

Jeux d'enfants et enjeux de société en Haïti

Children's games and social issues in Haiti

Juegos infantiles y cuestiones sociales en Haití

Wisguerre DÉSORME¹ & Wesler LINDOR²

¹Assistant de recherche au CRS-IUS, Port-au-Prince, Haïti

²Chercheur au CRS-IUS, Port-au-Prince, Haïti

Auteur correspondant : wesler.lindor@ius.education

Résumé

Dans un contexte où la violence politique structure durablement l'espace public haïtien, cet article interroge ses effets sur des préadolescents (9–11 ans) à partir d'un angle original : leurs jeux spontanés. L'objectif est de montrer comment les activités ludiques, loin d'être neutres, fonctionnent comme un langage d'auto-expression et de mise en scène de contraintes sociales, en reliant effets à court terme (comportements, affects) et inscriptions plus longues (traumatismes, apprentissages sociaux). La méthode repose sur une approche qualitative par observation (directe et indirecte) menée entre mai et juillet 2024 auprès de 28 enfants, répartis entre un cadre institutionnel (CDEJ) et un espace de rue (rue Famosa, Delmas 33), avec constitution d'un corpus verbal et gestuel analysé par analyse de contenu. Les résultats mettent en évidence la centralité de la violence verbale et gestuelle dans une diversité de jeux, interprétée comme représentations sociales de rapports de rivalité/amitié, domination/dominé et passé/présent. L'apport principal réside dans une lecture post-structurale du jeu comme révélateur des contradictions sociopolitiques et dans l'appel à des interventions éducatives et psychosociales visant des espaces ludiques sécurisés.

Mots-clés : violence politique • jeux d'enfants • représentations sociales • préadolescents • Haïti

Abstract

In a context where political violence pervasively shapes Haiti's public sphere, this article examines its impact on preadolescents (ages 9–11) through an original lens: children's spontaneous play. The study aims to show that play is not a neutral recreational domain but a coded form of self-expression through which children stage, negotiate, and reproduce social constraints, thereby connecting short-term effects (behavioural and emotional responses) with

longer-term socialization dynamics. Methodologically, the research uses a qualitative observational design (direct and indirect observation) conducted between May and July 2024 with 28 children, split between an institutional setting (CDEJ) and a street environment (Rue Famosa, Delmas 33). Verbal and gestural materials were compiled and analysed through content analysis. Findings reveal the centrality of verbal and physical violence across a wide repertoire of games. This pattern is interpreted as a set of social representations structuring peer interactions around three paired logics—rival/friend, dominant/dominated, and past/present—through which broader political and intergenerational tensions enter children’s play. The article’s contribution lies in reframing play as a socio-political indicator and in outlining implications for educational and psychosocial interventions aimed at creating safer play environments.

Keywords: political violence • children’s play • social representations • preadolescents • Haiti

Resumen

En un contexto donde la violencia política ocupa un lugar central en la vida pública haitiana, este artículo analiza sus efectos en preadolescentes (9–11 años) a partir de una perspectiva innovadora: los juegos espontáneos. El objetivo es demostrar que el juego no es un espacio neutro de recreación, sino un lenguaje de autoexpresión mediante el cual los niños escenifican y gestionan restricciones sociales, conectando efectos inmediatos (conductas, emociones) con dinámicas de socialización de más largo alcance. La investigación adopta un enfoque cualitativo basado en observación (directa e indirecta) realizada entre mayo y julio de 2024 con 28 niños, diferenciando entre un marco institucional (CDEJ) y un entorno de calle (calle Famosa, Delmas 33). Se construyó un corpus verbal y gestual analizado mediante análisis de contenido. Los resultados evidencian una presencia recurrente de violencia verbal y física en múltiples juegos, interpretada como representaciones sociales que organizan las interacciones infantiles en torno a tres pares: rival/amigo, dominante/dominado y pasado/presente. El aporte central consiste en re-significar el juego como indicador socio-político y en derivar implicaciones para intervenciones educativas y psicosociales orientadas a espacios lúdicos más seguros.

Palabras clave: violencia política • juegos infantiles • representaciones sociales • preadolescentes • Haití

Introduction

La violence politique domine l'actualité haïtienne. Elle remplit une fonction utilitariste que Lefèbvre (2017) a décrite comme des atteintes physiques délibérées aux biens ou aux personnes qui peuvent être exercées soit par l'État dans sa fonction de coercition soit par des groupes contestataires en lutte contre l'État ou d'autres groupes sociaux (p. 220). Cet article analyse comment ce type de violence affecte les préadolescents qui en sont exposés. À cet effet, la littérature propose deux perspectives. L'une accentue les effets à long terme de la violence politique sur les enfants et l'autre référence les effets à court terme.

Parmi les effets à long terme, il convient de noter de graves conséquences sur leur développement cognitif, émotionnel, social et leur santé physique et mentale (Klevens, 2012, p. 7). Ces effets entravent, d'abord, les différentes dimensions du développement de l'enfant qu'elle soit physique, cognitive et socioaffective. Ensuite, ils charrient un cercle vicieux dans lequel les enfants exposés à la violence politique resteraient piégés, souffrant toute leur vie de problèmes de santé, de troubles cognitifs ou psychologiques (Houcke, 2007, p. 13) ou plus susceptibles de perdurer au cours de leur maturation à l'âge adulte (Guerra & Dierhising, 2012, p. 5). Cette approche a le mérite de considérer la dimension de bien-être et de savoir-être des enfants affectés.

Par contraste, la deuxième perspective priorise les effets à court terme pour insister sur l'importance d'implémenter des interventions urgentes. C'est le cas des effets psychologiques qui peuvent affecter le développement comportemental immédiat des enfants exposés à la violence (Al Odhayani et al., 2013, p. e 350). Il semble que cette situation affecte davantage les garçons qui démontrent un degré plus élevé de comportement antisocial contrairement aux enfants de sexe féminin (Islam et al., 2023, p. 130). Parallèlement, l'exposition à la violence politique augmenterait considérablement à la fois le risque d'agression ultérieure et les symptômes du stress post-traumatique (Huesmann et al., 2023, p. 2).

L'intérêt d'étudier les effets à court terme se focalise également sur « les réactions des enfants à ce qu'ils peuvent mettre en scène à la suite d'un événement » (Romano, 2010, p. 61). Sous cet angle, les activités ludiques ont été étudiées comme un outil d'expression du traumatisme dans la mesure où « le jeu post-traumatique est le langage codé de l'enfant, une manière adaptée à son stade développemental de communiquer et possiblement de demander de l'assistance » (Nerette et al., 2018, p. 5). Même si elles ont été également vues comme un outil d'expression de la résilience par lequel les enfants mettent en scène « leur adaptabilité psychologique et leur capacité à se repositionner entre l'aisance et ce qu'il vit dans un environnement traumatisant » (Veronese et al., 2017, p. 366), elles n'ont pas encore été abordées comme un outil d'auto-expression. Ce dernier outil revêt une double vertu. Premièrement, il permet d'explorer une interrelation entre les effets à long terme et à court terme de la violence politique. De plus, il se démarque des activités récréatives initiées par des éducateurs et des expérimentateurs pour prioriser les jeux spontanés des enfants.

1. Contexte théorique

À la lumière d'une approche d'inspiration post-structurale et post-moderne, il est discutable que le jeu revête un sens fixe (Sutton-Smith, 2008, p. 82), un sens amusant fixe (Andersen et al., 2023, p. 462) ou l'expression de libre choix (King & Howard, 2016, p. 67). Autrement dit, le jeu se positionne comme la réponse la plus appropriée aux circonstances contemporaines (Hans, 1981, Spariosu, 1989, & Kuchler, 1994, cités dans Henricks, 2014, p. 194). Ainsi, les enfants exposés à la violence politique font plus que s'amuser. Étant sous les effets du traumatisme, le choix libre de leurs activités ludiques s'apparente alors à une manière d'être anticipant une manière de savoir (Livescu, 2023, p. 1). Pour exprimer leur nouvelle manière d'être, ils extériorisent des comportements de représentations factuelles (Wolf, 2022, p. 3) ou de représentations mentales de la réalité traumatisante. Or cette réalité traumatisante reflète une abstraction de la réalité externe ou sociale. Il est donc de bon droit de préférer la notion chère à une approche post-structurale et post-moderne, c'est-à-dire le concept de représentations sociales au pluriel forme qui nourrit diverses définitions pour au moins deux principales raisons : les chercheurs le définissent pour capturer sa nature et pour l'utiliser comme un instrument de recherche.

En référence à sa nature, les représentations sociales s'apprennent tantôt à un système (Rateau et al., 2011, cité dans Piermattéo, 2022, p. 302), tantôt à un processus mental (Abric, 1987, cité dans Piermattéo, 2022, p. 302), des images ou des tropes (Jodelet, 1991, cité dans Howarth, 2006, p. 67.), tantôt à un réseau de significations ou un ensemble de connaissances, de croyances ou d'opinions (Pereira de Sá, 1996, cité dans Krause et al., 2014, p. 56). Cette inconsistance justifie la résistance de Serge Moscovici (1988), l'inventeur du concept, à proposer une définition puisqu'un système n'est pas un processus mental ni un réseau de significations. Les auteurs ne parlent pas de la même chose comme ils confondent la nature des représentations sociales avec ses fonctions, sa structure et ses composantes.

Comme instrument de recherche, les représentations sociales se réfèrent toujours à un objet social, c'est-à-dire un aspect de la réalité sociale. Il est continuellement question des représentations sociales de « quelque chose, » par exemple, les représentations sociales de la violence contre les femmes chez les étudiants en psychologie d'une université des Caraïbes colombiennes (Sanchez et al., 2022) ou les représentations sociales de la violence chez les personnes âgées en dépendance fonctionnelle (Santana et al., 2022). La référence à un objet social est motivée. Elle signifie non seulement les chercheurs rivalisent dans leurs prétentions à capturer la réalité, à identifier, dénoncer ou fixer un problème social, mais aussi « à défendre, limiter et exclure d'autres réalités » (Howarth, 2006, p. 69). Autrement dit, nommer un objet social c'est exclure tous les autres.

Particulièrement, les représentations sociales ont été traitées comme des objets discursifs intégrés dans des pratiques. Ces discours composés d'éléments lexicaux, de tropes et de structures grammaticales sont intégrés dans l'action en cours de déroulement (Potter, 2019, p. 411). Ils peuvent prendre la forme d'une zone muette ou masquée définie comme des éléments contre-normatifs qui ne sont pas verbalisés par les sujets (Viaud, 2004, p. 336 ; Flament et al., 2006, p. 29). D'emblée, on retient que les représentations sociales de la violence

politique comme instrument de recherche visent à identifier, dénoncer ou fixer un problème social. On retient aussi que la méthode la plus effective doit servir à décoder les représentations sociales présentes dans les discours et les gestes.

3. Méthodologie

Une approche qualitative a été appliquée engageant la méthode d'observation. Deux techniques d'observation, directe et indirecte, ont été implémentées à la rue Famosa où il était possible d'utiliser une grille d'observation et un téléphone intelligent pour recueillir des enregistrements sonores. Autrement dit, au Centre de Développement d'Enfants et de Jeunes ou CDEJ, seule l'observation directe a été réalisée par le truchement de la grille d'observation puisque les responsables du CDEJ ont prohibé le filmage. L'observation directe d'activités ludiques au CDEJ a été réalisée entre le 25 mai et le 22 juin 2024 soit pendant cinq samedis consécutifs. L'observation directe et indirecte d'activités ludiques à la rue Famosa a été réalisée entre le 15 juin et le 8 juillet 2024. Vingt-huit préadolescents âgés entre neuf et onze ans ont été observés dont vingt étaient des parrainés du CDEJ et huit des résidents de la rue Famosa. Cette situation divise les observés en deux groupes : les enfants placés sous contrainte institutionnelle et les enfants jouissant de la liberté de la mère Nature.

3.1. Méthode d'analyse des données

Les données collectées ont été traitées dans le logiciel Excel. Chaque observation a été consignée permettant de capturer une entrée pour les verbatim et une autre saisie pour les non-verbatim. Ainsi deux types de matériau discursif ont été constitués. Les discours produits par les enfants ont à juste titre servi comme matériau discursif proprement dit. Toutefois, l'adaptation du corpus gestuel comme matériau discursif a été une exception méthodologique. Cette adaptation demeure un artifice confectionné pour les besoins de l'étude. Ces deux matériaux ont fait l'objet d'une analyse de contenu. L'analyse sémantique du corpus langagier est basée sur l'ensemble des échanges verbaux que les enfants ont prononcés au cours de leurs distractions. Cette analyse avait pour but de déceler le contenu et le mode de leur communication pour faire ressortir le message qu'ils souhaitaient véhiculer. L'analyse du corpus gestuel se réfère aux actions et gestes affichés. Le déchiffrement du langage des gestes avait pour but de déceler la portée et le sens du message que les joueurs souhaitent véhiculer. Autrement dit, les gestes ne sont pas gratuits et dépouillés de sens. Ils sont exécutés pour faire passer une forme de communication non verbale.

3.2. Considérations éthiques

Les observations réalisées au CEDJ ont été autorisées et chaperonnées par les responsables de cette institution. Néanmoins, les observations à la rue Famosa ont été obtenues à l'insu des sujets observés. Ce choix est motivé par le fait que la sollicitation de la collaboration des parents des enfants était déconseillée. Ces derniers auraient perçu ce travail d'observation comme un moyen de gagner de l'argent louche en connivence avec des organisations non gouvernementales ou ONGs. La discrétion était la règle à suivre. Elle entraîne pourtant des

conséquences. Elle signifie une dérogation au principe de protection des sujets humains qui devaient être informés des objectifs et des potentiels effets de leur participation à l'étude. Pour compenser cette situation importune, tous les noms des auteurs de discours ou de gestes ont été traités dans les transcriptions et ce présent article sous le couvert de pseudonymes ou de l'anonymat.

4. Résultats

Une pléiade de dix-sept jeux de société a été observée dont neuf initiés par les enfants du CDEJ et huit performés par les enfants de la rue Famosa de Delmas 33. Ces activités récréatives des deux groupes ont des appellations différentes, ce qui semble décrire des expériences ludiques distinctes. Mais il n'en est rien puisque les enfants des deux groupes semblaient s'amuser avec la même profusion de joie et sans prêter une quelconque attention à leur entourage immédiat ou l'environnement ambiant. Ils se plongeaient la tête baissée et à corps perdu dans leur moment exubérant de jubilation. Ils tiraient profit de ce moment de récréation qui devrait durer perpétuellement. Toutefois, la joie n'était pas leur seule expérience commune. Les enfants du CDEJ et ceux de la rue Famosa partageaient une autre expérience commune quoique grossière qui résidait dans l'usage de la violence.

Cette singularité est marquée par des clichés et actes indissociables de violence verbale et de violence gestuelle. En effet, la violence verbale domine les jeux de force, de danse, de dénigrement, de *lago pou mè* (jeu de poursuite), de bousculade, de *gason pa kanpe* (les garçons ne peuvent se tenir debout) ou de *zikòs* (lance de billes). Des expressions ronflantes comme enculée, malicieuse, mwen nan boudaw (je suis à tes trousses), nous allons te tabasser, je t'aurais coupé le pied avec un tacle, sont tour à tour des vulgarités, des insultes et des menaces. On compte également des jurons, des plaisanteries, des ricanements, des blagues, des métaphores, des antiphrases, des jeux de mots, des jargons, des chants populaires, des contes traditionnels, des dictons, des slogans politiques, des menaces, des railleries, des compliments et des regrets. La violence gestuelle est observée dans les jeux de lutte, de bousculade, de saut dans l'air et de chacun pour soi. Les joueurs vont jusqu'à échanger des gifles imprégnées de forte douleur physique du genre, « Ta gifle me fait mal » ou « Je ne te le fais pas dire, mais la tienne est ardente aussi. » Ils se sont affrontés dans ces jeux sauvages à coups de pied, coups de poing, des yayads (animations de hanches), des danses, des zikòs, des fessées, des piétinements, des étranglements, des châtiments corporels, des claques ou des frappements.

Les enfants naviguent d'une activité ludique violente à une autre. Par exemple, le jeu de bousculade entre deux joueurs a terminé en fiasco : ils se giflent mutuellement. Conscients de cette réalité fâcheuse ils ont décidé, disent-ils, « de faire un autre jeu pour que nous ne soyons pas remarqués par madame Rose. » L'autre jeu proposé est le *lago pou mè* qui également a eu une fin déplaisante. Seule la cloche, sonnant le glas de la journée récréative, a détenu le pouvoir d'ajourner les échauffourées. Les enfants sont incapables de s'acclimater à des jeux dénués de violence, car les journées regorgeant d'activités ludiques violentes se succèdent. Chaque nouvelle rencontre hebdomadaire offre le même spectacle de violence entre pairs. Autrement

dit, les enfants sont traqués comme un rat dans la cage de la violence. Ils ne peuvent pas penser et agir en dehors d'elle.

Les enfants n'y comptent pas mettre une fin, car ils ne peuvent que désirer la répétition de telle journée ludique proclamant, « nous nous reverrons que le samedi prochain. Nous ne pouvons pas nous amuser. Je ne peux pas le croire, messieurs. » Ils sont au moins conscients que d'une réalité, « ce n'est pas vrai, il s'agit d'un jeu. Si tu me bouscules, je ne peux pas rester indifférent à ton action. Désolé, » c'est-à-dire que leurs jeux ne sont pas sérieux. Ils réagissent en termes enfantins, pas comme des adultes responsables.

Par ailleurs, on aurait pensé que les enfants sont motivés à se démarquer de la violence politique puisque la politique c'est l'affaire des adultes. On aurait pensé également que leur monde ludique n'a rien à voir avec la réalité sociale. On aurait spéculé que les enfants sont plongés dans des activités ludiques imaginaires et fabuleuses qui ne méritent pas l'attention des chaperons et gardiens d'enfants. Ces présomptions s'effacent devant le fait que les comportements individuels affichés à l'occasion des jeux de société ne visent pas à épater la galerie. Autrement dit, ces jeux ne sont pas violents parce que les enfants sont violents. Cette interprétation est tautologique et insuffisante pour expliquer la gratuité de l'autoviolence et de la violence mutuelle. Il convient de pousser l'analyse plus loin pour décoder ce que cette propension à la violence et cette réciprocité de violence veulent dire.

Ce faisant, la violence auto-exprimée n'est pas une expression de liberté, mais de contraintes résidées dans l'entourage des enfants. Les jeux se présentent alors comme une mise en scène des conduites sociales et politiques des adultes réinterprétées en termes puérils. Ils s'alignent comme des formes d'expression individualisée de conduites sociales et politiques impossibles. Les enfants ne sont pas généralement dotés de droit de décision au sein de leur famille. Ils sont exclus de la sphère politique, car ils sont dépourvus de droits politiques et civils. Ils s'apparentent plutôt à des gestionnaires des conduites sociales et politiques des adultes qu'ils endurent sous forme de déplaisir. Leurs jeux de société deviennent alors des représentations sociales de ce déplaisir. Trois paires de représentations sociales se profilent : rival-ami, dominant dominé et passé-présent.

Le premier pair permet d'interpréter les jeux de société comme un tournoi dont l'enjeu est de désigner un gagnant ou un perdant. Les enfants se regroupent tantôt en un groupe contre un autre groupe, tantôt en un groupe contre un individu ou un individu contre un autre individu. Ils réitèrent que la compétition constitue l'option idéale pour grimper l'échelle sociale. Le jeu de chacun pour soi et le jeu de jonglage témoignent de cette représentation sociale comme on peut lire, « Messieurs, cédez-moi la balle. Vous m'ignorez les gars. Faites-moi la passe » et la réplique, « Tu es tombé sur la tête. Tu dois te battre pour pouvoir prendre le contrôle de la balle. Débrouille-toi tout seul, mon ami, pour l'avoir. » Ces jeux rappellent que l'individu ne peut pas réussir avec les autres, mais sans les autres. L'effort individuel l'emporte sur l'action collective et l'égoïsme sur l'altruisme. La compétition sociale est impitoyable, car on ne cède pas la balle, mais on la garde pour soi.

La vie sociétale demande à chacun de ne pas lâcher prise aux autres lorsqu'il est question de réussite individuelle. Ces jeux mettent en scène des situations de conflit dont les participants

sont des amis rivaux : « Calme-toi, petite, si je ne t'avais pas retenu, tu écraserais le mur. OK, calme-toi, je suis ton ami maintenant. » Ces préadolescents sont parvenus à faire ce que les adultes ont du mal à faire, c'est-à-dire rester de bons amis tout en jouant à être des rivaux.

Le deuxième pair décrit les jeux de société comme mode de gestion des rôles sociaux dont l'enjeu est de caricaturer des privilèges axés sur le genre ou sur le rôle d'adulte. L'idée d'un sexe fort est omniprésente dans les jeux des enfants des deux groupes. Les garçons incarnent ce rôle et cette réalité sociale pour parodier que la violence est généralement implémentée par les hommes. Toutes les épreuves de force valorisent les habilités naturelles et socialement construites du sexe masculin. Les prétentions des garçons exprimées en termes, « Impertinente ! tu n'as pas vu mon biceps » ou « Les filles ne pourront pas nous supporter. Elles sont trop frêles, » confirment cette représentation sociale selon laquelle les filles et les femmes sont subjuguées à jouer le rôle de dominées.

Par ailleurs, les activités ludiques caricaturant le désavantage des enfants par rapport au rôle de parents nourrissent le fait que les hommes adultes sont généralement les exécutants de sentences punitives dans le cercle familial. Les jeux de billes et de zikòs caricaturent le rôle inversé et compensatoire que les garçons participants s'attribuent comme ils scandent, « Voici pour t'empester, beau patron ! Ça te fait mal, amène-toi, je vais te donner de bonnes fessées » comme pour parodier les fessées qui ont été infligées au sein de leur cercle familial. Ils s'engagent dans les rôles de bourreaux et de victimes.

Les jeux de saut dans l'air ou des bousculades mutuelles décrivent l'engagement des enfants dans le rôle d'automutilé. Par exemple, ils se jettent par terre pour se faire mal et étant par terre ils sont piétinés par les autres à coups de rire et sourire et de gifles mutuelles alors que le piétiné scande, « Vous m'étouffez ! Lâchez-moi ! » Cette forme de violence auto-infligée est loin d'être une référence à l'autonomie, mais de préférence une caricature de la violation de leur corps par autrui.

On peut aussi inclure dans ce registre le jeu de buts contre des *yayad* qui peut être interprété comme un mode de gestion des tabous sociaux. Les enfants sont frappés d'interdit de pratiquer des activités sexuelles dans la vie réelle. Toutefois, le jeu de buts contre des *yayad* leur permet de violer cette prohibition sociale : « Va au mur, monsieur, grouillent bien tes fesses » ou « Woy, woy, tu brilles, papa, vas grouiller avec le mur, mon frère, tu m'avais forcé à le faire. » Grouiller avec le mur est une métaphore. Il montre que ce qui est interdit dans la vie réelle peut être exécuté à travers les jeux de société qui servent alors comme une sorte de voie royale pour des fantasmes refoulés par les enfants.

Finalement, le pair passé-présent problématise la gestion des expériences politiques intergénérationnelles. Force est de constater que les effets de la violence politique sur les enfants se déploient à la fois sur le long terme et le court terme, sur les générations passées et sur la génération présente. Il n'est pas surprenant que ces préadolescents évoquent tout naturellement dans leurs jeux des jargons politiques des générations précédentes et ceux de l'actualité. *Nan fistiwonn* (je suis à tes trousses) et *Bèl Bòs* (beau patron) caractérisent une sorte de mise en situation d'un héritage collectif malaisément vécu. La société parle à travers le code langagier des activités ludiques des enfants. Ces derniers font référence à des expressions

vieilles de plus de soixante-dix ans compensés par des expressions récemment inventées sur la scène politique. *Nan fiftiwonn*, de l'anglais 51 rappelle la réaction railleuse de la population haïtienne à l'élection truquée de Paul Eugène Magloire à la présidence en 1951. *Bèl bòs*, nouvellement inventé, traduit une situation ironique où un hors-la-loi pétitionne de la tendresse de la part des agents de l'ordre public après qu'il s'est fait capturer. *Peyi lòk* (pays bloqué) et *barikad* (barricade) font référence à la situation politique anarchique engendrée par les hors-la-loi depuis plusieurs années en Haïti.

Autrement dit, la société parle à travers la bouche des enfants connectant les périodes historiques. Les activités ludiques relèveraient de certains traumatismes et frustrations vécus par différentes générations. Un jeu de société peut être alors perçu comme une sorte de rescousse pouvant aider les enfants à tamponner la violence politique quotidienne. Les enfants extériorisent et purgent indéfiniment des afflications intergénérationnelles. Le passé et le présent s'embrassent interminablement mélangeant des jeux traditionnels aux jeux modernes, des expériences traumatisantes avec des événements plaisants. Le passé ne s'est pas effacé et se conjugue au présent dans les activités ludiques des enfants. Cette observation remet en question les travaux de recherche qui ont priorisé exclusivement les effets de la violence politique sur le long terme ou ceux qui ont abordé sélectivement les effets de la violence politique sur le court terme. Cette tendance visant à séparer les effets de la violence politique selon cette dualité demeure improductive.

Ceci montre que les comportements individuels affichés par les joueurs lors des activités récréatives sont embobinés dans une sphère familiale qui à son tour s'inscrit dans une sphère sociopolitique. L'expression de plaisir exhibée lors des activités ludiques sert de camouflage au déplaisir. Sans s'en rendre compte, les enfants jouent le monde sociopolitique qui les entoure. Grâce à cette complicité implicite, ils infligent des châtiments à la personne qui est perçue comme une source de déplaisir. Ils ont réagi par un malin plaisir en taquinant verbalement le portrait de l'obèse. De même, parce qu'ils sont mécontents et jaloux que quelqu'un ait réussi à leur détriment au jeu de *lago pou mè*, au lieu de le féliciter pour son habilité ils ont préféré lui octroyer l'étiquette de « voleur » et l'ont molesté à coups de poing rompus. L'individu tend à percevoir les concitoyens comme les responsables de son malheur. En revanche, ce paradoxe des jeux de société qui intègre à la fois le plaisir et le déplaisir, c'est-à-dire une réalité et sa négation, demeure intrigant. Il convient de pousser l'analyse encore plus loin pour le décoder.

5. Discussion des résultats

L'argument selon lequel les jeux de société camouflent le déplaisir paraît absurde. Cependant, il serait plus absurde d'interpréter ces jeux en dehors du système des valeurs qui les fabriquent. Cet argument dépasse donc les ambitions des théories classiques qui réduisent le jeu à sa dimension psychomotrice (Henricks, 2014) ou les théories psychoéducatives qui accentuent la dimension traumatisante et thérapeutique du jeu (Marks-Tarlow, 2010) ou les théories socio-

éducatives qui refusent de connecter le monde ludique des enfants avec le monde des adultes (Ferland, 2003).

Le paradoxe du double sens des activités ludiques des enfants du CDEJ et de la rue Famosa correspond non seulement à l'examen minutieux d'une approche postmoderne et post-structurale qui leur refuse un sens fixe (Sutton-Smith, 2008), un sens amusant fixe (Andersen et al., 2023) ou l'expression de libre choix (King & Howard, 2016), mais précisément au peigne fin de la théorie de l'autodétermination. Les idées de choix et d'autodétermination sont à la fois centrées et refusées pour souligner ce qui est plus l'important c'est l'agence (Heney, 2020, p. 7), c'est-à-dire l'idée de libre choix ou de libre autodétermination. En d'autres termes, les jeux de société observés étaient initiés par les enfants, mais leur exécution au moyen d'autoaffliction ou d'affliction mutuelle témoigne d'une situation de manque d'agence des enfants. En effet, les enfants observés naviguent d'une forme de représentations sociales de la violence à une autre, c'est-à-dire du rôle d'ami au rôle de rival ou du rôle de bourreau au rôle de victime ou celui du chasseur à celui du chassé ou celui de l'agresseur à celui d'agressé. Ils font la navette d'une référence à une violence politique passée à une référence à une violence politique actuelle. Le sens des jeux change constamment dans ce processus de polarisation de rôles et de référents opposés. Cette instabilité de l'auto-expression des jeux de société illustre à bien des égards « les contradictions d'une société démocratique » (Noonan, 1999, p. 147).

Indubitablement, les jeux de société des enfants ne célèbrent pas les idéaux démocratiques de liberté, d'égalité, et de fraternité qui sont loin d'être totalement garantis dans le monde des adultes. En revanche, ils embrassent les enjeux sociétaux des inégalités, des abus et des conflits politiques perpétuels, qui, paraphrasant Derrida (cité dans Peters et al., 2022), s'interposent comme des forces violentes et répressives dans le monde contemporain (p. 2337). Les enfants sont piégés dans les rouages du cercle vicieux du monde dystopique des adultes qu'ils imitent sans pouvoir s'en sortir, qu'ils restituent ne pouvant pas le déconstruire, qu'ils consolident comme ils ne peuvent pas le contester ni l'exorciser. La frontière entre activité ludique et la vie réelle devient alors poreuse et cède le pas à une remise en question de l'autodétermination citoyenne qui se fait emposter par des luttes intestines insolubles.

À l'occasion des activités ludiques, les contraires s'enlacent. On y trouve le traditionnel et le moderne, la collaboration et la rivalité, la sympathie et l'antipathie, la convergence et la divergence, la plaisanterie et la farce. Ces jeux mettent en scène des situations de conflit dont les participants sont des amis qui jouent à être des ennemis. Ils caricaturent probablement la situation réelle de certains adultes qui sont indéfiniment des ennemis jurés et qui n'arrivent même pas à se dire bonjour pour honorer des règles de civilité. C'est aussi un miroir pour les acteurs de la scène politique qui n'arrivent pas à se mettre d'accord sur un projet d'intérêt national. Seulement au jeu il est possible d'être des amis rivaux.

Conséquemment, il s'avère que les activités ludiques spontanées remplissent une fonction spéciale comme celle de restituer un ordre social dystopique. Elles sont plus que ludiques. Elles sont aussi violentes parce l'environnement dans lequel elles se réalisent est violent. Les performateurs sont des prisonniers des rôles sociaux qu'ils performent. Ils dépeignent la subjectivation de l'individu qui reproduit infiniment les tares d'un système sociopolitique

obsolète. L'évocation de la primauté de la masculinité, de l'autoviolence et de la violence mutuelle, de la compétition sociale, du désavantage des femmes et des filles, du désavantage des enfants violentés se révèle être un signal de détresse qui s'exprime sans se faire de bruit.

Le monde ludique résonne avec le monde adulte pour signaler une situation de détresse à qui veut l'entendre. Mais inopportunément, les décideurs politiques, les éducateurs et les gardiens d'enfants se bouchent les oreilles et les yeux, confidents que les enfants sont simplement en train de s'amuser bruyamment. Ils ne se donnent pas la peine à chercher à décoder le message du tohubohu. Pourtant, les enfants ne se lassent pas de tirer sur la sonnette d'alarme à l'action profitant de leur moment de récréation insoupçonnée.

Les activités ludiques ne servent qu'à consolider l'ordre social au lieu de chercher à le chambarder. Le monde ludique résonne avec le monde adulte pour signaler une situation de détresse, mais pas pour en mettre une fin. Autrement dit, le caractère sérieux des activités ludiques a pendant longtemps résisté à se laisser analyser. Le recours à une approche post-structurale et post-moderne renverse cette tendance. En effet, les représentations sociales de la violence politique repérées dans les activités ludiques des enfants du CDEJ et de la rue Famosa changent la donne. Elles indiquent comment établir un réseau de connexion entre le monde ludique des enfants et le monde sérieux des adultes. Elles convoquent plusieurs instances à conjuguer leurs efforts pour assurer la promotion de moments de récréation joviaux et sécurisés. Il revient aux adultes de chercher à chambarder l'ordre social déplaisant.

Conclusion

Les représentations sociales de la violence politique référencent une pluralité de contradictions, car les jeux de société n'ont pas de sens en et pour eux-mêmes. Ces derniers revêtent un sens singulier quand ils sont détachés du champ d'action des joueurs et rattachés au système des valeurs qui les façonnent. L'autodétermination exercée par les joueurs se réduit à des comportements individuels de façade. Le libre choix et la libre implémentation des activités ludiques se révèlent être des illusions. La théorie de l'autodétermination a aidé à faire tomber ces masques. Incontestablement, les enjeux sociétaux des inégalités, des abus et des conflits politiques perpétuels canalisent et contraignent la performance des jeux de société.

Les joueurs se retrouvent alors coincés dans la prison de leur l'environnement sociopolitique immédiat. Les joueurs participeraient à un renversement de rôles sociaux comme ils récupèrent les défis du monde des adultes, se les approprient et dramatisent au gré de leurs fantasmes. Ils sont des prisonniers des jeux qu'ils expriment au lieu d'être des acteurs avertis ou des contestataires avérés. Ils sont loin d'être conscients qu'ils restituent et consolident l'ordre social dans lequel ils vivent et cela constitue une impasse, un cercle vicieux qu'il convient de dépasser.

Les activités ludiques miroitent un monde inconscient, peu connu, mal connu, tant par les performateurs que les observateurs. Ce qui se donne à voir pendant ces moments de liesse montre que les enfants récupèrent aveuglément les clichés et actes de violence du monde des adultes qu'ils associent à leur monde pour tamponner leur angoisse. Ils sont impliqués dans des

activités ludiques faites de violence extrême qui pourraient occasionner des blessures physiques et psychologiques et des décès inattendus. Ainsi, leurs jeux de société caricaturent des tragédies et peuvent provoquer des tragédies.

Cette étude transversale ajoute à l'ontogenèse l'idée du plaisir comme camouflage du déplaisir et à la phylogenèse le remodelage d'expérience de violence politique intergénérationnelle. Toutefois, elle n'a pas permis de cerner les canaux de transmission des jargons politiques à travers les générations. Ceci peut faire l'objet d'une étude longitudinale de la gestion de la violence politique à travers des activités ludiques qui masquent des réalités traumatogènes. Les représentations sociales de la violence politique s'exposent aux organes de sens, mais se refusent de se laisser observer et analyser aisément. Seule une posture critique peut ouvrir la voie à l'application d'outils méthodologiques permettant de se défaire d'un simulacre d'investigation. Ce n'est pas ce que montrent les jeux de société qu'il faut peser sur la balance, mais ce qu'ils veulent dire.

Ces impondérables méritent l'attention des experts de la santé mentale et du bonheur et soulignent que l'interprétation des activités ludiques reste un champ inexploré, mais prometteur de donner naissance à de nouveaux programmes de recherche fertile. Si les enfants s'amuse à gérer leurs frustrations et celles des générations précédentes, c'est que la fonction du jeu revêt donc un aspect que la littérature n'a pas encore assez documenté.

Références

Al Odhayani, A., Watson, W. J., & Watson, L. (2013). Conséquences comportementales de la violence faite aux enfants. *Canadian Family Physician*, 59 (8), e350 – e356.

Andersen, M. M., Kiverstein, J., Miller, M., & Roepstorff, A. (2023). Le jeu dans les esprits prédictifs : Une théorie cognitive du jeu. *Revue psychologique*, 130 (2), 462-479. Anglais. <https://doi.org/10.1037/rev0000369>

Flament, C., Guimelli, C., & Abric, J.-C. (2006). Effets de masquage dans l'expression d'une représentation sociale. *Cahiers internationaux de psychologie sociale*, 69 (1), 15–31. <https://doi.org/10.3917/cips.069.0015>

Ferland, F. (2003). Le modèle ludique. Presses de l'Université de Montréal.

Guerra, N. G., & Dierkhising, C. (2012). Les effets de la violence communautaire sur le développement de l'enfant. Dans Tremblay, R. E., Boivin, M., & Peters, RDeV. (eds.), *Encyclopédie sur le développement des jeunes enfants*. <https://www.enfant-encyclopedie.com/violence-sociale/selon-experts/les-effets-de-la-violence-communautaire-sur-le-developpement-de>

Heney, V. (2020). Sans fin et incertain : réflexion sur l'automutilation en vue d'une compréhension féministe de l'agence incarnée. *Journal of International Women's Studies*, 21 (3), 7-21. Anglais.

<https://central.ezproxy.cuny.edu/login?url=https://www.proquest.com/scholarly-journals/unending-uncertain-thinking-through/docview/2403309627/se-2>

Henricks, T.S. (2014) Jouer comme réalisation de soi : vers une théorie générale du jeu. *Journal Américain du Jeu*, 6 (2), 2014. 190. Anglais.

Houcke, V. F. (2007). La violence à l'égard des enfants : synthèse de l'étude des Nations unies. *Journal du Droit des Enfants*, 165, 11-13. <https://www.cairn.info/revue-journal-du-droit-des-jeunes-2007-5-page-11.htm>

Howarth, C. (2006). Une représentation sociale n'est pas une chose tranquille : explorer le potentiel critique de la théorie des représentations sociales. *Journal britannique de psychologie sociale*, 45 (1), 65-86. Anglais. <https://doi.org/10.1348/014466605X43777>

Huesmann, L. R., Dubow, E. F., Boxer, P., Smith, C., Shikaki, K., Landau, S. F., & Gvirsman, S. D. (2023). Conséquences de l'exposition à la violence de guerre : distinction entre les personnes présentant un risque accru d'agression et celles présentant un risque accru de symptômes de stress post-traumatique. *Revue internationale de Recherche environnementale et de Santé publique*, 20 (12), 6067. Anglais. <https://doi.org/10.3390/ijerph20126067>

Islam, A., Mahanta, R., Mandal, R., Nath, H. K., Ouch, C., & Sarkar, D. (2023). Impact à long terme de l'exposition aux conflits violents : existe-t-il des différences entre les sexes ? *Journal de comportement et d'organisation économiques*, 208, 120-139. Anglais. <https://doi.org/10.1016/j.jebo.2023.02.011>

Jodelet, D. (2021). La notion de représentations communes et sociales. *Vestnik Rossijskogo Universiteta Družby Narodov. Seriâ Psihologiâ i Pedagogika*, 18 (2), 299-314. <https://doi.org/10.22363/2313-1683-2021-18-2-299-314>

Klevens, J. (2012), La violence collective et les enfants. Dans Tremblay, R. E., Boivin, M., & Peters, RDeV., (eds.), *Encyclopédie sur le développement des jeunes enfants*. <https://www.enfant-encyclopedie.com/violence-sociale/selon-experts/la-violence-collective-et-les-enfants>.

King, P., & Howard, J. (2016). Libre choix ou choix adaptable : théorie et jeu de l'autodétermination. *Journal Américain du jeu*, 9 (1), 56-70.

Krause, M., Torche, P., Velásquez, E., & Jaramillo, A. (2014). Représentations sociales de la violence chez les jeunes Chiliens impliqués dans la violence. *Psicoperspectivas* (Valparaíso), 13 (2), 55-66. Anglais. <https://doi.org/10.5027/psicoperspectivas-Vol13-Issue2-fulltext-384>

Lefèbvre, R. (2017). Leçons d'introduction à la Science politique. *Ellipses*. <https://doi.org/10.3917/elli.lefeb.2017.01.0220>

Livescu, S. (2003). De Platon à Derrida et aux théories du jeu. *CLCWeb : Littérature et Culture Comparées*, 5 (4), 20. Anglais. <https://doi.org/10.7771/1481-4374.1201>

Marks-Tarlow, T. (2010). Le moi fracturé en jeu. *Journal Américain du Jeu*, 3 (1), 31-62.

- Moscovici, S. (1988). Notes vers une description des représentations sociales. *Revue Européenne de Psychologie Sociale*, 18 (3), 211-250. <https://doi.org/10.1002/ejsp.2420180303>
- Nerette, P. — A., Jourdan-Ionescu, C., & Milot, T. (2018). Le jeu post-traumatique : construit théorique dans l'évaluation du traumatisme psychologique chez les jeunes enfants. *Revue Québécoise de Psychologie*, 39 (2), 93–113. Anglais. <https://doi.org/10.7202/1051223ar>
- Noonan, J. (1999). Subjectivité et autodétermination : les limites du postmodernisme en tant que théorie démocratique. *Canadian Journal of Philosophy*, 29, 147–169. <https://doi.org/10.1080/00455091.1999.10716834>
- Peters, M. A, Neilson, D., & Jackson, L. (2022) Post-marxisme, humanisme et (post) structuralisme. *Philosophie et théorie de l'éducation*, 54 (14), 2331-2340, <https://doi.org/10.1080/00131857.2020.1824783>
- Piermattéo, A. (2022). Représentations sociales et émotions : un examen des effets dans deux directions. *Psychologue Européen*, 27 (4), 302-319. <https://doi.org/10.1027/1016-9040/a000459>
- Potter, J. (2019). Action et représentation. Un commentaire sur Batel et Castro. Réouvrir le dialogue entre la théorie des représentations sociales et la psychologie discursive. *Journal Britannique de Psychologie Sociale*, 58 (2), 410-414. <https://doi.org/10.1111/bjso.12275>
- Romano, H. (2010). Traces du trauma dans les « Jeux » d'enfants victimes d'évènements traumatiques. *Le Journal des psychologues*, 6(79), 57–61. <https://shs.cairn.info/revue-le-journal-des-psychologues-2010-6-page-57?lang=fr&tab=bibliographie>
- Santana, E., Silva, R., Bernardo, J., Loureiro, R., Gil, I., Mestre, T., & Reis, L. (2022). Représentations sociales de la violence chez les personnes âgées brésiliennes souffrant de dépendance fonctionnelle. *Journal du vieillissement et de la longévité*, 2 (3), 228–239. <https://doi.org/10.3390/jal2030019>
- Sutton-Smith, B. (2008). Théorie du jeu : un parcours personnel et de nouvelles pensées. *Journal Américain du Jeu*, 1 (1), 80. Anglais. <https://files.eric.ed.gov/fulltext/EJ1068966.pdf>
- Veronese, G., Pepe, A., Jaradah, A., Murannak, F., & Hamdouna, H. (2017). Nous devons coopérer les uns avec les autres contre l'ennemi : l'action et l'activisme des enfants d'âge scolaire comme facteurs de protection contre les traumatismes de guerre et la violence politique dans la bande de Gaza. Maltraitance et négligence envers les enfants, 70, 364–376. Anglais. <https://doi.org/10.1016/j.chiabu.2017.06.027>
- Viaud, J. (2004). Abric (Jean-Claude), Méthodes d'étude des représentations sociales, Ramonville Saint-Agne, Erès, 2003 Flament (Claude) et Rouquette (Michel-Louis), Anatomie des idées ordinaires. Comment étudier les représentations sociales, Paris, Armand Colin, 2003 [Review of Abric (Jean-Claude). Persée : CNRS & ENS de Lyon.
- Wolf, J. (2022). Implications du jeu de simulation pour la recherche sur la théorie de l'esprit. *Synthèse (Dordrecht)*, 200 (6), 523. Anglais. <https://doi.org/10.1007/s11229-022-03984-5>