



LE DROIT AU JEU

Mots clés : Jeu – repos – loisirs – détente – divertissement – amusement – activités récréatives – vie culturelle et artistique – jeu de société – jeu éducatif – apprentissage – développement physique et intellectuel – psychomotricité – épanouissement – personnalité – jeux sur écran – commercialisation – sexisme.

De manière étonnante, le droit au jeu est bien garanti par la Convention internationale des droits de l'enfant, même s'il est peu évoqué et souvent négligé. Ce droit a récemment fait l'objet d'un commentaire général du Comité des droits de l'enfant. Tous les pédagogues reconnaissent l'importance du jeu dans l'éducation et le développement de l'enfant. Cette fiche vise à sensibiliser à l'importance du droit au jeu et à mieux en comprendre tous les aspects. Elle commence par définir ce droit et des notions connexes, passe en revue les différentes formes de jeu et analyse les conséquences, aussi bien positives que négatives d'ailleurs, du jeu sur les enfants. Pour finir, elle aborde les conditions favorisant ou empêchant l'exercice du droit au jeu et les relations entre ce droit et les autres droits contenus dans la Convention. L'outil pédagogique vise à susciter la réflexion sur la manière de garantir l'exercice de ce droit spécifique.

1. Définitions

La Convention relative aux droits de l'enfant du 20 novembre 1989 (CIDE) contient une multitude de droits importants que les Etats partis doivent s'efforcer de reconnaître (dans la mesure du possible) à tous les enfants en vertu de leur engagement international. Considérés comme indispensables et nécessaires à leur bon développement, ces différents droits accordent aux enfants la prestation d'un certain nombre de choses et de services ; ils les protègent contre de nombreux actes ; et leur permettent de participer aux décisions concernant leur vie et à la vie de la société dans son ensemble. Placés sur un même pied d'égalité, sans aucune distinction, ni hiérarchie entre eux, il existe pourtant un droit dont l'importance semble être minorée : le droit au jeu. Toutefois, certaines associations de défense des droits de l'enfant se battent pour que ce droit soit pleinement reconnu à tous les enfants, au même titre que le droit à la vie et le droit à la santé par exemple¹.

Le droit au jeu se trouve consacré par la Convention internationale relative aux droits de l'enfant en son article 31, §1 qui dispose : « *Les États parties reconnaissent à l'enfant le droit au repos et aux loisirs, de se livrer au jeu et à des activités récréatives propres à son âge, et de participer librement à*

¹ A titre d'exemple, il existe depuis 1961 une organisation non-gouvernementale qui a été spécifiquement créée autour du droit au jeu : l'Association internationale du droit au jeu (International Play Association). Elle a pour principal objectif de protéger et de promouvoir le droit au jeu comme droit fondamental devant être reconnu à tous les enfants. <http://ipaworld.org>



la vie culturelle et artistique. » Cet article énumère tout un ensemble hétérogène de droits mais qui poursuivent pourtant le même objectif : procurer à son destinataire un moment de détente, de divertissement et de plaisir tout en participant à son bon développement. Ce texte contient donc quatre droits humains différents : le droit au repos, le droit aux loisirs, le droit au jeu et aux activités récréatives, et le droit de participer librement à la vie culturelle et artistique. Le droit au jeu et aux activités récréatives semble former un tout indissociable. Pourtant, ces deux droits se distinguent. Mais avant de se pencher plus avant sur les contours de ces droits qui doivent être reconnus à tous les enfants, il convient tout d'abord d'en définir les objets. A savoir, qu'est-ce que le jeu ? Et que sont les activités récréatives ?

- **Le jeu**

Le Lexis, dictionnaire érudit de la langue française, définit le jeu dans sa globalité de différentes manières. Il s'agit tout d'abord d'un *divertissement, sous forme d'activité physique ou intellectuelle, qui n'a d'autre but que le plaisir, la distraction et l'amusement de soi-même ou des autres.* Il peut s'agir ensuite d'un *divertissement intéressé lorsque la distraction consiste à risquer de l'argent afin d'en tirer un profit.* Il peut s'agir encore d'une *plaisanterie sans intention malveillante.* Il s'agit enfin de la *manière d'interpréter un rôle ou dont on se sert d'un instrument de musique, d'un objet.*

Pour le Comité des droits de l'enfant, *le jeu se caractérise, (chez l'enfant), par l'amusement qu'il procure, une certaine incertitude, les défis, la souplesse et l'absence de productivité*². Il s'agit d'une activité qui *s'immisce dans tous les comportements, toutes les activités ou démarches que l'enfant entreprend, contrôle et structure, et cela à tout moment et en tous lieux, dès que l'occasion s'en présente*³. En d'autres termes, le jeu représente pour l'enfant *une source de plaisir qu'il a envie de prolonger* mais qui n'a, cependant, *rien d'obligatoire*⁴.

- **Les activités récréatives**

Le Lexis, dictionnaire érudit de la langue française, définit ce qui est récréatif comme ce *qui divertit, amuse, délasse.* Il entend également le terme récréation comme *ce qui interrompt le travail et délasse* ou comme le *temps accordé à des élèves pour qu'ils puissent jouer, se délasser.*

Le Comité des droits de l'enfant présente le terme récréation de manière plus détaillée. Selon lui, il désigne *un très large éventail d'activités, dont, entre autres, les activités musicales, artistiques et artisanales, les activités réalisées avec la communauté ou au sein d'un club, le sport, les jeux, la randonnée et le camping, et les passe-temps*⁵. Il souligne également que la pratique d'une activité récréative doit être volontaire. En d'autres termes, la participation obligatoire ou contrainte à une activité quelconque *ne constitue pas une activité récréative*⁶.

² Comité des droits de l'enfant, Observation générale n°17 (2013) sur le droit de l'enfant au repos et aux loisirs, de se livrer au jeu et à des activités récréatives et de participer à la vie culturelle et artistique (art. 31), 62^e session, 14 janvier – 1^{er} février 2013, p. 6.

³ *Ibidem.*

⁴ *Ibidem.*

⁵ Comité des droits de l'enfant, Observation générale n°17 (2013) sur le droit de l'enfant au repos et aux loisirs, de se livrer au jeu et à des activités récréatives et de participer à la vie culturelle et artistique (art. 31), *op. cit.*, p. 6.

⁶ *Ibidem.*



Ainsi, le terme « activités récréatives » englobe une multitude d'activités diverses et variées dont le jeu. Il s'agit donc d'un terme générique qui désigne des choses que l'enfant peut faire ou qu'il peut découvrir, qu'il doit choisir de manière volontaire et qui peuvent lui procurer une satisfaction immédiate ou un bénéfice sur le plan personnel ou social.

Bien qu'il fasse partie du large éventail d'activités désignées par le terme « activités récréatives », le jeu s'en distingue par l'idée de spontanéité qu'il sous-entend. En effet, la pratique d'une activité récréative a souvent lieu lors de plages horaires déterminées et dans des espaces prévus à cette fin. Le jeu, quant à lui, ne nécessite pas d'infrastructures particulières et spécifiques, ni d'un temps prédéterminé pour être mis en œuvre. De plus, le Comité des droits de l'enfant réaffirme que le jeu *constitue un aspect fondamental et vital des plaisirs de l'enfance, ainsi qu'une composante essentielle du développement physique, social, cognitif, émotionnel et spirituel*⁷. C'est pourquoi le jeu, chez l'enfant, mérite une attention particulière.

2. Les différentes formes de jeu

Le jeu se décline sous de nombreuses formes selon l'époque, le lieu où il s'exerce ou les personnes qui le mettent en œuvre par exemple. Il ne nécessite parfois pas grand-chose pour démarrer, ni se poursuivre. De plus, le jeu reste une activité totalement soumise à la subjectivité des personnes qui y participent. En effet, ce qui relève du jeu pour les uns, peut ne pas être perçu comme tel par tout autre. De par cette spécificité, il paraît impossible d'en répertorier toutes les sortes mais, sans toutefois être exhaustif, en voici quelques exemples :

- **Jeu seul/ Jeu à plusieurs**

Cette opposition marque le grand clivage qui sépare les jeux en deux catégories : soit il est possible de jouer seul, peu importe l'existence ou non de règles strictes ou encore l'utilisation ou non d'un matériel spécifique, soit le jeu nécessite de jouer à plusieurs à savoir les uns contre les autres ou en équipe.

- **Jeu loisir, récréatif / Jeu éducatif**

Le jeu loisir ou récréatif a pour unique but de divertir la personne qui y participe, tandis que le jeu éducatif possède également, au-delà du divertissement qu'il peut procurer, un objectif pédagogique en favorisant l'instruction.

- **Jeu encadré par les adultes / Jeu libre**

Le jeu encadré par des adultes s'effectue sous la surveillance d'un ou de plusieurs adultes qui soit ne font que surveiller et/ou arbitrer le jeu, soit y participent également. Le jeu libre, quant à lui, se déroule entre enfants uniquement qui doivent alors arbitrer entre eux.

⁷ Ibidem.



- **Jeu avec un support / Jeu avec du matériel improvisé, détourné**

Certains jeux nécessitent du matériel spécifique sans lequel il n'est pas possible d'y jouer. D'autres jeux peuvent tout à fait s'improviser avec des objets du quotidien ou trouvés dans la nature et dont la destination première n'était pas le jeu.

- **Jeu structuré, organisé / Jeu spontané, imaginé**

Les jeux structurés ou organisés répondent nécessairement à des règles précises et strictes qu'il est indispensable de respecter. Ce sont généralement des jeux connus de tous et qui se transmettent de génération en génération. Le jeu spontané ou imaginé, quant à lui, ne répond à aucune règle précise mais se déroule plutôt selon les envies et l'imagination de celui ou de ceux qui y participent, les « règles » se créant au fur et à mesure de l'avancée du jeu. Le jeu spontané ou imaginé peut ainsi devenir un jeu structuré et organisé.

- **Jeu physique / Jeu intellectuel**

Certains jeux impliquent une dépense physique, tandis que d'autres jeux font plus appel à la réflexion du ou des joueur(s) et mobilisent les connaissances générales ou la stratégie. Parfois, certains jeux combinent ces deux aspects, mobilisant ainsi tant le physique que la stratégie de ses joueurs.

Dans toutes les formes de jeu qui viennent d'être présentées, il est également possible de différencier les jeux entre eux eu égard aux personnes qui en sont à l'initiative et qui y participent. En effet, les jeux évoluent au cours de l'enfance et se différencient suivant que l'enfant se situe au stade de la petite enfance, de l'enfance, de la préadolescence ou de l'adolescence. Les jeux ne sont donc pas nécessairement les mêmes suivant certains critères.

- **Critères objectifs**

Les critères objectifs sont des critères sur lesquels l'individu ne peut influencer. Il peut, par exemple, s'agir de l'âge ou du sexe de l'enfant. En effet, certains jeux visent des joueurs d'âges différents et favorisent ainsi l'échange entre enfants de tous âges. D'autres sont, au contraire, conçus pour une catégorie d'âge particulière eu égard à la maturité et au développement des enfants qui en font partie et en fonction de l'objectif recherché (loisir ou éducatif par exemple). Le critère du genre, quant à lui, marque le grand clivage qui sépare les jeux en deux grandes catégories : les jeux de fille et les jeux de garçon. La séparation caricaturale se trouve encore plus prononcée dans la mesure où les jeux unisexes d'hier sont conçus aujourd'hui avec un « univers de fille » et un « univers de garçon », rendant ainsi plus difficile la mixité des joueurs et allant également à l'encontre des efforts des politiques publiques en faveur de l'égalité et contre les discriminations⁸.

⁸ NICOLAS Y., *Jouets pour filles, jouets pour garçons, pourquoi ?*, 10 décembre 2013, <http://www.adequations.org/spip.php?article1911> (consulté le 15 décembre 2013).



- **Critères subjectifs**

Les critères subjectifs sont des critères qui peuvent évoluer et sur lesquels l'individu possède une influence. Il peut s'agir des centres d'intérêt, des besoins et des envies de l'enfant qui évoluent au fur et à mesure que ce dernier grandit. Ainsi, les jeux favorisent chez les tout-petits la découverte et l'apprentissage de ce qui les entoure tandis qu'ils permettent aux adolescents de découvrir, entre semblables, leur indépendance naissante, participent de leur transition vers l'âge adulte et favorisent chez eux le développement d'un sentiment d'identité et d'appartenance.

3. Le droit au jeu

Comme précisé précédemment, le droit au jeu est inscrit à l'article 31, §1 de la Convention relative aux droits de l'enfant mais a été omis dans le deuxième paragraphe du même article. Ce paragraphe 2 énonce que : « *Les Etats parties respectent et favorisent le droit de l'enfant de participer pleinement à la vie culturelle et artistique et encouragent l'organisation à son intention de moyens appropriés de loisirs et d'activités récréatives, artistiques et culturelles, dans des conditions d'égalité* ».

Cette omission pourrait se justifier pour deux raisons. D'une part, le droit au jeu (ainsi que tous les autres droits de l'article 31) semble être perçu comme un luxe eu égard aux autres droits inscrits dans la Convention et dont la violation emporte des conséquences plus visibles, cruelles et spectaculaires⁹ surtout ceux concernant la nourriture, la vie, la santé ou l'hébergement par exemple. D'autre part, il apparaîtrait comme superflu d'encadrer le droit au jeu au risque de lui faire perdre toute spontanéité qui doit le caractériser ainsi que toute liberté qui doit en animer son auteur. Toutefois, une troisième justification pourrait également être avancée : le droit au jeu n'apparaît pas dans le deuxième paragraphe de l'article 31 en ce que les rédacteurs du texte l'ont tout simplement compris sous l'expression « activités récréatives »¹⁰.

Cette lacune dans le texte de l'article pourrait expliquer la quasi-absence de normes internationales et nationales afférentes au jeu. En effet, la Convention relative aux droits de l'enfant est le premier et le seul texte international à reconnaître le droit au jeu comme droit fondamental. Cette spécificité pourrait s'expliquer par le fait que, parmi l'ensemble des droits inscrits à l'article 31, le droit au jeu est le seul droit reconnu expressément aux enfants et uniquement à eux. Les autres droits ont été, au contraire, reconnus aussi bien aux adultes qu'aux enfants dans d'autres textes internationaux, tel le Pacte international relatif droits économiques, sociaux et culturels de 1966.

Malgré ce manque du point de vue des instruments juridiques, il existe un fort consensus sur les bénéfices du jeu sur le développement physique et psychologique de l'enfant, bénéfices que le Comité des droits de l'enfant n'a pas manqué de souligner dans sa récente observation générale consacrée au droit au jeu.

⁹ DAVID P., « Article 31 : The Right to Leisure, Play and Culture », in A. Alen, J. Vande Lanotte, E. Verhellen, F. Ang, E. Berghmans and M. Verheyde (Eds), *A Commentary on the United Nations Convention on the Rights of the Child*, Martinus Nijhoff Publishers, Leiden, 2006, p. 17.

¹⁰ *Idem*, p. 10 ; GASTAUD B., « Le droit au jeu est-il un droit mineur ? », *Journal du droit des jeunes*, n°328, octobre 2013, p. 31-36.



4. Les conséquences du jeu sur les enfants

Le jeu occupe une très grande place dans la vie de l'enfant et y joue un rôle central très important. Toutefois, indépendamment des bénéfices que l'enfant peut en retirer, le jeu peut parfois emporter des conséquences négatives sur son développement.

- **Les conséquences positives**

L'apprentissage matériel : le jeu peut être une source d'apprentissage du point de vue matériel pour l'enfant. En effet, le tout petit enfant apprend déjà à jouer bien qu'il ne sache pas encore parler, ni marcher. Il apprend ainsi à reconnaître les formes ou les couleurs, par exemple, et par la suite à les nommer. Puis, le jeu, et par conséquent l'apprentissage, se complexifie au fur et à mesure que l'enfant grandit pour lui permettre d'acquérir des connaissances qu'il pourra mobiliser tout au long de son parcours scolaire. Le jeu constituant ainsi *un complément indispensable du droit à l'éducation*¹¹.

L'apprentissage moral et spirituel : le jeu peut également être une source d'apprentissage du point de vue moral et spirituel pour l'enfant. Il lui permet, en interagissant avec d'autres (enfants et/ou adultes) d'apprendre les valeurs humaines universelles et les règles de conduite essentielles à la vie en société comme l'amitié, la tolérance, la loyauté, la discipline et le respect de l'autre¹².

Le développement physique, la santé et le bien-être : le jeu agit tant sur le physique de l'enfant que sur sa santé et participe ainsi à son développement harmonieux et à son bien-être. Par le jeu, l'enfant développe ses aptitudes physiques et affine sa psychomotricité. Il apprend également à apprivoiser son corps et à en connaître ses limites.

L'ouverture vers l'extérieur : le jeu permet à l'enfant de s'intéresser à ce qui l'entoure, de s'ouvrir aux autres et donc d'explorer le monde. Il peut ainsi se familiariser avec *de nouvelles idées, de nouveaux rôles et de nouvelles expériences*¹³ mais également *comprendre et construire sa position sociale dans le monde*¹⁴.

L'épanouissement de la personnalité : le jeu encourage l'enfant à devenir autonome, à prendre des décisions, à se faire confiance et stimule sa motivation. Il renforce également son aptitude à négocier, il participe au rétablissement de son équilibre émotionnel et lui apprend à résoudre les conflits¹⁵.

Les hypothèses particulières : outre les actions bénéfiques sur le développement de l'enfant qui viennent d'être précisées, le jeu peut également avoir des conséquences positives pour l'enfant qui se situe dans des situations bien précises. Le jeu facilite ainsi la convalescence d'un enfant malade, l'insertion d'un enfant handicapé et la rééducation d'un enfant en détention¹⁶.

¹¹ GASTAUD B., *op. cit.*, p. 31-36.

¹² *Ibidem*.

¹³ Comité des droits de l'enfant, Observation générale n°17 (2013) sur le droit de l'enfant au repos et aux loisirs, de se livrer au jeu et à des activités récréatives et de participer à la vie culturelle et artistique (art. 31), *op. cit.*, p. 4.

¹⁴ *Ibidem*.

¹⁵ *Ibidem*.

¹⁶ GASTAUD B., *op. cit.*, p. 31-36.



- **Les conséquences négatives**

Les conséquences néfastes du jeu sur le développement de l'enfant trouvent leur origine dans diverses sources.

Les interactions avec les adultes : contrairement à ce qui a été dit plus haut, l'adulte peut être présent et participer aux jeux de l'enfant mais sans excès. En effet, une présence trop imposante ou une attitude trop directive de l'adulte n'encourage pas la créativité, ni l'initiative ou l'esprit d'équipe de l'enfant et risque donc de ruiner ses efforts en ce sens¹⁷.

L'inadaptation des jeux à l'âge ou à la maturité de l'enfant : l'article 31 de la Convention relative aux droits de l'enfant précise, dans son paragraphe premier, que les jeux et les activités récréatives auxquels un enfant doit pouvoir se livrer doivent être « *propres à son âge* ». En effet, des jeux inadaptés peuvent compromettre la santé ou la sécurité de l'enfant qui y joue. Par exemple, des jeux trop violents peuvent perturber, choquer ou heurter la sensibilité des plus jeunes ; des jeux comportant des petites pièces pouvant être avalées par les plus petits qui risqueraient alors de s'étouffer.

Les activités sur écran : le développement des nouvelles technologies, principalement en Occident, emporte un bouleversement des habitudes de vie et des modes de travail. Cette modification se retrouve également dans la manière de jouer des enfants issus des milieux plus favorisés, possédant ainsi les moyens financiers nécessaires pour accéder à ces nouvelles formes de jeu. Les enfants n'appréhendent plus le jeu et ne le vivent plus de la même manière : la plupart du temps, ils sont seuls face à leur écran et s'ils continuent parfois de « jouer ensemble », tout se passe par écrans interposés.

De nombreuses études ont démontré les effets néfastes des jeux sur écran pour la santé de l'enfant et sa socialisation¹⁸. En effet, lorsqu'un enfant joue à un jeu dont le support est un écran, il reste sur place et ne bouge pas, entraînant ainsi une diminution de son activité physique et un risque d'obésité croissante. Une pratique excessive de jeux sur écran peut également entraîner des problèmes de vision, dans la mesure où les yeux restent fixés sur un écran lumineux et s'habituent à regarder de près et non de loin ; des problèmes de dos, dans la mesure où l'enfant reste dans une (mauvaise) position assise de longue durée ; des troubles du sommeil, dans la mesure où l'enfant retarde de plus en plus l'heure du coucher ou ne trouve pas facilement le sommeil à cause de l'énervernement provoqué par une surexposition à la luminosité de l'écran et n'atteint donc pas son quota de sommeil nécessaire à une bonne hygiène de vie et au bon développement du cerveau par exemple. Dans des cas extrêmes, une pratique excessive peut même se transformer en addiction, véritable dépendance aux écrans qu'il est nécessaire de soigner.

¹⁷ Comité des droits de l'enfant, Observation générale n°17 (2013) sur le droit de l'enfant au repos et aux loisirs, de se livrer au jeu et à des activités récréatives et de participer à la vie culturelle et artistique (art. 31), *op. cit.*, p. 5.

¹⁸ Y. Wang, M.D., T. Hummer, W. Kronenberger, K. Mosier and V. P. Mathews, *Violent Video Games Alter Brain Function Young Men, Indiana University, School of Medicine*, 2011, pour un résumé de la recherche voy. <http://communications.medicine.iu.edu/newsroom/stories/2011/violent-video-games-alter-brain-function-in-young-men/> ; A. B. Ortiz de Gortari, K. Aronsson and M. Griffiths, « Game Transfer Phenomena in Video Game Playing : A Qualitative Interview Study », *International Journal of Cyber Behavior, Psychology and Learning*, volume 1, Issue 3, 2011, p.15-33.



Du point de vue de l'interaction de l'enfant avec autrui, les jeux sur écrans représentent également un danger. D'une part, l'enfant présente des signes qui ne trompent pas : absentéisme scolaire, chute des résultats, repli sur soi, annonceurs d'une perte de socialisation et d'un isolement. Il peut parfois présenter des comportements agressifs ou violents envers autrui ou lui-même, confondant alors réalité et monde virtuel. D'autre part, l'enfant reste une proie vulnérable lorsqu'il surfe sur internet dans la mesure où l'anonymat que permet ce mode de communication peut être utilisé à mauvais escient comme le harcèlement en ligne, la pornographie ou le « cybergrooming » (mise en confiance en mentant sur son identité et son âge aux fins d'approcher l'enfant).

La commercialisation croissante de l'univers ludique enfantin : le marketing autour des jeux et des jouets prend une place de plus en plus considérable dans la société actuelle. Les publicités inondent les postes de télévision et font déborder les boîtes aux lettres surtout en période de fêtes de fin d'année. Toutes rivalisent de slogans plus attrayants les uns que les autres et accrocheurs, incitant ainsi les enfants à réclamer des produits dont certains peuvent être nuisibles à leur développement ou allant à l'encontre du jeu créatif. En effet, la concurrence croissante sur le marché du jeu et du jouet incite certains concepteurs à multiplier les offres de produits parfois au détriment de l'objectif premier du jeu : participer au bon développement de l'enfant. Ainsi, certains jeux peuvent transmettre un message allant totalement à l'encontre de la philosophie des droits de l'enfant, comme par exemple, véhiculer des stéréotypes sexistes traditionnels, favoriser une sexualisation précoce des filles ou inciter à la violence et à la guerre par le biais de jouets imitant avec réalisme du matériel de guerre.

- **Les conditions favorisant ou empêchant l'exercice du droit au jeu**

Au vu des conséquences positives qui viennent d'être décrites, le jeu joue un rôle central dans le bon développement de l'enfant. Toutefois, afin d'éviter les éventuels effets néfastes et favoriser au maximum les bénéfices pour l'enfant, les Etats doivent s'engager un minimum pour créer des facteurs propices à l'exercice du droit au jeu et essayer d'en éliminer les obstacles.

- Facteurs propices :

Le Comité des droits de l'enfant a listé les conditions nécessaires à un exercice optimal par l'enfant des droits qui lui sont garantis à l'article 31¹⁹. L'intérêt se porte ici uniquement sur les conditions favorables à l'exercice du droit au jeu.

Tout d'abord, le Comité considère que l'enfant doit pouvoir bénéficier d'une protection large : l'enfant doit pouvoir jouer dans un environnement sain, sans être soumis à aucun stress, sans craindre pour sa santé ou sa sécurité, ni faire l'objet de discrimination quelconque. Ensuite, le Comité précise que l'enfant doit pouvoir exercer son droit au jeu sans entraves mais pas sans filet de sécurité : l'enfant doit pouvoir découvrir et explorer le monde en toute liberté, faire ses propres expériences, tout en pouvant se tourner vers un adulte si nécessaire. Enfin, le Comité encourage

¹⁹ Comité des droits de l'enfant, Observation générale n°17 (2013) sur le droit de l'enfant au repos et aux loisirs, de se livrer au jeu et à des activités récréatives et de participer à la vie culturelle et artistique (art. 31), *op. cit.*, p. 11-12.



vivement les parents, les enseignants et la société dans son ensemble à reconnaître *la valeur et la légitimité des droits garantis à l'article 31²⁰* et notamment le droit au jeu.

- Obstacles :

Le Comité des droits de l'enfant a également listé les obstacles à l'application des droits garantis par l'article 31²¹. L'intérêt se porte ici à nouveau sur le droit au jeu et donc sur les entraves à l'exercice optimal de ce droit.

Tout d'abord, le Comité met en avant l'importance méconnue du jeu : pour certains, le jeu constitue une perte de temps, puisqu'il ne produit rien en soi, entraînant ainsi une sous-estimation de l'importance fondamentale qu'il représente pour le bien-être, la santé et le développement de l'enfant.

Ensuite, le Comité souligne la réduction du temps normalement dévolu à l'exercice du droit au jeu. D'une durée variable mais qui doit être suffisante, ce temps se voit raccourci par de nombreux facteurs : soit par l'exercice d'un autre droit qui prime alors sur l'exercice du droit au jeu, comme par exemple, le droit à la santé ou le droit à l'éducation (l'enfant nécessite des soins de santé conséquents ou pression de la réussite scolaire qui pèse sur les épaules de l'enfant²²) ; soit par une activité étrangère à l'exercice d'un droit, comme par exemple, les travaux domestiques au sein du foyer familial, l'enrôlement dans les forces armées comme enfant-soldat ou la nécessité de travailler pour apporter une assistance matérielle nécessaire à la survie de la famille ; soit par un emploi du temps trop structuré et programmé par les adultes, ne laissant aucune plage horaire de liberté à l'enfant.

Enfin, le Comité constate le rétrécissement constant de l'espace nécessaire à l'exercice du jeu. Lorsqu'ils existent, les espaces consacrés au jeu voient leur surface diminuer de plus en plus jusqu'à disparaître parfois complètement. Les causes de leur diminution sont multiples : les demandes de logements à bas prix se multiplient, ayant pour conséquence la réduction de leur surface habitable, entraînant alors une diminution de l'espace pouvant être consacré au jeu au sein du foyer familial ; les espaces réservés au jeu deviennent des espaces non sécurisés ou dangereux, comportant alors des risques pour la santé, le développement et la sécurité des enfants, en raison de facteurs matériels (dégradation de l'espace et des infrastructures auxquelles les municipalités ne remédient pas faute de ressources suffisantes par exemple) ou de facteurs humains (appropriation des espaces de jeu par des adultes ou des jeunes à l'attitude agressive par exemple). Les espaces de jeu peuvent également disparaître complètement en raison de leur vente au profit de constructions rentables en zone urbaine.

Le Comité souligne encore les obstacles constitués par les stéréotypes sexistes véhiculés par le jeu et au travers du jeu. Il exhorte les Etats parties à prendre des mesures pour lutter contre ces

²⁰ *Idem*, p. 12.

²¹ *Idem*, p. 12 à 19.

²² A ce sujet, le temps que les enfants doivent consacrer à leurs devoirs à domicile a été réglementé en Communauté française par la circulaire n°108 du 13 mai 2002, disponible à http://www.gallilex.cfwb.be/document/pdf/26710_000.pdf. La question soulève encore aujourd'hui des réactions diverses et variées, et le débat oppose toujours les partisans et les opposants de cette pratique. Voir à ce propos, l'analyse de la Fédération des Associations de Parents de l'Enseignement Officiel (FAPEO) disponible à <http://www.fapeo.be/wp-content/analyses/analyses2012/devoirs.pdf>.



stéréotypes qui *contribuent à renforcer et à perpétuer des pratiques de discrimination et d'inégalité des chances*²³ entre filles et garçons. Le Comité précise également que les conditions dans lesquelles les enfants vivent peuvent parfois être un obstacle à l'application du droit au jeu.

Les enfants et leur famille vivant dans la pauvreté ont peu ou pas de moyens financiers à consacrer aux jeux et habitent souvent dans des quartiers dangereux ou négligés ne leur offrant pas d'espace ni d'infrastructures propices au jeu. Les enfants placés en institution (foyer, établissement scolaire, hôpital, centre de détention, centre pour réfugiés ou migrants) vivent dans ces établissements où les possibilités d'activités ludiques et récréatives ainsi que de jeux sont limitées, voire inexistantes, faute de moyens financiers ou d'importance accordée à ce type d'activités ou, encore, en raison du caractère dangereux de l'objet ou qui pourrait être utilisé de manière détournée (corde à sauter, boules de pétanque ou raquettes par exemple).

Les enfants devant faire face à des conflits, des catastrophes naturelles ou des crises humanitaires vivent dans des situations où le contexte n'est absolument pas propice au jeu. Pourtant, ils devraient pouvoir continuer à jouer dans la mesure où le jeu peut jouer *un rôle thérapeutique important* et faciliter leur réadaptation en leur permettant de *recouvrer un sentiment de normalité et de joie* après des traumatismes vécus ainsi que d'extérioriser de telles expériences. Les enfants des communautés autochtones ou minoritaires sont parfois victimes de discriminations fondées sur l'ethnie, la religion ou la race qui soit leur interdisent d'exercer des jeux propres à leur culture, soit les enferment dans leur propre culture et les empêchent ainsi de s'ouvrir à d'autres traditions. Les activités ludiques et les jeux doivent donc être conçus de façon à favoriser la mixité culturelle sans discrimination aucune.

5. Relation avec les autres articles de la Convention relative aux droits de l'enfant

Dans sa récente observation générale relative à l'article 31 de la Convention, le Comité des droits de l'enfant a mis en avant les liens qui existent entre les droits garantis par ce texte et les autres droits contenus dans la Convention elle-même, afin de bien souligner l'importance de ces droits dans la vie de l'enfant²⁴. Le Comité a établi une distinction entre les principes généraux et les autres droits pertinents. L'intérêt se porte ici sur les liens qui existent plus particulièrement avec le droit au jeu.

- **Les principes généraux**

Article 2 (non-discrimination) : le Comité engage les Etats parties à prendre toutes les mesures voulues pour que les enfants puissent jouer sans être victime de discrimination quelconque et attire leur attention sur les groupes d'enfant les plus vulnérables qui nécessitent une protection plus spécifique.

Article 3 (intérêt supérieur de l'enfant) : le Comité rappelle que l'exercice du droit au jeu sert, par définition, l'intérêt supérieur de l'enfant. Les Etats doivent donc garder à l'esprit ce lien pour toutes décisions de politique publique qu'ils pourraient prendre et qui pourraient avoir une incidence sur l'exercice du droit au jeu.

²³ Comité des droits de l'enfant, Observation générale n°17 (2013) sur le droit de l'enfant au repos et aux loisirs, de se livrer au jeu et à des activités récréatives et de participer à la vie culturelle et artistique (art. 31), *op. cit.*, p. 17.

²⁴ *Idem*, p. 8 à 11.



Article 6 (survie et développement) : le Comité invite les Etats parties à reconnaître que le droit au jeu est essentiel à l'épanouissement des enfants et les invite à mieux faire connaître cet aspect de ce droit aux parents et aux autres personnes qui s'occupent d'enfants, aux responsables gouvernementaux ainsi qu'aux professionnels de l'enfance.

Article 12 (droit de l'enfant d'être entendu) : le Comité insiste sur l'importance de donner aux enfants la possibilité de contribuer à l'élaboration des lois, des politiques et des stratégies destinées à faciliter l'exercice du droit au jeu, ainsi qu'à la conception des services offerts à ce titre²⁵.

- **Les autres droits pertinents**

Article 15 (liberté d'association) : le Comité rappelle qu'il est important pour les enfants d'avoir des relations avec leurs pairs, ainsi qu'avec des personnes d'âges divers et de cultures différentes par exemple, afin d'apprendre la coopération, la tolérance et le partage. Relations d'amitié qui sont facilitées par le jeu.

Article 23 (enfants handicapés) : le Comité invite les Etats parties à donner la possibilité aux enfants handicapés de participer activement et sur un pied d'égalité avec les autres enfants, à des jeux en prévoyant une aide ou assistance. Le jeu participe alors pour ces enfants à un développement optimal.

Article 24 (santé et services médicaux) : le Comité précise que l'exercice du jeu peut jouer un rôle important dans le rétablissement des enfants malades²⁶.

Article 27 (niveau de vie) : le Comité invite les Etats parties à tenir compte d'éventuelles incidences sur l'exercice du droit au jeu lorsqu'ils élaborent des politiques concernant l'accès à des espaces publics pour les enfants, par exemple, surtout pour ceux qui n'ont pas la possibilité de jouer chez eux²⁷.

Articles 28 et 29 (éducation et objectifs de l'éducation) : le Comité souligne que le jeu est nécessaire aux enfants de tous âges et plus particulièrement pendant les premières années d'école dans la mesure où il constitue un moyen d'apprentissage important.

Article 38 (conflits armés) : le Comité enjoint aux Etats parties de prendre les mesures nécessaires pour prévenir l'enrôlement de force des enfants dans les conflits armés dans la mesure où cette situation les empêche d'exercer leur droit au jeu.

Article 39 (réadaptation et réinsertion) : le Comité attire l'attention des Etats parties sur le fait que le jeu pourrait permettre aux enfants victimes de négligence, d'exploitation, d'abus ou d'autres formes de violence de raconter leurs expériences et ainsi de les extérioriser afin de mieux affronter l'avenir.

Malgré des liens évidents avec les autres droits garantis par la Convention internationale relative aux droits de l'enfant, il existe très peu de textes juridiques sur le plan international, régional ou national,

²⁵ *Idem*, p. 9.

²⁶ A cet égard, il faut noter le rôle joué par les Cliniclowns dans de nombreux hôpitaux belges depuis 1994, <http://cliniclowns.wijan.nl/FR/>

²⁷ Comité des droits de l'enfant, Observation générale n°17 (2013) sur le droit de l'enfant au repos et aux loisirs, de se livrer au jeu et à des activités récréatives et de participer à la vie culturelle et artistique (art. 31), *op. cit.*, p. 10.



affirmant expressément que le droit au jeu constitue un droit tout à fait fondamental dans la vie de l'enfant.

6. La quasi-absence d'instruments internationaux, régionaux et nationaux

- **Les Nations-Unies**

La Déclaration des droits de l'enfant (1959) : la Déclaration a été le premier texte à reconnaître le droit au jeu comme un droit fondamental. Elle l'a consacré dans son principe 7. Elle a, par la suite, été remplacée par la Convention internationale relative aux droits de l'enfant.

La Convention internationale relative aux droits de l'enfant (1989) : la Convention est le seul texte international à reconnaître le droit au jeu comme droit fondamental. Elle le consacre dans le paragraphe premier de son article 31.

Observation générale n°17 (2013) sur le droit de l'enfant au repos et aux loisirs, de se livrer au jeu et à des activités récréatives et de participer à la vie culturelle et artistique (art. 31) : préoccupé par la méconnaissance de l'importance des droits garantis par l'article 31 de la Convention dans la vie des enfants, le Comité des droits de l'enfant des Nations Unies a souhaité aider les Etats parties à mieux connaître et comprendre le rôle central de ces droits ainsi que les encourager à adopter des mesures pour leur donner effet.

- **L'Organisation de l'Unité Africaine**

La Charte africaine des droits et du bien-être de l'enfant (1990) : la Charte africaine est le seul autre instrument de portée régionale qui reconnaît le droit au jeu aux enfants. Elle le consacre dans son article 12 dont le texte est à l'identique celui de l'article 31 de la Convention relative aux droits de l'enfant.

- **La « soft law »**

Depuis les années septante, certaines organisations non gouvernementales internationales ont essayé de combler cette lacune juridique en développant des instruments de « soft law » concernant l'article 31 de la Convention relative aux droits de l'enfant et, se sont attardées plus particulièrement, sur le jeu et les activités récréatives. En voici quelques exemples.

La Déclaration sur le droit de l'enfant au jeu (1977) : l'Association Internationale du droit au Jeu (IPA) a adopté cette Déclaration en 1977 lors d'une Consultation organisée à Malte en vue de préparer l'année internationale de l'enfant (1979). Le texte a été révisé pour la dernière fois en 1989 lors du Conseil International de l'IPA qui s'est tenu à Barcelone. Dans cette Déclaration, après avoir donné une définition du jeu, l'IPA affirme que le jeu est un aspect tout aussi fondamental que la nutrition, la santé et l'éducation pour le développement de l'enfant et précise que le jeu doit se dérouler de manière « *instinctive, volontaire et spontanée* »²⁸.

La Charte sur les loisirs (2000) : l'Association mondiale sur les loisirs et les activités récréatives a adopté cette Charte en 2000 dans laquelle elle souligne l'importance des loisirs et des jeux pour une

²⁸ DAVID P., « Article 31 : The Right to Leisure, Play and Culture », *loc. cit.*, p. 27.



qualité de vie meilleure. Elle place les loisirs et le jeu sur un même pied d'égalité que la santé et l'éducation.

- **Au niveau national**

Très peu d'Etats parties ont intégré des dispositions dans leur système juridique afin de mettre en œuvre l'article 31 et le droit au jeu²⁹. Certains ont tout de même adopté une législation ou une réglementation afférente aux moyens dont disposent les enfants pour exercer leur droit. Ainsi, animés par des préoccupations de sécurité, ils ont intégré des normes juridiques prohibant l'usage de jeux ou de jouets en raison de leur caractère nocif pour la santé des enfants ou restreignant leur usage en raison de leurs effets dangereux comme les risques d'addiction³⁰.

²⁹ GASTAUD B., *op. cit.*, p. 3.

³⁰ *Idem*, p. 31-36, l'auteur précise que la Swiss Interactive Entertainment Association a adopté un Code de conduite national à destination des fabricants, fournisseurs et importateurs de jouets.



Fiche pédagogique

Objectifs ?	Informier et sensibiliser sur le droit au jeu Réfléchir à la manière concrète de le mettre en oeuvre ; analyser et dépasser les obstacles à la pleine réalisation du droit au jeu
Groupe-cible ?	Adolescents à partir de 14 ans ou adultes
Méthode ?	Jeu de rôle / travail de groupe
Matériels ?	Papier – de quoi écrire
Préparation ?	Lire la fiche et éventuellement le commentaire général du Comité des droits de l'enfant (téléchargeable en plusieurs langues sur : http://tbinternet.ohchr.org/_layouts/treatybodyexternal/Download.aspx?symbolno=CRC%2fC%2fGC%2f17&Lang=en)
Déroulement ?	<p>Le groupe constitue le Collège communal d'une commune qui, suite à une initiative citoyenne (pétition de la population), a décidé d'organiser « l'année du droit au jeu ». Le Bourgmestre a convoqué une réunion du conseil où chaque échevin doit présenter son plan d'action pour la mise en œuvre effective du droit au jeu dans la commune ; les personnes suivantes sont présentes :</p> <ul style="list-style-type: none">• l'échevin de la jeunesse• l'échevin de l'instruction publique• l'échevin des espaces verts• l'échevin de la sécurité• l'échevin de l'urbanisme• l'échevin des finances• l'échevin de l'emploi• l'échevin de la culture• l'échevin du logement• l'échevin de la propreté publique• le CPAS• la police <p>Cette réunion est publique et des représentants des mouvements de jeunesse, d'associations locales, de groupes d'enfants, de clubs,... sont présents pour donner un avis sur les projets présentés.</p> <p>En fonction de la taille du groupe, il peut y avoir plus ou moins d'acteurs ; il serait bien que chaque échevin/personnage soit accompagné d'un conseiller pour permettre un travail de groupe.</p> <p>Le Bourgmestre rappelle le cadre et demande à chacun d'élaborer un plan d'action dans son domaine de compétence. Il donne ensuite un certain temps</p>



	<p>(une trentaine de minutes) à chacun pour préparer son plan.</p> <p>Le groupe de la société civile élabore de son côté un cahier de revendications pour pousser les autorités à prendre la chose au sérieux.</p> <p>Ensuite, chaque échevin a 5 minutes pour présenter les grandes lignes de son plan et répondre aux questions qui lui sont posées par le Bourgmestre et les autres échevins.</p> <p>La société civile prend note et est particulièrement attentive au fait que les projets rencontrent les principes de la Convention : non-discrimination, participation, protection, droit d'association, ... et qu'ils incluent tous les enfants : les enfants migrants, porteurs de différents types de handicaps, les petits enfants, les adolescents,... Ils veillent aussi à ce que les projets identifient les obstacles au droit au jeu auxquels ils veulent apporter un remède.</p> <p>Ce groupe remet un avis à la fin de la séance par rapport aux différents projets exposés.</p> <p>A la fin du jeu, l'animateur propose un débriefing : qu'avez-vous appris sur le droit au jeu ? Comment le mettre en œuvre ? Qui est responsable de sa mise en œuvre à tous les niveaux ? Quels sont les obstacles ou difficultés pour le mettre en œuvre ?</p>
Suivi / variante ?	<p>Cet exercice peut être réalisé dans un contexte réel d'une commune et pourrait par exemple être mis en œuvre par un service d'aide en milieu ouvert (AMO), une maison de quartier ou une maison de jeunes. Il peut démarrer par un état des lieux de ce que la Commune fait pour le droit au jeu, ce qui manque, la volonté politique pour y remédier,...</p> <p>Il pourrait ensuite y avoir une démarche proactive vers la Commune pour l'amener à réfléchir comment mieux garantir le droit au jeu.</p> <p>Il est bien certain qu'une démarche de cet ordre impliquerait la participation d'enfants pour non seulement faire le diagnostic de ce qui va ou pas, mais aussi de formuler des propositions et porter ces propositions auprès des instances compétentes.</p>

Ce module pédagogique a été réalisé par DEI-Belgique en tant qu'organisation d'éducation permanente agréée, dans le cadre de ses actions en matière d'éducation aux droits de l'enfant. Cette fiche a été rédigée par **Soizic Gouriveau** sous la supervision de **Benoit Van Keirsbilck**