

# Batailles, jeux de bataille et jeux de guerre : doit-on tout interdire ?

Daniel Paquette, chercheur, IRDS,

Mars 2005 vol . XI no 2 DÉFI JEUNESSE, p. 22-28

[http://www.centrejeunessedemontreal.qc.ca/pdf/cmulti/pdf/defi\\_03\\_05.pdf](http://www.centrejeunessedemontreal.qc.ca/pdf/cmulti/pdf/defi_03_05.pdf)

Les jeux de bataille (ou de lutte, de tirailage) sont souvent perçus par les adultes comme étant violents, dérangeants et potentiellement dangereux (Panksepp, 1993). Ils sont de fait généralement interdits dans les écoles et les garderies sans doute parce que les enseignants et les éducateurs sont tout particulièrement préoccupés par les risques d'accidents, de blessures chez les jeunes. Smith et ses collègues (2002) ont montré que les enseignants d'enfants âgés entre 5 et 8 ans en ont une perception négative et ont aussi plus de difficulté que d'autres travailleurs à les distinguer des vraies batailles. Dans cette étude, les enseignants ont dit que les jeux de bataille dégénèrent en vraies batailles dans environ 29 % des cas alors qu'en réalité ces jeux conduisent à de vraies batailles dans moins de 1 % des cas selon les observations des chercheurs (voir Smith *et al.*, 2002).

Le but de cet article est de comparer les caractéristiques des batailles, des jeux de bataille et des jeux de guerre afin d'aider les parents, les enseignants, les éducateurs et les intervenants à prendre position pour le meilleur intérêt de l'enfant au cours de son développement.

## L'AGRESSION PHYSIQUE CHEZ L'ENFANT

**Le pic d'agressions physiques chez la majorité des enfants se situe vers l'âge de deux ans (Cummings *et al.*, 1989 ; Tremblay *et al.*, 1999) et correspond à une période où l'enfant affirme son autonomie** en manifestant davantage d'opposition envers les adultes et par une compétition accrue avec les pairs (et la fratrie) pour les ressources du milieu (nourriture, jouets, attention des adultes...) surtout lorsqu'elles sont limitées (Caplan *et al.*, 1991). À cet âge, la plupart des enfants sont relativement plus difficiles à contrôler qu'à d'autres moments de leur vie, et ce, indépendamment de la relation d'attachement (voir Shaw et Bell 1993). En fait, les enfants de cet âge sont principalement impliqués dans des conflits avec les pairs pour la possession des objets (voir Caplan *et al.*, 1991), et la plupart de ces conflits se produisent sans agressions physiques (Coie et Dodge, 1998 ; Hay, Castle et Davies, 2000). Étant surtout utilisées pour obtenir les objets, les agressions physiques durant les premières années sont dites instrumentales plutôt qu'hostiles (voir Underwood, 2002), l'enfant portant alors davantage son attention sur l'objet désiré qu'à l'autre enfant (Hay et Ross, 1982). Elles sont aussi utilisées dans l'établissement d'une hiérarchie de dominance entre les enfants, ce qui permet par la suite de

déterminer l'accès prioritaire aux ressources sans besoin de recourir de nouveau aux agressions (Gauthier et Jacques, 1985 ; Hawley et Little, 1999).

Contrairement à ce que l'on pensait, l'agression physique n'augmente pas avec l'âge mais dans la plupart des cas diminue plutôt entre 2 et 5 ans (Cummings *et al.*, 1989 ; Restoin *et al.*, 1985). La prévalence de l'agression physique chute de façon importante jusqu'à la rentrée scolaire, puis plus régulièrement jusqu'à l'adolescence.

Cette diminution ne signifie pas que la compétition diminue également. Au contraire, on peut penser que l'enfant apprend d'autres moyens pour obtenir ce qu'il désire, par exemple l'échange, le partage et la collaboration (Caplan *et al.*, 1991), ou des formes moins pacifiques comme l'intimidation et les agressions verbales (Cummings *et al.*, 1989 ; Coie et Dodge, 1998). Avec le développement du langage, une résolution prosociale des conflits semble de plus en plus possible. La perspective a donc quelque peu changé. Il ne s'agit plus maintenant d'étudier les conditions qui favorisent le développement de l'agression physique, mais plutôt de tenter de comprendre les mécanismes sociaux associés à son inhibition, mécanismes de socialisation qui ont fait défaut dans le cas de la minorité d'enfants qui persistent à avoir des comportements agressifs.

Les enfants qui maintiennent un taux élevé d'agressivité durant la période préscolaire sont plus tard à très haut risque de présenter des problèmes sérieux d'adaptation sociale tels que l'échec scolaire (Tremblay *et al.*, 1992), le décrochage scolaire (Kupersmidt et Coie, 1990), la délinquance (Haapasalo et Tremblay, 1994), la toxicomanie (Dobkin *et al.*, 1995) et la grossesse à l'adolescence (Serbin *et al.*, 2004). L'agression et la prosocialité sont corrélées positivement chez les enfants de moins de deux ans (Hay, 1984; Paquette *et al.*, en préparation), c'est-à-dire que les enfants qui font le plus d'agressions sont aussi ceux qui ont le plus de comportements sociaux positifs (partage, aide...). Par contre, si la tendance à l'agression se maintient, elle s'insère alors dans un profil de trouble de comportement très stable. Chez les enfants d'âge scolaire, la corrélation entre l'agression et la prosocialité est négative (Eron, 1997), c'est-à-dire que les enfants qui ont développé un profil agressif ont moins de compétences sociales.

En moyenne, les garçons sont connus pour être plus agressifs physiquement et à avoir tendance à dominer les pairs, à être plus actifs, plus impulsifs, plus exigeants, et plus aventureux que les filles dès l'âge préscolaire (Block, 1983; Coie et Dodge, 1998). La différence sexuelle quant à l'agression physique est observée chez la majorité des espèces de primates (Fedigan, 1982) et a été vérifiée dans toutes les cultures humaines qui ont été étudiées (Maccoby et Jacklin, 1974). Bien qu'un certain nombre de filles puissent être physiquement plus agressives que des garçons, les filles sont en moyenne plus portées à agresser indirectement (par exemple, le bavardage) et à s'isoler (voir Sanchez-Martin *et al.*, 2000). Dans un milieu défavorable, les

garçons ont aussi davantage tendance que les filles à développer des problèmes de comportement extériorisés (Dumas, 1999).

## **LES JEUX DE BATAILLE ET LES JEUX DE GUERRE**

Mis à part le fait qu'ils apparaissent tous deux au même âge, soit vers 2-3 ans, et qu'ils sont surtout faits par les garçons, les jeux de bataille et les jeux de guerre sont souvent mis dans une même catégorie générale alors qu'ils sont très différents (Costabile *et al.*, 1992; Hellendoorn et Harinck, 1997; Sutton-Smith, 1988).

Les jeux de bataille (rough-and-tumble play) sont des jeux vigoureux qui consistent à se poursuivre, à s'agripper, à se tirer, à se pousser et à rouler l'un sur l'autre dans un contexte de jeu, de plaisir évident (Pellegrini et Smith, 1998). **En effet, durant les jeux de bataille, on peut constater régulièrement chez les opposants des sourires et des rires, alors qu'on observe des expressions faciales négatives (regard fixe, visage froncé, cris) au cours des vraies batailles.** Plusieurs autres différences sont aussi observées. Les batailles sont unidirectionnelles, car elles conduisent à un gagnant et un perdant, alors que dans les jeux de bataille le plus fort réduit généralement sa force afin qu'il y ait une certaine réciprocité, c'est-à-dire afin que chacun des joueurs puisse à tour de rôle être le poursuivant ou avoir la position du dessus. Cette réciprocité dans les jeux de bataille permet une prolongation de cette activité alors que les batailles sont relativement courtes et provoquent assez rapidement une séparation des opposants, soit due à la soumission du perdant, soit due à l'intervention de un ou de plusieurs autres jeunes. Enfin, les jeux de bataille semblent sans but alors que les batailles sont la manifestation d'un conflit pour des ressources de l'environnement (espaces, objets, amis...) ou simplement un conflit pour déterminer le rang de dominance. À noter aussi qu'il n'y a pas de corrélation entre ces deux types d'activité (Pellegrini, 1989), c'est-à-dire que les enfants qui font souvent des jeux de bataille ne sont pas ceux qui font souvent des batailles (sauf peut-être à l'approche de la puberté).

Les enfants sont capables de distinguer les batailles des jeux de bataille dès l'âge de quatre ans (Pellegrini et Perlmutter, 1988). Une étude exploratoire que nous avons faite auprès de 85 familles a montré que 48,3 % des pères et 19,6 % des mères ont rapporté faire des jeux de bataille au moins une fois par semaine avec leur enfant âgé entre 2 et 6 ans, et ce, surtout avec les garçons. Lorsque les jeux de bataille entre enfants sont permis par les adultes, ils occupent tout au plus 5 % du temps libre chez les enfants d'âge préscolaire, 13,3 % à l'âge de sept ans et 4,6 % à l'âge de onze ans (Pellegrini et Perlmutter, 1988). Ces jeux sont progressivement remplacés par des jeux avec des règles (par exemple le jeu de poursuite est remplacé par la « tag ») et par des jeux de coopération.

Contrairement à la croyance populaire, les jeux de bataille constituent un indicateur de compétence sociale puisqu'ils sont reliés à la popularité de l'enfant et à sa capacité de résolution de problèmes sociaux (MacDonald, 1992). Le risque qu'un jeu de bataille culmine en vraie bataille est de 0,006 % chez les enfants populaires alors qu'il est de 28 % chez les enfants rejetés (Pellegrini et Perlmutter, 1988). On sait que les enfants rejetés, se sentent facilement menacés et agressent les autres enfants lorsque les situations sont ambiguës. En fait, ces enfants semblent avoir plus de difficultés que les autres à interpréter les signaux qui discriminent les jeux des agressions. Les expériences de privation de jeux entre jeunes singes le confirment: les individus qui en sont privés manifestent plus tard davantage de comportements agressifs et sont rejetés par les autres; ils ne savent pas comment se défendre lorsqu'ils sont attaqués, perçoivent des menaces quand il n'y en a pas et n'en perçoivent pas lorsqu'ils le devraient (Hughes, 1999 ; Novak et Harlow, 1975).

Les jeux de guerre<sup>1</sup> incluent les jeux avec des fusils et les jeux de « faire semblant » ou jeux de rôles impliquant des guerriers ou des superhéros (Costabile *et al.*, 1992). Alors que les jeux de bataille sont d'abord et avant tout des jeux de contact physique entre deux partenaires sans besoin d'aucun objet, les jeux de guerre sont d'abord et avant tout des jeux symboliques, impliquant ou non un ou plusieurs partenaires (jeu solitaire ou social), avec ou sans arme jouet. De par le sérieux exprimé par les expressions faciales, les jeux de guerre et les batailles se ressemblent, et tous deux contrastent avec les jeux de bataille. **Les jeux de bataille constituent un héritage mammalien : les caractéristiques et les mécanismes des jeux de bataille entre les jeunes se sont avérés être les mêmes chez tous les mammifères étudiés, y compris chez l'espèce humaine (Paquette, 1994).** Ces mécanismes ont pour objectifs de maintenir l'excitation à un niveau optimal (ni trop bas ni trop haut) afin de permettre la prolongation du jeu (et donc la réalisation des fonctions de base), de minimiser le risque de blessures et d'éviter que les jeux culminent en vraies agressions. Les principales fonctions des jeux de bataille sont au nombre de cinq. Ces jeux permettent la cohésion sociale en facilitant la formation de liens sociaux; ils permettent : le développement des habiletés de combat, l'évaluation des forces et habiletés des autres, la familiarisation avec les rôles de dominant et de subordonné et l'établissement et le maintien de la dominance.

Par contre, les jeux de guerre semblent être le propre de notre espèce, et leur récense phylogénétique correspond sans doute au développement fulgurant de notre néocortex.

Ces jeux sont plutôt fréquents : 50 % des enfants d'âge préscolaire en font au moins une fois par semaine à la maison, que les parents essaient ou non de les décourager à en faire (Costabile *et al.*, 1992). Bien que l'opinion des parents varie quant à la réalisation de ces jeux à la maison, ces derniers

semblent toutefois unanimes pour ne pas les permettre à la garderie et à l'école (Costabile *et al.*, 1992). La fréquence de ces jeux est entre autres augmentée par la présence d'une fratrie plus âgée et par les émissions télévisées (Costabile *et al.*, 1992). Les recherches n'ont pas montré de lien entre les jeux de guerre et l'agressivité des enfants sauf pour les enfants dissipés (hard-to-manage) caractérisés par l'hyperactivité et les troubles de comportement (Hughes *et al.*, 2001). Ces enfants ont plus de comportements antisociaux et font plus de jeux symboliques violents. Alors que normalement les jeux de guerre occupent environ 16 % des jeux symboliques des garçons, ils occupent 36 % des jeux symboliques des garçons dissipés (chez les filles, les proportions sont respectivement 5% et 23% : Hughes *et al.*, 2001). Les enfants dissipés ont aussi plus d'émotions négatives et plus de difficultés à détecter et à comprendre les émotions. Ils ont moins de comportements prosociaux, ils sont moins empathiques et finalement ils répondent plus négativement aux menaces de perdre un jeu compétitif (Hughes *et al.*, 2000). L'apparition précoce des conflits pour la possession des objets et pour le rang de dominance révèle une forte tendance compétitive chez les enfants pour les ressources du milieu, même si les comportements agressifs sont remplacés plus tard, chez la majorité des enfants, par des comportements socialement plus acceptables. Cette compétitivité se traduit un peu plus tard dans les jeux de bataille au cours desquels les enfants développent des habiletés dans les rapports dyadiques. Il est enfin possible (c'est une hypothèse) que les jeux de guerre permettent à l'enfant de réaliser des apprentissages à un niveau supérieur, le niveau « politique » ou stratégique, celui peut-être des relations de pouvoir entre groupes (nous versus les autres : les cowboys et les indiens, les bons et les méchants...). Cette tendance compétitive, qui s'exprime de différentes manières, ne peut selon moi être inhibée. Elle peut par contre être balisée ou canalisée par les adultes afin de permettre l'adaptation optimale des enfants aux conditions de l'environnement social.

## **POUR OU CONTRE LES JEUX DE BATAILLE ?**

Souvent les gens à qui je parle de mes recherches actuelles sur la relation entre père et enfant me disent jusqu'à quel point les jeux de bataille et de chatouillement font partie intégrante de leurs plus beaux souvenirs d'enfance. Ce n'est pas étonnant puisque d'une part ces jeux suscitent un plaisir intense et d'autre part ils permettent une chose fort importante pour les enfants : le contact physique avec les proches. **C'est la principale façon qu'ont certains pères, plus nombreux qu'on pense, pour communiquer leur affection à leurs enfants.** Cette activité s'insère dans une fonction paternelle générale d'ouverture au monde (Paquette, 2004a, 2004b). Les recherches de mon équipe tentent justement de montrer que les jeux de bataille entre le père et l'enfant préparent celui-ci à ces jeux avec les autres enfants à la garderie ou à l'école. Un jeu physique de qualité entre le père et l'enfant permettrait à l'enfant d'apprendre à bien distinguer les jeux

de bataille et les batailles, et à développer des habiletés et une confiance en soi dans les situations de conflit qui l'amènerait à utiliser de moins en moins l'agression physique.

Dès l'âge d'environ deux ans, les garçons semblent fortement attirés par les stimulations offertes par les jeux de bataille et les jeux de guerre qui d'ailleurs finissent avec le temps par s'entremêler dans les mêmes séquences de jeu. Les parents et les éducateurs qui leur permettent les jeux de bataille (ou qui en font avec eux) constatent que les enfants ont beaucoup plus calmes et collaborants après ces périodes de jeux. Aussi, les parents et les éducateurs réalisent de plus en plus que l'interdiction d'avoir des armes-jouets n'empêche pas les enfants de faire « powpow » avec leurs doigts ou avec des constructions de légo et que, cette période passée au cours de leur développement, les enfants ne sont pas plus agressifs ou violents dans les divers contextes de la vie quotidienne.

La même chose peut être dite pour l'interdiction, dans de nombreuses garderies, de porter un costume de superhéros à l'halloween. De façon générale, je m'inquiète beaucoup de la tendance actuelle des garderies à « organiser » les activités des jeunes en fonction d'objectifs pédagogiques précis, au détriment de périodes de jeu libre. Un meilleur équilibre est à souhaiter. **Nous agissons de plus en plus comme si nous savions parfaitement tout ce dont les enfants ont besoin.** C'est fort probablement durant les jeux libres que les enfants développent le plus leur créativité, leur imagination, grâce aux jeux de rôles. Nous pouvons mieux aider les enfants dans leur développement d'une part en leur offrant une diversité de jouets et d'autre part en participant à leurs jeux symboliques quels qu'ils soient.

Cela dit, il n'est peut-être pas réaliste de permettre les jeux de bataille et les jeux de guerre dans le contexte d'un grand groupe de jeunes avec peu d'éducateurs pour effectuer la surveillance (comme dans une cour d'école), surtout considérant le fait que pour les enfants agressifs ou ceux qui présentent des troubles du comportement, même s'ils sont en minorité, il y a plus de chances que leurs jeux dégénèrent en batailles. C'est déjà plus facile de l'envisager dans les centres de la petite enfance (CPE) où chaque éducateur a un groupe d'environ huit enfants. De fait, plusieurs éducatrices de CPE m'ont dit qu'elles réservaient hebdomadairement une période supervisée pour les jeux de bataille et que les enfants adoraient cela. Avec un petit groupe d'enfants, il est par exemple envisageable pour l'éducateur de faire lui-même des jeux de bataille avec un enfant agressif afin de lui apprendre à détecter les signaux de jeux et à réguler ses émotions et ses comportements, avant de l'introduire dans les jeux physiques avec les autres enfants. Mais le problème réside dans le fait que les éducateurs sont beaucoup plus à l'aise dans ce type de jeux que les éducatrices, et que malheureusement les hommes sont trop peu nombreux dans les garderies et à l'école primaire.

Il est aussi très difficile d'envisager permettre les jeux de guerre aux enfants en internat de réadaptation dans les centres jeunesse, compte tenu surtout que les enfants qui ont des troubles du comportement (relativement nombreux) risquent fortement de se désorganiser, ne faisant plus la différence entre la fiction et la réalité.

En somme, il ne s'agit pas de tout interdire ni de tout permettre, mais d'utiliser notre bon sens selon les circonstances et l'âge des enfants, en se rappelant que les jeux de bataille et les jeux de guerre n'orientent pas les jeunes vers la violence. Ce serait plutôt l'inverse, à savoir qu'un vécu de l'enfant dans un milieu défavorable, voire de maltraitance, influencerait négativement la qualité de son jeu (Darwish *et al.*, 2001).

### **REMERCIEMENTS**

Je tiens à remercier chaleureusement Jeanne Millet et Donald Morrisson pour leurs commentaires fort pertinents.

1 Les jeux de guerre n'incluent pas les jeux vidéo.