludiques et les diverses fonctions qu'elles peuvent remplir en matière de découvertes et d'apprentissages, sans aller jusqu'à « dire avec quelque vérité que les maux de notre civilisation sont dus au fait que l'enfant ne joue jamais assez »¹⁴³, pour être plus précise, l'enfant joue mal.

Au même titre que les humains, les jeunes animaux privés de jeu ou en manque de jeu au cours de leur croissance deviennent des adultes dysfonctionnels.

* * * * *

* * *

*

¹⁴³ « Libres enfants de Summerhill » - A. S. Neill - 1983



BIBLIOGRAPHIE

Ouvrages

Patrick BONDUELLE et Hugues JOUBLIN, L'animal de compagnie,

Paris, Edition P.U.F., coll. Que sais-je, n° 2998, juin 1995, 124 p., ISBN 2-13-047153-6

Caroline BOUCHARD, Christine DELBOURG, Les effets bénéfiques des animaux sur notre santé

Paris, Editions Albin Michel, coll. Les chemins de la santé, 1995, 264 p. ISBN 2-226-07485-6

Madeleine CHAPSAL, L'ami chien,

Paris, Nouvelle édition Stock, 1998

Rémy CHAUVIN, L'éthologie – histoire naturelle des mœurs,

Paris, Editions P.U.F., coll. Le biologiste, 1975, 234 p., ISBN 2-13-036645-7

Boris CYRULNIK, La naissance du sens,

Paris, Hachette Littératures, coll. Pluriel Psychologie, 1995, 168 p., ISBN 2-01-278891-2

Boris CYRULNIK, Jean-Pierre DIGARD, Pascal Pick et Karine-Lou MATIGNON, La plus belle histoire des animaux,

Paris, Editions du Seuil, Coll. Point, n° P997, avril 2000, 256 p. ISBN 2-228-89649-7



**Boris CYRULNIK, Karine-Lou MATIGNON, Frédéric FOUGEA,
La fabuleuse aventure des hommes et des animaux**

Paris, Hachette Littératures, coll. Pluriel Psychologie, Editions du Chêne, 2001, 150 p., ISBN 2-01-279148-4

Jean-Pierre DIGARD, L'Homme et les animaux domestiques – Anthropologie d'une passion,

Paris, Editions Fayard, 1990

Jean-Pierre DIGARD, Les Français et leurs animaux – Ethnologie d'un phénomène de société,

Paris, Hachette Littératures, Editions Arthème Fayard, Coll. Pluriel Ethnologie, 1999, ISBN 2-01-279210-3

Stéphane JACOB et Thomas POWER, Petits joueurs – Les jeux spontanés des enfants et des jeunes mammifères,

Sprimont (Belgique) (*avec le soutien du C.N.L. France*), Editions Mardaga, 2006, 156 p., ISBN 2-87009-921-5

Dominique LESTEL, Les origines animales de la culture

Paris, Editions Flammarion, 2001

Konrad LORENZ, Trois essais sur le comportement animal et humain (*1937, 1950, 1954*),

Paris, Editions du Seuil, coll. Points Essais, n°51, 1970 (pour la traduction française), ISBN 2-02-000626-X

(*Edition originale allemande : R. Piper & Co Verlag, München, 1965*)



Karine-Lou MATIGNON, Sans les animaux le monde ne serait pas humain

Paris, Editions Albin Michel SA/CLES, coll. Essais/clés, 2000, 335p., ISBN 2-226-12024-6

Gail MELSON, Les animaux dans la vie des enfants,

Paris, Editions Payot & Rivages (pour la traduction française), sept.2002, 323 p., ISBN 2-02-055127-6
(Edition originale : Harvard University Press, 2001)

Suzanna MILLAR, La psychologie du jeu chez les enfants et les animaux

Paris, Petite Bibliothèque Payot, 2° tri. 1979, 308 p., ISBN 2-228-31890-6,
Traduit de l'anglais par Georgette Rintzler, édition originale : The Psychology of Play, England, Penguin Books, 1968

A.S. NEILL, Libres enfants de Summerhill,

Paris, Librairie François Maspéro pour l'édition française, 1970, 337 p., ISBN 2-7242-1623-7
Traduit de l'anglais par Micheline Laguillhomie, titre de l'édition originale : A Radical Approach to Child Rearing, New York, Hart Publishing Co, 1960

Jean PIAGET et Bärbel INHELDER, La psychologie de l'enfant,

Paris, Edition P.U.F., coll. Que sais-je, n°369, 1966, 126 p., ISBN 2-13-035567-6

Jean-Luc RENCK, Véronique SERVAIS, L'éthologie – histoire naturelle du comportement,

Paris, Editions du Seuil, coll.Points Inédits Sciences, n° S146, janv. 2002, 340 p., ISBN2-02-039277-1



Jacob VON UEXKÜLL, Mondes animaux et monde humain,
Paris, Editions Denoël pour la traduction française, 1965 – Pocket
Denoël, 2004, 188 p. ISBN2-226-13322-5
(Edition originale : Rowohlt Verlag, Hambourg, 1956)

Ouvrages collectifs (sous la direction de)

Sylvaine CAZALIS (sous la direction de), FNATA (Fédération Nationale des Animateurs de Terrains d'Aventure, Christian CHAUVIGNÉ, Jean-Pierre DESCAMPS, Michel LESPAGNOL) Enfants à vous de jouer ! – Terrains d'Aventure et transformation d'espace urbains,
Paris, Centre de Création Industrielle (CCI – Beaubourg),
coll. Culture au quotidien, 1980

Boris CYRULNIK (sous la direction de), Si les lions pouvaient parler – Essais (19) sur la condition animale,
Paris, Editions Gallimard, coll. Quarto, 1998, 1540 p.,
ISBN 2-07-073709-8

Marie José CHOMBARD DE LAUWE (sous la direction de), Philippe BONNIN, Marie MAYEUR, Martine PERROT, Martin de la SOUDIERE, Enfant en-jeu – Les pratiques des enfants durant leur temps libre en fonction des types d'environnement et des idéologies,
Recherche commanditée par la Caisse Nationale
d'Allocations Familiales,
Paris, Editions du C.N.R.S, Centre d'ethnologie sociale et
de psychosociologie, 1976, 346 p., ISBN 2-222-01960-5



Encyclopédies, dictionnaires

Geza de ROHAN-CSERMAK, « JEU - Ethnologie du jeu »,
article in Encyclopédia Universalis

Joëlle PAYEN et Georges THINES, « JEU - Le jeu des animaux »,
article in Encyclopédia Universalis

« **Le jeu** » (*une définition*)

In **Le Grand Dictionnaire de la Psychologie** (*note n° 28, p.15*)

Articles publiés

Dr. vétérinaire Geneviève KARSENTY, « Les relations enfants – animaux »

Dr. vétérinaire Geneviève KARSENTY, « Bienfait de l'animal sur l'enfant : les apports suivant les âges »

Danièle MIRAT, « Qui est le chien ? »

In magazine Molosse new, n°24, déc. 2002 / jan. 2003

Albert PIETTE, “Entre l'homme et le chien – pour une ethnographie du fait socio-animal”

In Socio-anthropologie n° 11 / Attirances

Dr. Lyonnel ROSSANT et Dr Jacqueline ROSSANT-LUMBROSO, « Rôle de l'animal dans les relations non-verbales »,



Dr. Lyonel ROSSANT et Dr Jacqueline ROSSANT-LUMBROSO, « Rôles symboliques de l'animal pour l'enfant »,

Marion VICART, « Des travaux et des jours : faire entrer le chien en sciences sociales »

In Interrogations ?, Revue pluridisciplinaire en sciences humaines, n° 1, déc. 2005

Recherches, mémoires non publiés

Chantal et Jean-Pierre DESCAMPS, Terrain d'Aventure, jeu libre, développement, socialisation

Bordeaux, mémoire, Université Michel de Montaigne, IUT Carrières Sociales, 1982

Stéphane Tinnes-Kraemer, Apprendre à jouer – jouer à apprendre, mémoire professionnel, 2002-2005, formation d'éducateur de Chiens Guides d'Aveugles, Association du Grand Est, Centre Paul Corteville

Etienne POTTIER, Ethologie humaine : Observation du jeu infantin en crèche,

Paris, mémoire, Université René Descartes, LABSAH

Sites Internet

<http://www.orthophonie.fr/jeu.php>

http://perso.orange.fr/genevieve.cavaye/le_jeu_et_l'enfant.htm

<http://etho.chez-alice.fr/oditif.htm>



<http://www.communicanis.com/domestication.html>

<http://www.reportage.loup.org/html/clan/Clantest.html>

<http://psychiatriinfirmiere.free.fr/infirmiere/formation/psychiatrie/enfant/therapie/melanie-klein.htm>

http://www.cafe-geo.net/article.php3?id_article=612 « Y a-t-il une géographie du territoire animal ? » - Compte-rendu d'Olivier Milhaud - Université Paris 1

Vidéos, CD & DVD

Keebe KENNEDY, réalisateur,

« **Le jeu animal** », émission **Des animaux trop humains**, documentaire animalier, 55 minutes, Canal+, 2006, France (diffusion le dimanche 20 août à 17h05)



ANNEXES

1 - Classification des traits caractéristiques du jeu en éthologie selon Mc Grew

Chaque comportement du jeu infantin est mis en parallèle avec son correspondant chez l'animal comme base comportementale.

Tomber → Chutes à répétition. Elles sont présentes dans de nombreux jeux mais il n'est pas toujours facile de déterminer si elles sont volontaires ou non.

Sauter → Jeux sociaux comportant des sauts. Ils sont présents à partir de quatre à six mois chez le Babouin.

Tirer à soi → Logiquement précédé des actions d'atteindre et d'attraper, il s'agit de la caractéristique primaire du jeu social chez les primates non-humains.

Chatouiller → Action pratiquée sur n'importe quelle partie du corps mais généralement orientée vers les surfaces latérales du tronc ou la plante des pieds. Chez les chimpanzés, il s'agit d'un jeu de stimulation entre adultes et petits.

Taper du pied → Il en résulte un bruit fort, peut-être ayant valeur de signal. Chez les primates, taper du pied a valeur d'attaque.



Piétiner → Chez les primates, ce genre de comportement est considéré comme une réponse à la frustration.

Lutter → Chacun des deux protagonistes tente de « contrôler » l'autre ; c'est-à-dire de limiter ses mouvements, déplacer son corps ou le maintenir dans une position d'infériorité en se mettant au-dessus de lui. Il s'agit d'un comportement très commun chez les primates.

Poursuivre → Mc Grew précise que les animaux jeunes montrent des comportements de poursuites ludiques caractéristiques qui semblent être des contributions à la socialisation.

Se sauver → Il s'agit d'une réponse comportementale souvent offerte à un autre enfant en pleine « poursuite ludique ». Tous les primates non-humains utilisent la fuite, aussi bien dans les poursuites agonistiques que dans les ludiques.

Courir → Inutile de préciser que l'on retrouve la course chez les autres primates et mêmes chez la plupart des mammifères.

Mc Grew précise que « ces comportements sont en partie des comportements agonistiques mais ils se retrouvent dans les jeux quand ils sont accompagnés d'un autre contexte et exprimés dans un autre mode ». Il qualifie le « rough - and - tumble play » de comportement quasi-agonistique. Il lui associe quelques autres éléments qu'il



relève sous une appellation ludique comme le « play face » - visage ludique - se caractérisant par une bouche grande ouverte et les commissures des lèvres tournées vers le haut. Les dents sont couvertes par les lèvres ou seulement partiellement visibles. Cela correspond à l'expression humaine du rire mais sans le son. Van Hoff décrit cette expression comme « visage relâché avec la bouche ouverte » chez les primates non-humains. Ce comportement est aussi décrit quelques années plus tard chez le nourrisson comme « visage joueur » par J. C. Rouchouse.



2 - Les animaux utilisés en zoothérapie¹⁴⁴

CHAT	Auditeur infatigable. Diminution du stress. Modification du rythme cardiaque. Facteur d'apaisement dans les prisons. Compagnon de jeu pour les enfants. Substitut de frère ou de sœur. Suppression du sentiment de solitude chez les personnes âgées. Apprentissage du deuil. Dérivatif de l'angoisse.
CHEVAL, ÂNE, PONEY	Rééducation fonctionnelle pour handicapés. Thérapie par l'équitation pour handicapés mentaux. Thérapie par l'équitation pour individus souffrant d'affections neuromusculaires.
CHIEN	Aide aux handicapés sensoriels, moteur, mentaux. Auditeur infatigable. Diminution du stress. Modification du rythme cardiaque. Facteur d'apaisement dans les prisons. Compagnon de jeu pour les enfants. Substitut de frère ou de sœur. Suppression du sentiment de solitude chez les personnes âgées. Facilitation de la séparation entre enfants et

¹⁴⁴ « Les effets bénéfiques des animaux sur notre santé » - Caroline Bouchard et Christine Delbourg - Albin Michel - 1995



	parents lors d'une hospitalisation. Visites à domicile ou en institution. Eveil de l'intérêt chez l'enfant autiste. Apprentissage du deuil. Dérivatif de l'angoisse.
DAUPHIN	Eveil de l'intérêt chez l'enfant autiste.
OISEAU	Amélioration de l'état psychologique. Facteur d'apaisement dans les prisons. Eveil de l'intérêt chez l'enfant autiste. Apprentissage du deuil. Dérivatif de l'angoisse.
PETITS ANIMAUX : lapin, tortue, souris, hamster...	Compagnons de jeux pour les enfants. Apprentissage du deuil. Dérivatif de l'angoisse.
POISSONS	Facteur d'apaisement dans les prisons. Diminution du stress chez le dentiste. Apprentissage du deuil. Dérivatif de l'angoisse.
SINGE	Aide aux handicapés sensoriels, moteur, mentaux. Apprentissage du deuil.



3 - Liste des observations

✚ Julie et Tara

Julie est une fille de dix ans et Tara est une chienne pit-bull âgée de cinq ans. Elles vivent ensemble dans une maison avec jardin. Pratiquant l'équitation depuis l'âge de quatre ans, Julie s'amuse à créer des parcours d'obstacles pour la chienne et à l'encourager comme elle le fait avec son poney. Ainsi, les jeux qu'elle pratique le plus en compagnie de Tara sont l'Agility ainsi que le lancer de balle et/ou de bâton. Elles ont l'habitude de jouer régulièrement ensemble. L'observation a duré environ une heure.

✚ Mathéo, Essie et Luna

Mathéo est un petit garçon de six ans qui a été sensibilisé au respect des animaux et à la protection de l'environnement depuis son plus jeune âge. Entouré de chats et de chiens, Luna est une chienne berger Labry de treize ans et Essie est une chienne yorkshire âgée de trois ans. Ils cohabitent tous dans une maison avec un petit jardin. Ils jouent très régulièrement ensemble. Le plus souvent, Mathéo joue à faire le chien en imitant le comportement de ses deux acolytes. Sinon, il lui arrive aussi de jouer à la balle ou de leur lancer un bâton. Il leur arrive aussi de se poursuivre. L'observation a duré environ deux heures.



Kévin, Océane, Brandon et Happy

Kévin est un garçon de onze ans, Océane une petite fille de huit ans et Brandon un petit garçon de cinq ans. Happy est un chien pékinois d'un an et demi. Avec la compagnie d'un chat, ils grandissent tous ensemble dans une maison avec un petit jardin. Ils jouent tous les trois très souvent avec Happy. Il leur arrive d'imiter le chien, de le poursuivre pour l'attraper ou encore de lui lancer un objet quelconque dans l'espoir que ce dernier le rapporte. A ce sujet, Kévin s'efforce d'inculquer quelques bases d'éducation à Happy. Par ailleurs, c'est lui qui est chargé de la promenade quotidienne, en rentrant de l'école. La durée de la sortie est variable. L'observation a duré environ trois quart d'heure.

Pierre, Sophie-Anne et Chipie

Pierre est un petit garçon de cinq ans plus intéressé par les jeux informatiques que par la compagnie de Chipie ; chienne caniche âgée de sept ans. Sophie-Anne a huit ans. Sans être nécessairement très proche de la chienne, il lui arrive de jouer à la balle avec elle dans le jardin ou de l'emmener courir sur la plage. Ils vivent dans une maison avec jardin à cent mètres de l'Océan. L'observation a duré environ une demi-heure.

Philippe, Garance, Pierrot et Oscar



Philippe est un garçon de douze ans et Garance une fille de dix ans. Tous deux adoptés, ils sont très sensibles au sort des animaux. Ils grandissent dans une maison avec jardin en compagnie de deux chattes et deux chiens. Pierrot est un Fox Terrier de six ans et Oscar est un Teckel de neuf ans. Ils jouent souvent avec leurs animaux ; qu'il s'agisse de jeu de poursuite ou de jeu d'objets. L'observation a duré environ une heure.



Valentin et Tommy

Valentin est un garçon de douze ans et Tommy un chien âgé d'un an et demi. Valentin joue souvent avec lui : lancer de balle dans les buissons ou de bâton dans un champ. Il leur arrive également de pratiquer un jeu de lutte. Elevé pour la chasse, Valentin prend à cœur son rôle d'entraînement de l'animal. Ils habitent en appartement. L'observation a duré environ trois quart d'heure.

Camille et Talban

Camille est une jeune fille de treize ans et Talban un chien âgé de trois ans. Ils jouent souvent ensemble : à la balle ou à cache-cache. Camille se plaît aussi beaucoup à apprendre des choses à son chien : le rapport, les positions de dressage et l'obéissance de manière plus générale. Ils habitent en appartement et c'est elle qui est chargée de le sortir. La promenade dure une heure l'été « *pour prendre l'air* » et dix minutes l'hiver « *juste le temps de faire ses besoins* ». L'observation a duré en moyenne trois quart d'heure.

Jérémy et Cacao

Jérémy est un jeune homme de treize ans et Cacao un chien de onze ans. Ils jouent à la balle mais beaucoup moins désormais car Cacao n'est plus tout jeune. Ils vivent en appartement et Jérémy est chargé de le descendre. En



règle générale, la promenade dure vingt minutes. Aveugle depuis longtemps Cacao a gardé un comportement normal. Il n'aboie pas en l'absence de ses maîtres. L'observation a duré en moyenne une demi-heure.



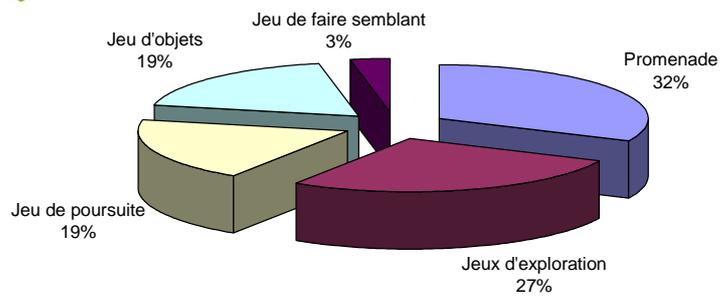
4 - Le cas particulier de Kevin et Happy :

REPARTITION TEMPORELLE DES DIFFERENTES ACTIVITES OBSERVEES

Nombre de sequences	TYPES de JEUX	% du jeu sur la durée totale des activités	TOTAUX DUREES	SEQUENCES -->				
				1	2	3	4	5
4	Promenade	31,86%	0:18:00	0:01:00	0:05:30	0:02:30	0:09:00	
2	Jeu d'exploration	27,43%	0:15:30	0:01:00	0:14:30			
5	Jeu de poursuite	19,03%	0:10:45	0:04:00	0:01:00	0:00:30	0:03:45	0:01:30



3	Jeu d'objets	18,58%	0:10:30	0:00:30	0:02:00	0:08:00		
2	Jeu de faire semblant	3,10%	0:01:45	0:00:45	0:01:00			
	TOTAUX	100,00%	0:56:30					
	TOTAL PROMENADE	31,86%	0:18:00					
	TOTAL 4 types JEUX	68,14%	0:38:30					



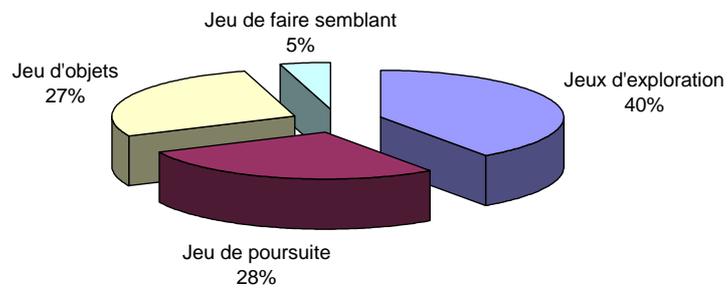


REPARTITION TEMPORELLE DES DIFFERENTS TYPES DE JEUX OBSERVES

Nombre sequences	TYPES de JEUX	% du jeu sur la durée des 4 types de jeux	TOTALX DUREES	SEQUENCES -->				
				1	2	3	4	5
2	Jeu d'exploration	40,26%	0:15:30	0:01:00	0:14:30			
5	Jeu de poursuite	27,92%	0:10:45	0:04:00	0:01:00	0:00:30	0:03:45	0:01:30
3	Jeu d'objets	27,27%	0:10:30	0:00:30	0:02:00	0:08:00		
2	Jeu de faire semblant	4,55%	0:01:45	0:00:45	0:01:00			



TOTAL 4 types JEUX	100%	0:38:30	
-----------------------	------	---------	--





5 - QUESTIONNAIRE

- ✚ Quel est le sexe et l'âge du ou des enfants et du ou des chiens présents dans le foyer ?
- ✚ Depuis combien de temps avez-vous l'animal ?
- ✚ Quel âge avait le chien lorsque vous l'avez adopté ?
- ✚ Habitez-vous en maison ou appartement ? Si vous habitez une maison, possédez-vous un jardin ?
- ✚ Dans quelles circonstances l'enfant est-il amené à jouer avec le chien ?
- ✚ Est-ce de manière régulière, dès qu'il en ressent l'envie ?
- ✚ Quelles sortes de jeux pratiquent-ils le plus souvent ?
- ✚ S'agit-il d'imitation de « la vie humaine adulte » ?



- ✚ Ou bien s'agit-il de jeux plus « primaires » comme « jouer à la balle » ?
- ✚ Lui arrive-t-il de jouer avec l'animal en présence de ses ami(e)s ou est-ce davantage lorsqu'il est seul ?
- ✚ Si oui, s'agit-il des mêmes activités ludiques que lorsque l'enfant joue seul avec son chien ?
- ✚ Arrive-t-il à l'enfant de promener le chien ?
- ✚ Si oui, combien de temps dure la promenade et que se passe-t-il durant celle-ci ?
- ✚ Particularités sur la relation entre votre (vos) enfant(s) et votre (vos) chien(s) que vous souhaitez nous signaler :



6 - Illustrations extraites des tournages vidéo de quelques observations

Illustrations de l'observation de Mathéo, Luna et Essie

✚ Jeu de poursuite :





🚦 Jeu de faire semblant (imitation) :



🚦 Jeu d'exploration :





 Jeu d'objets :





Illustrations de l'observation de Kévin, Océane, Brandon et Happy

✚ Jeu de faire semblant (imitation) :





 Jeu de lutte :





✚ Jeu de poursuite :





 Jeu d'objets :





Illustrations de l'observation de Camille et Talban

✚ Jeu d'objets :





Illustrations diverses en rapport avec le mémoire...



« Chiens de berger en Anatolie (Turquie) portant des colliers de protection contre les loups »



*Jeu d'objets comme outils
« L'utilisation d'une branche comme outil par un jeu macaque. »
Centre de primatologie de Strasbourg
CNRS – URA – 1295
Laboratoire d'éthologie et neurologie – Strasbourg*



*« La sépulture
de la princesse Lobanof
au cimetière des chiens »
Paris*



*« Femme et cochons »
Paris - Musée de l'homme*



*« Femme allaitant deux chiots »
Paris
Musée de l'Homme*



Jeu de lutte



Université René Descartes

Sciences Humaines et Sociales
Mention Ethnologie
Mémoire Master 2 - Recherche



Jeu d'exploration



Université René Descartes

Sciences Humaines et Sociales
Mention Ethnologie
Mémoire Master 2 - Recherche



Université René Descartes

Sciences Humaines et Sociales
Mention Ethnologie
Mémoire Master 2 - Recherche



Jeu d'objets

Delphine DESCAMPS
Année Universitaire 2005-2006

- 192 - Directeur de mémoire : Jacques GOLDBERG
Séminaire second : Patrick PHARO



Université René Descartes

Sciences Humaines et Sociales
Mention Ethnologie
Mémoire Master 2 - Recherche



Université René Descartes

Sciences Humaines et Sociales
Mention Ethnologie
Mémoire Master 2 - Recherche

Impression personnelle
et création de fichier .pdf
pour publication sur site web
<http://delphine.descamps.free.fr>
Bruges – France
septembre 2006