

VERS UNE ACTION POLITIQUE COMMUNE ?

PRÉSENTATION DE L'ATELIER

ORGANISATION

- Atelier de Construction Collective.
- durée de l'atelier : 3 h.
- animation : Valérie FAUCON (Maison des Jeux de Grenoble)
- secrétaires : Geneviève MILLET (La Compagnie des Jeux à Lodève) et Lise-Aurore MICHEL (Maison des Jeux de Strasbourg).
- 11 participant.e.s, dont 2 Cafés-jeux, 2 Maisons des Jeux, 6 Ludothèques, 1 individuel.

LA PROBLÉMATIQUE DE L'ATELIER

Et si nous mettions en place une action politique pour lutter collectivement contre la marchandisation du jeu, les catalogues genrés ou les conditions de fabrication des jeux et des jouets ? Cette action est à définir ensemble.

PRODUCTION DE L'ATELIER

INTRODUCTION

Proposition de l'animatrice :

« Le temps de cet atelier est court. Je propose de ne pas commencer par une construction collective de ce qui définit une action politique, mais plutôt de partir des expériences et représentations de chacun.e afin de repérer ce qui fait socle commun et s'enrichir mutuellement de ces expériences et représentations. A minima, nous pouvons convenir ensemble qu'une action politique est une action qui a pour objectif d'avoir un effet sur le champ politique au sens large, c'est à dire porteuse de sens et de valeurs au sein d'un espace collectif. »

DÉROULÉ

ÉCRITURE INDIVIDUELLE (TEMPS 1 - 15 MIN) :

Consigne : décrivez succinctement :

- 1 action mise en place par vous, par votre structure ou par un autre collectif, en lien avec le jeu et qui relève, selon vous, du champ politique.
- 1 envie d'action de ce type à porter collectivement par les participant.es aux RL

PRÉSENTATION DES ACTIONS PAR GROUPE DE 2 (TEMPS 2 - 15 MIN)

Consigne : Chacun.e se présente et présente rapidement sa structure à l'autre, puis énonce les actions décrites au temps 1.

PRÉSENTATION ET COLLECTE DES ACTIONS AU COLLECTIF (TEMPS 3 - 1 H)

Action	Objectif(s)	Avec qui ? Quel collectif ?	Auprès de qui ? Par quels biais ?	A quelle échelle ?
--------	-------------	--------------------------------	--------------------------------------	-----------------------

ACTIONS RÉALISÉES

Campagne contre les jouets sexistes	Dénoncer la discrimination sexiste que subissent les enfants et la manière dont se construisent le masculin et le féminin au travers des jouets et de leurs usages.	Collectif contre le Publisexisme	Grand public Pouvoirs publics Fabricants de jouets	nationale
Participation au festival des jeux de Cannes	- Être visible. - Créer un espace pour valoriser et expliciter les actions, les rôles et les métiers de ludothécaire.	Membres de l'ALF PACA (collectif de ludothèque régionale)	Grand public Passionné.es et professionnel.les du jeu	régionale nationale
Mise en place des ateliers d'entraide affective dans des classes d'école	- Changer de rapport à travers l'auto - responsabilisation - Affirmer le sens de soi.	Les gouttes d'O. (04)	Par le biais du faire et de la diffusion de la pratique.	Aujourd'hui locale, mais volonté de généraliser cette pratique dans les institutions où il y a du vivre ensemble

ENVIES D'ACTIONS

Défendre l'article 31 des droits de l'enfant sur le droit de jouer.	Toucher l'Europe et surtout la France en tant qu'institution. Avoir de l'influence et interpeler les instances publiques et faire du lobbying.	La boîte à jouer (26)		nationale et européenne
Écrire une charte	Fédérer et valoriser le monde du jeu dur nos valeurs communes	Avec toutes les structures qui travaillent avec le jeu (associations, mais aussi maisons d'édition).		nationale
Produire un écrit	Reconnaissance des structures de jeu comme établissements culturels et d'intérêt général Obtenir du soutien et du financement.	Avec les structures de jeu.	Pouvoirs publics	nationale et européenne
Mener une action de vie locale	Affirmer, diffuser et rendre visibles nos valeurs. Par le biais d'autocollants, affiches, T-shirt...	Participant.es aux RL et leurs réseaux.	Grand public et pouvoirs publics.	nationale
Mise en place d'outils coconstruits, mutualisés.	Partager les outils, gagner du temps, favoriser la réalisation de nos projets et mettre en place de la communication.	ALF et son réseau	Acteurs et actrices du jeu. Par le biais du numérique	nationale

QU'EST-CE QUI FAIT COMMUN ? QU'EST-CE QUI DÉFINIT SELON NOUS UNE ACTION POLITIQUE ? TEMPS 3 - SYNTHÈSE COLLECTIVE (20 MIN)

Voici les mots clés qui ressortent de nos échanges :

- Rendre visible
- Faire avancer
- Avoir de l'influence
- Faire du lobbying
- Interpeler
- Faire des actions sur la vie locale
- Approprié et réapproprié l'espace publication
- Pouvoir d'agir et prise de la parole
- Affirmer du sens
- Revendication
- Transformation du social et des rapports d'individu
- Mise en commun
- Importance du nombre
- Stratégie : Faire pression en passant par le grand public et en passant par les instances. La diversité des approches enrichit les actions. L'importance de la relation.

CHOIX D' ACTIONS ET POSSIBILITÉS DE MISE EN ŒUVRE (TEMPS 4 - EN 2 GROUPES - 60 MIN) :

GROUPE 1 : MISE EN PLACE D' OUTILS PARTICIPATIFS

Objectifs : Réorganiser l'information dans une perspective de moyens.

Moyens envisagés :

- Plateforme collaborative basée sur un logiciel : EPICE (Outil de stockage en ligne, document collaboratif, conférence téléphonique)
- Liste de discussion et groupes de discussion :
 - Une liste de discussion générale (un ensemble d'adresse mail fédéré sous une adresse mail) pour proposer des sous-groupes de discussion.
 - Un envoi de mail qui est transféré à tou.te.s avec un lien sur les propositions de discussion pour garder le lien et favoriser les initiatives.
 - Liste de discussion principale organisée par sous-groupe de discussion thématique sur lequel on peut s'inscrire ou se désinscrire. Dans un premier temps, faire une liste réservée aux participant.e.s aux RL. Rester dans l'esprit des off, mais de façon dématérialisée et lister les groupes de discussion sur le site des RL sur lequel s'inscrire.
 - L'envoi d'une liste de discussion avec des administrateur.trices à chaque sujet. Elle commence au niveau des participant.e.s aux RL et sera amenée à s'ouvrir à tou.te.s si la sauce prend.

Mode d'emploi de création d'un groupe de discussion :

1. Envoi de son désir de créer un groupe à la liste générale (y compris l'administrateur.trice général.e)
2. Création d'une adresse mail spécifique (sous liste de discussion) pour le groupe par l'administrateur.trice et envoi de sa part de l'information de sa mise à disposition + apparition sur le site des RL
3. Inscription des volontaires au groupe soit auprès de l'initiateur-trice du groupe qui devient administrateur.trice du groupe, soit auprès de l'administrateur-trice général.e.

GRUPE 2 : ÉCRITURE D'UNE CHARTE

Objectifs :

- Reconnaissance du monde du jeu autour des personnes ou des structures
- Se fédérer
- Se positionner

Moyens envisagés :

- Un travail écrit sur le jeu-jouet et ses valeurs, le métier du jeu et ses valeurs
- Travail en petit comité sur un cadre qui ensuite s'ouvrira. Deadline pour Cannes 2016. Faire des conférences téléphoniques (un numéro gratuit).

LES PETITES PHRASES DE L'ATELIER :

« Mettre une bombe à TF1 Games pour se faire plaisir à l'échelle de la galaxie grâce à la bombe ludique » (petit moment de craquage avant la pause !)