LES RENCONTRES LUDIQUES 2001 « Pratiques et enjeux »

Rencontres nationales

des professionnels de l'animation socioculturelle

sur le jeu et les pratiques ludiques

<u>du 14 au 17 novembre 2001</u> à Grenoble



Actes et comptes-rendus des conférences et ateliers

GROUPE JEUX DE GRENOBLE

C/o Maison des jeux de Grenoble

9, rue de la Poste - 38000 Grenoble

tél. 04 76 43 28 36 fax : 04 76 43 71 61

contact@maisondesjeux.com
www.maisondesjeux.com

sommaire

1ère journée : Jeu et apprentissages	4	
Conférence : « Les différentes attitudes de l'animateur jeu : comment peuvent- elles favoriser des apprentissages et lesquels ?»		
par Edouard Gentaz	4	
Atelier n°1 : Le jeu pour le plaisir avant tout ?	10	
Atelier n°2 : Peut-on jouer avec les jeux éducatifs et qu'y apprend-on?	12	
Atelier n°3 : Contrats Éducatifs Locaux (CEL), Contrats Temps Libre (CTL) :		
quelle place pour le jeu libre et gratuit ?	13	
Atelier n°4 : Quelles animations jeux et quels apprentissages pour un public d'adulte en insertion ?	14	
Atelier n°5 : Quelles animations jeu et quels apprentissages pour un public		
d'adolescents ?	15	
Atelier n°6 : Jouer à l'école : pour le plaisir de ne rien apprendre ?		
Atelier n°7 : Jouer pendant le soutien scolaire : quels intérêts ?		
Atelier n°8 : Jeu, apprentissages et éducation populaire		
2 ^{ème} journée : Jeu et relations sociales	20	
Conférence : « La communication ludique favorise-t-elle les relations		
sociales ? » par Martine Mauriras-Bousquet	20	
Atelier n°1 : Manière de jouer, manière d'être ; je joue comme je suis ?		
Atelier n°2 : Contrats de ville, d'agglomération, de pays : quelle place pour le jeu	?28	
Atelier n°3: L'animation jeu: dynamique associative ou commerciale?	29	
Atelier n°4 : Le jeu «créateur de lien social », mais encore ?	30	
Atelier n°5 : Le jeu, support de relations «interculturelles » : mais encore ?	31	
Atelier n°6 : Le jeu «support de relations intergénérationnelles » mais encore ?	32	
Atelier n°7 : Quels jeux, quelles pratiques ludiques, pour quelles relations		
sociales?	33	
Atelier n°8 : Jeu et compétition : pour quelles relations sociales ?	34	

3 ^{ème} journée : Place du jeu dans la cité3	3 5
Conférence : « le Jeu dans la Cité » par Colas Duflo3	3 5
Atelier n°1 : Professionnaliser l'animation jeu : pourquoi faire ? Atelier n°2 : Le jeu : opium du peuple ou espace d'expression de l'Education	12
Populaire ?4	13
Atelier n°4 : Vers un espace urbain ludique ?4	
Atelier n°7 : Quelles reconnaissances institutionnelles	
pour nos pratiques ludiques ?4	16
Atelier n°8 : Jeux et nouvelles technologies : chance ou danger4	
« Le fil rouge » par Nicolas Précas4	18
Synthèse des organisateurs5	57
Compte-rendu des retours des participants6	2

1ère journée : Jeu et apprentissages

jeudi 15 novembre 2001

Conférence : « Les différentes attitudes de l'animateur jeu : comment peuvent-elles favoriser des apprentissages et lesquels ?»

par Edouard Gentaz

Edouard Gentaz est chercheur au CNRS. Il travaille à l'Université René Descartes de Paris 5, au laboratoire Commissions et Développement où il fait des recherches en psychologie cognitive. Par ailleurs, il est depuis de nombreuses années formateur d'animateurs en stage BAFA et BAFD.

L'avis des organisateurs :

Edouard Gentaz a surpris une partie de l'auditoire par une conférence non académique. Son propos a pu paraître simpliste à ceux qui y ont porté peu d'attention. Et pourtant, il bouscule nombre d'idées reçues sur le développement de l'enfant et les apprentissages « à la sauce Piaget » dont tous les animateurs ont été plus ou moins « abreuvé ». Il nous semble intéressant pour tout animateur qui souhaite un tant soi peu secouer ses certitudes, de se servir de ce texte comme base de questionnement. Histoire de vérifier le bien fondé de nos représentations du jeu de l'enfant et analyser nos pratiques d'animations qui en découlent.

« Tout d'abord, je vais me présenter et dire pourquoi je fais ce type d'intervention. Je suis chercheur au CNRS et je travaille au laboratoire Cognition et développement à l'université René Descartes - Paris 5. Mon travail consiste à produire des connaissances sur le développement cognitif de l'enfant. Par ailleurs, je suis directeur de centres de vacances depuis une dizaine d'années et j'encadre des formations BAFA (Brevet d'Aptitudes aux Fonctions d'Animateur) et BAFD (Brevet d'Aptitudes aux Fonctions de Directeur).

La demande des organisateurs de cette conférence était de faire un peu le point sur les théories du développement de l'enfant (les nouvelles connaissances, les théories dominantes, les nouvelles tendances, etc.). Il paraît difficile de faire ici une synthèse classique, en quarante-cinq minutes, et devant un public qui présente une grande variabilité.

En conséquence, je ne vais pas vous faire un exposé académique, comme ce que l'on fait dans des congrès de spécialistes, sur le développement de l'enfant en quatre ou cinq points. En effet, cela ne me semble ici ni adapté ni opérationnel. Cependant, si des personnes recherchent des éléments plus théoriques, je tiens à leur disposition des bibliographies, des ouvrages francophones (il y en a encore quelques-uns) qui présentent les dernières avancées des théories sur le développement. Je vais illustrer maintenant cette difficulté. Depuis le début du XXème siècle, il y a eu des "modèles" ou "théories" dominants chez les psychologues du développement. Par exemple, pour citer les plus connus, il y eu d'abord l'approche de Freud sur le développement affectif, puis après celui de Piaget sur le développement cognitif. Le problème de ces modèles est qu'ils sont très controversés aujourd'hui. Depuis plusieurs années, on assiste à une grande réorganisation des recherches et à une remise en cause vraiment importante de ces théories. Il n'existe plus, actuellement, de grandes théories qui expliquent les différentes étapes du développement global de l'enfant, comme celle proposée par Piaget. Ainsi, il est difficile de vous faire une synthèse globale pour expliquer comment l'enfant se développe, du fœtus à l'âge adulte, et même jusqu'aux seniors (car maintenant les psychologues du développement s'intéressent aussi au vieillissement). En d'autres termes, il n'est donc pas possible de vous présenter une théorie globale car elle n'existe pas.

Les chercheurs contemporains se sont beaucoup plus focalisés sur des "micro-théories" qui analysent des points particuliers du développement de l'enfant. Ils ont proposé des théories très sophistiquées et complexes et c'est pour cela qu'il m'est impossible de vous expliquer cela en quarante minutes sachant que, au mieux, je vais vous présenter un fait qui ne sera pas vraiment important pour vous. Concernant ces faits ou observations, ceux trouvés par Piaget sont encore mis en évidence par les chercheurs actuels. Ce qui change aujourd'hui, c'est leurs interprétations. Il y a de nombreuses expériences de Piaget qui sont encore étudiées. Je vais vous en présenter une : il s'agit de la fameuse « erreur A-non-B ». Cette expérience permet d'étudier si, lorsqu'un objet disparaît de la vue de l'enfant, il cesse d'exister pour lui. Voici l'ingénieuse expérience de Piaget: le jeune enfant est face au psychologue. Il y a deux caches A et B (deux petits tapis identiques) devant lui. Le psychologue prend une balle, la glisse sous la cache A, puis il retire la balle, à la vue de l'enfant, et la transfère au cache B. On demande alors à l'enfant : « Où est la balle maintenant ?». A une période donnée (autour de dix mois), l'enfant continue à chercher la balle sous le cache A même si il a vu le psychologue prendre la balle et la mettre sous le cache B. Après cette âge, l'enfant réussit la tâche. Cela a beaucoup questionné les chercheurs et il y a eu des centaines d'articles pour comprendre ce phénomène, cette erreur A-non B. D'après ces résultats, les psychologies du développement ont proposé que le jeune enfant (pas avant 12 mois) n'a pas conscience de l'objet en dehors de sa perception. Depuis quelques années, de nouvelles technologies ont permis d'étudier les bébés de quelques mois, et l'on a vu que ces bébés étaient capables de se représenter des objets et que cette "erreur A-non-B" était un phénomène beaucoup plus précoce que ce que l'on croyait. Donc, un bébé peut se représenter un objet même s'il disparaît de sa vue...Il existe de belles expériences qui expliquent pourquoi l'objet existe indépendamment de son action motrice (le fait d'aller chercher la balle comme dans l'expérience de Piaget). Il y a aussi de nombreuses micro-théories qui tentent d'expliquer cette erreur. Elles sont très intéressantes mais limitées à ce phénomène. Même si ce sujet est passionnant, je ne vais pas faire cela. Je vais donc vous présenter une intervention moins académique et qui me semble plus adaptée à vos préoccupations. Je vous propose une intervention qui sera centrée sur l'activité de l'enfant, et les différentes interventions de l'animateur.

Lorsque, en BAFA ou BAFD, je me trouve devant des groupes hétérogènes, il est nécessaire de travailler sur ce que les stagiaires animateurs ont comme représentation de l'enfant et de son développement. Pour cela, nous étudions la nature de leurs interventions auprès d'un groupe d'enfants. L'idée est que la façon dont nous intervenons auprès d'un enfant ou d'un jeune va révéler, en partie, notre représentation de ses capacités et de son niveau de développement. Par ailleurs, dans les BAFA, il y a des jeunes adultes qui viennent faire de l'animation, et certains ont des connaissances sur Piaget. Souvent, il n'y a pas de lien entre la connaissance théorique qu'ils ont du développement de l'enfant, exposée par les théoriciens, et la nature de leurs interventions sur le terrain et leurs implications. Dans certains cas, la nature de l'intervention révèle, en fait, que l'animateur a des conceptions qui ne correspondent pas à ce qu'il a appris. Il y a une espèce de frontière entre ce que l'on sait et la façon dont on intervient lorsque l'on a des enfants en face de nous. Nous utilisons en stage BAFA une expérience amusante. On présente quatre situations à des stagiaires (d'une vingtaine d'années) et on leur demande d'imaginer et de raconter la suite. Je vais vous demander d'imaginer ce que, à votre avis, les personnes répondent

Situation 1 -

Le pré descend en pente douce sur environ deux cents mètres.

Tout en haut, les grands arbres dispensent une ombre bienfaisante en ce chaud après-midi de juillet. En bas, un petit ruisseau. Y a de l'eau jusqu'à mi-mollet (et encore ?!) aux endroits les plus profonds. Elle se promène doucement entre les grosses pierres.

Dans un recoin calme, quelques têtards qui n'en finissent pas de devenir grenouilles.

Ils sont presque tous là, les gamins du village, dix-sept, de quatre à quatorze ans.

C'est ici que les amènent Blandine, Eric et Valérie, les animateurs du centre aéré, les jours de grand beau temps.

(Imaginer et raconter la suite de l'après-midi - Si nécessaire, donner des prénoms aux enfants)

On demande donc aux gens d'un premier groupe d'imaginer la suite, puis on demande à un second groupe le même travail, avec une deuxième version de l'histoire (situation 2) <u>dans laquelle il n'y a pas</u> d'animateurs :

Situation 2 -

Le pré descend en pente douce sur environ deux cents mètres.

Tout en haut, les grands arbres dispensent une ombre bienfaisante en ce chaud après-midi de juillet. En bas, un petit ruisseau. Y a de l'eau jusqu'à mi-mollet (et encore ?!) aux endroits les plus profonds. Elle se promène doucement entre les grosses pierres.

Dans un recoin calme, quelques têtards qui n'en finissent pas de devenir grenouilles.

Ils sont presque tous là, les gamins du village, dix-sept, de quatre à quatorze ans.

C'est leur lieu de rendez-vous, l'après-midi, pendant ces grandes vacances.

Leurs parents sont tranquilles. Ils savent que, là, ils ne risquent rien.

(Imaginer et raconter la suite de l'après-midi - Si nécessaire, donner des prénoms aux enfants)

A votre avis, qu'est-ce qu'il se passe dans les deux types de réponses?

Des réponses très similaires sont données dans la plupart des stages. C'est très révélateur de ce que les stagiaires pensent des enfants et de l'image qu'ils s'en font. En caricaturant, dans la situation 1, les stagiaires sont dans la logique : « L'enfant ne peut pas jouer tout seul, c'est moi qui vais l'animer en permanence. » Quand ils ont un exercice comme ça (ils sont en petit groupe, ils ont vingt minutes), il en ressort un programme détaillé minute par minute. Ils sont aussi dans la logique : « Il faut que j'ai mon BAFA, donc il faut que la sécurité soit assurée ». Ils donnent le plan, des balises (pas le droit de dépasser les banderoles, etc.). Chaque animateur a sa zone de surveillance, les enfants sont répartis en sous-groupes et, toutes les trois minutes, une activité est prévue... Tout est balisé de façon impressionnante et cela leur semble normal. Il faut souligner que l'on présente cet exercice au bout de

trois ou quatre jours de stage pendant lesquels on leur a dit : « Animez, animez ». Ils sont à fond dans la logique d'animation. Et, bien entendu, tout est extrêmement structuré et il n'y a aucun problème. Donc, ce qu'ils font est forcément positif auprès de l'enfant.

Dans la situation 2 (sans animateurs), les réponses sont très différentes : vous ne pouvez pas imaginer le nombre de morts qu'il y a ! Trois enfants au moins se noient, deux se battent, etc. Alors que, dans le texte, il est écrit que c'est un endroit tranquille, que l'eau n'arrive qu'à mi-mollet, que les parents savent où ils sont. Mais les stagiaires pensent que les enfants s'embêtent, donc se frappent, ont des accidents et font des bêtises.

En conclusion, dans ce genre d'exercice, les stagiaires se mettent à la place de l'animateur et oublient totalement ce qu'ils faisaient quand ils étaient jeunes. L'intervention se poursuit avec un débat sur les questions suivantes : « Qu'est-ce que l'activité de l'enfant ? Est-ce que, eux-mêmes, un jour dans leur vie, ont fait des activités tout seuls ? Est-ce qu'ils n'étaient pas contents de ne pas avoir d'animateurs pour s'occuper d'eux ? Est-ce que les enfants ont les capacités pour jouer seuls ? Etc ». Il est à noter que si les stagiaires imaginent que des enfants, dans un petit ruisseau, ont des problèmes de sécurité, vous imaginez ce qu'ils ont comme conception de l'enfant.

On peut reproduire aussi ce genre d'exercice, mais avec des situations avec un public de jeunes (on a toujours une formation à faire sur des ados). Sachant qu'auparavant on a fait un gros travail de théorie sur le développement de l'enfant et du jeune.

Situation 1 -

C'est les vacances de la Toussaint. On est au beau milieu de l'après-midi, mais déjà, on a l'impression que la nuit va tomber. Dehors, il fait froid et gris, c'est vraiment un temps de saison.

Ils se sont retrouvés quelques-uns, au centre social, dans une salle qui leur est habituellement réservée. Ils sont très exactement quatorze : huit filles et six garçons. Le plus jeune a treize ans, la plus âgée en a seize.

Dans un coin, sur une table, des revues. Sur les rayonnages du fond, un projecteur diapos, des cassettes, un magnéto, deux jeux de tarot (peut-être complets), quelques livres.

Au mur, des posters qui commencent à se décoller.

Arrive Germain Durand. Il est prof au C.E.S. Il a vingt-sept ans. L'été, c'est lui qui dirige le centre aéré municipal.

(Imaginer et raconter la suite de l'après-midi - Si nécessaire, donner des prénoms aux jeunes) Situation 2 -

C'est les vacances de la Toussaint. On est au beau milieu de l'après-midi, mais déjà, on a l'impression que la nuit va tomber. Dehors, il fait froid et gris, c'est vraiment un temps de saison.

Ils se sont retrouvés quelques-uns, au centre social, dans une salle qui leur est habituellement réservée. Ils sont très exactement quatorze : huit filles et six garçons. Le plus jeune a treize ans, la plus âgée en a seize.

Dans un coin, sur une table, des revues. Sur les rayonnages du fond, un projecteur diapos, des cassettes, un magnéto, deux jeux de tarot (peut-être complets), quelques livres. Au mur, des posters qui commencent à se décoller.

(Imaginer et raconter la suite de l'après-midi - Si nécessaire, donner des prénoms aux jeunes)

En caricaturant, comme pour les situations précédentes, deux grands types de réponse sont données : dans la situation 2, (ados seuls dans une salle), la salle brûle (quasiment à chaque fois) et dans la situation 1 (ados avec l'animateur), tout va bien. L'animateur organise tout, à trois minutes près. On a quelque chose de complètement irréaliste. A ce stade-là (on est en général en milieu de stage), on a un débat d'environ cinq à six heures. Au bout de deux ou trois jours, ils commencent à réaliser ce qui s'est dit sur ces exercices. Ils commencent à admettre que, finalement, les enfants peuvent parfois jouer sans les adultes, et qu'ils se débrouillent très bien sans eux, et que c'est ce qui se passe, la plupart du temps, lorsqu'il n'y a pas d'animateur avec eux.

Il est à noter que les personnes qui étudient la psychologie du développement donnent des réponses similaires. Cela suggère qu'il existe bien une différence entre ce que l'on sait et ce que l'on fait.

Dans ce type d'exercice (un peu provocateur), les stagiaires se livrent sans arrière-pensée en disant : « Voilà, je pense que ça va se passer comme ça ». On pense avoir un petit peu plus accès à la représentation de ce qui va se passer, sans trop de barrières et de protections du type : « Qu'est-ce qu'il va penser de moi si je dis ça ».

Dans ces quatre situations, les stagiaires pouvaient avoir à l'esprit : « Si je n'anime pas et si je n'occupe pas les enfants, je suis un mauvais animateur ».

De même, quand on voit un groupe d'enfants jouer, on va intervenir car, sinon, on se sent inutile, on ne fait pas notre job.

A partir de ces études de cas, on fait ensuite tout un travail (également avec l'aide de vidéos) avec les stagiaires : on leur demande d'identifier les types d'interventions possibles qu'un adulte peut avoir auprès des enfants.

Au final, on peut identifier quatre grandes catégories ou 4 types d'interventions possibles que je vais vous présenter.

- La première, très classique et prédominante, permet de ne pas trop culpabiliser : « **Je fais faire** ». Je suis le maître du jeu. Je suis, en général, l'arbitre, le chef, etc., et c'est moi qui pilote tout. Je fais les règles ».
- La deuxième : « Faire avec » c'est-à-dire : « Quand je joue, je ne suis pas obligatoirement l'arbitre. Je ne définis pas forcément les règles. Je peux simplement jouer avec eux et avoir le même statut. » Les animateurs stagiaires ont déjà du mal à passer ce cap.
- La troisième catégorie d'interventions est plus difficile à comprendre : « Je donne à faire ». Je me mets en retrait. Par exemple, je prépare et j'organise l'ensemble du matériel, je le mets à disposition, je prépare des stands, des ateliers, des espaces, mais, ensuite, je ne pilote plus. L'enfant (ou le groupe d'enfants) joue tout seul et il se débrouille. Vous qui êtes praticiens, vous connaissez certainement ce cas de figure. Vous faites cela, en fait.
- Quatrième et dernière intervention, très difficile car elle peut remettre en question le statut de l'animateur : « **Je laisse faire** » Là, il faut se battre pour que les stagiaires admettent qu'il faut à certains moments laisser tranquille les enfants.

Ensuite, une fois que ces différentes interventions sont comprises et bien identifiées, nous travaillons sur les pratiques de chacun (à l'aide d'une vidéo). L'idée est de faire comprendre que chaque type d'intervention révèle un peu la conception que l'on se fait de l'enfant, et qu'aucune intervention n'est bonne ou mauvaise. Si je choisis un type d'intervention, que je la développe et que je n'applique plus qu'elle, cela devient intenable.

Faire faire tout le temps, c'est presque une dictature. On est alors dans une conception de l'enfant incapable de création, d'avoir une activité seul, de se développer. L'adulte doit toujours être là pour le structurer.

Faire avec : je peux jouer avec les enfants sans tenir le rôle d'arbitre ou d'intervenant (celui qui pose les règles, etc.), mais si je ne fais que cela, à un moment donné cela va poser problème à mon statut de responsable ou d'animateur. Il y a des enfants, ou des groupes, qui ne vont pas forcément connaître la règle et il va bien falloir réguler.

Donner à faire : ça marche bien, mais si on pousse trop dans cette direction, au bout d'un moment, les enfants vont s'ennuyer. Si toute la journée on donne à faire, les petits vont demander : « Qu'est-ce qu'on peut faire ensuite ? »

Laisser faire : si je laisse faire tout le temps, là on a une conception qui va dans l'autre sens. Si on va à fond dans cette conception, on peut mettre l'enfant en danger et compromettre sa sécurité physique et mentale.

L'idée est donc de faire comprendre aux personnes qu'il n'y a pas de bonne ou de mauvaise intervention, mais qu'il y a quatre registres et qu'il faut choisir un subtil dosage entre ces quatre types d'interventions. La conception que l'on a de l'enfant et de son développement correspond à la représentation que l'on a du dosage, de la proportion de chaque attitude dans une animation. Sur un temps donné, une répartition équilibrée des quatre interventions correspond à 25 %. Selon nos

conceptions de l'enfant et du jeu, nos théories, notre philosophie, nous allons modifier cette répartition et accentuer plus ou moins chaque intervention. Il y aura par exemple des centres de loisirs qui vont plutôt axer leur façon de faire sur : « Je ne pilote pas trop l'enfant et je fais attention à ce qu'il développe lui-même ses activités. » D'autres vont être plus centrés sur : « Le petit a forcément besoin d'un guide et d'un adulte pour le faire progresser. » Le dosage de chaque catégorie permet d'identifier un peu notre profil pédagogique. Evidemment, en fonction de l'enfant (ou du groupe d'enfants) que l'on a en face de nous (son âge, d'où il vient, et d'autres caractéristiques), le dosage va changer.

Bien sûr, il y a des différences entre nous, sur notre façon d'intervenir, qui peuvent changer en fonction de notre évolution et des conceptions que l'on a du jeu. Mais, le problème est qu'il y a souvent un écart entre ce que l'on pense avoir comme profil et ce que l'on fait réellement.

Par exemple, on pourrait essayer de construire notre propre profil pédagogique en se disant : « j'ai un groupe de quatre enfants de 8-12 ans en face de moi ; j'agis plutôt comme ça, avec tel type de jeu. » Certains stagiaires ont un discours très libéral. Ils disent : « Je suis pour le développement de l'enfant, pour son autonomie. C'est important qu'il puisse s'épanouir, etc. » Puis, lorsqu'il anime un jeu, il y aura du "faire faire" à 80 %. Il y a donc un décalage entre ce que l'on pense être dans nos profils pédagogiques (ou nos profils d'interventions) et ce que l'on va faire réellement auprès du groupe. Un des moyens pour tenter de réduire ce décalage est de faire appel à un observateur (un collègue, un ami, la vidéo, en tout cas quelqu'un d'extérieur) qui va essayer d'analyser avec vous les types d'interventions que vous faites auprès du groupe. Au cours des stages BAFA, par exemple, nous nous réunissons et il y en a un qui observe comment l'autre anime le jeu, puis il fait un compte rendu. Souvent, la première étape est d'identifier l'écart qu'il y a entre ce que l'on pense être et ce que l'on fait réellement.

Dans une perspective plus générale, il faut garder à l'esprit que nous devons essayer de rapprocher nos conceptions et nos comportements grâce à un travail de réflexion. Ce travail ne sert pas simplement à se faire plaisir intellectuellement car si on ne réfléchit pas sérieusement à cet écart éventuel entre nos pratiques et nos conceptions afin de les mettre en adéquation, souvent, on a une tendance naturelle à reproduire ce que l'on nous a fait. On se dit : « Cela a marché avec moi et il n'y a aucune raison que cela ne marche pas avec eux. On m'a appris les règles comme ça, je vais les leur apprendre comme ça, et s'ils ne comprennent pas, c'est qu'ils sont bêtes. » Par exemple, c'est assez flagrant lorsque, en animation, on explique des règles de jeux. On les explique comme on nous les a apprises, sans rien changer. Il n'y a aucune remise en question. Un travail d'analyse et de réflexion est essentiel : qu'est-ce que l'on veut pour le développement de l'enfant ? Quelle va être notre conception de son développement et de ses capacités ? »

Edouard Gentaz

Atelier n°1 : Le jeu pour le plaisir avant tout ?

Quels objectifs poursuit-on en donnant à jouer ? Quels jeux choisit-on, quelles formes donnonsnous aux animations jeux, pour quelles finalités ?

Nous avons commencé par échanger nos expériences sur le plaisir du jeu, en déclinant les sens mis en éveil par le jeu :

- plaisir des yeux les grands jeux, les beaux jeux dans des beaux matériaux... Ça attire le regard, ça donne envie,
- Plaisir tactile : tripoter les graines d'awalé, s'exciter sur l'élastique d'un maxi flitzer. Avoir le droit de toucher...
- Plaisir des oreilles, du palais et des narines pourquoi pas ?

À chacun sa manière de prendre du plaisir en jouant, et <u>il s'agit au départ d'un plaisir sensible (</u>sensuel, sensoriel ?).

Peut-on parler d'une attirance se rapprochant de la pulsion?

Chez les enfants oui, mais pour les adultes, il faut «s'autoriser» à perdre son temps à jouer en trouvant une excuse ; comme si jouer était interdit!

Pudiquement et en bons professionnels nous avons esquivé ce sujet car nous étions là pour travailler comme ne l'indiquait pas l'intitulé des Rencontres Ludiques.

<u>La notion d'ambiance est apparue comme primordiale</u>... Conviviale, sympathique, chaleureuse, amicale favorisant la rencontre. Toutes les expériences relatent <u>des moments de rencontres</u> avec des publics les plus variés. Surprise et émerveillement de l'échange avec le ou les partenaires de jeux (le rapport à l'autre avec son lot de surprises)

Nous sommes d'accord pour dire que la gratuité favorisant la création d'une bonne ambiance. Certains entretiennent même cette ambiance à coups de crêpes, de café...

Pour l'animateur, le plaisir du public se mesure aux temps que passe le joueur sur les lieux ou à la frustration relevée lorsque le temps de l'animation s'arrête. Autre révélateur du plaisir c'est l'exemple du public capturé par les jeux alors qu'il passait là par hasard et n'avait pas prévu de jouer.

Le rôle de l'animateur est très important car le plaisir est contagieux et se propage : qui se fait plaisir invite l'autre à le partager.

Néanmoins même si le «plaisir sensuel » et l'ambiance sont vitaux, ils n'ont rien de spécifique au jeu. Il apparaît que nous avons tous notre plaisir propre et unique à jouer et il est difficile de faire l'inventaire de ces «satisfactions » :

- plaisir de vaincre, de gagner, de dominer,
- plaisir de la réflexion de la stratégie, de la confrontation,
- plaisir de renouer avec des sensations perdues ou inconnues, des souvenirs d'enfances,
- plaisir de l'imaginaire, de mondes ou tout est permis sans enjeux,
- plaisir de rencontrer l'autre de le découvrir de partager.
- plaisir du geste du joli coup, de la belle action, de l'adresse,
- plaisir d'apprendre, de découvrir, de coopérer, de négocier,
- plaisir de créer de construire de fabriquer.

Pour certains le fait de tricher fait même parti du plaisir de jouer ce dont d'autres s'offusquent.

Ceci nous renvoie à la question initiale le jeu pour le plaisir avant tout?,
Au détriment des règles, en dépit des autres, des valeurs?
Cela conduit-il à une charte du joueur, un code de bonne conduite?
Nous sommes tout de même d'accord pour dire que celui qui joue doit être consentant et savoir pourquoi il joue.

Le jeu serait un espace de liberté où chacun trouve son plaisir en relation avec l'autre dans des moments sans cesse réinventés.

Au-delà de ce plaisir initial nous nous rappelons quelques objectifs plus avouables : le jeu moyen de rencontre, moyen d'apprendre... La réalisation de ces objectifs peut apporter du plaisir...

La question du plaisir du jeu est parfois antinomique avec celle d'une activité professionnelle qui implique contraintes, obligations (sauf à parler de professionnel du jeu comme des professionnels du plaisir (mais cela peut entraîner des confusions de sens!)

Peut-on jouer avec n'importe qui, à n'importe quoi ? Chacun retire un plaisir différent en fonction du jeu de l'adversaire ... On peut aussi ne pas prendre de plaisir avec un jeu ou un adversaire qui n'est pas en «phase » avec ses intentions. Le plaisir du jeu n'est pas garanti.

Difficile de trouver le moteur propre du jeu, la fibre joueuse que nous avons tous, Nous sommes des professionnels et il nous est difficile de parler de choses aussi intime et essentielle que notre plaisir, ce sont peut-être les novices et les amateurs (les enfants) que nous devrions interroger à ce propos.

Evidemment, pas de recette pour trouver la magie du jeu, mais quelques ingrédients seront les bienvenus : Ambiance, rencontre, gratuité.

Après deux heures d'échange, le mystère du plaisir du jeu reste à explorer et à expérimenter.

Il fut néanmoins plaisant d'en parler!

Atelier n°2 : Peut-on jouer avec les jeux éducatifs et qu'y apprend-on?

Jouer pour apprendre, apprendre en jouant : où commence le jeu et où s'arrête-t-il ? Quelles évaluations possibles des jeux en terme d'apprentissage ?

Le jeu est porteur d'une notion de plaisir, de liberté (accès sans contrainte) et de gratuité (pas d'enjeux). Le jeu « éducatif » introduit une notion d'apprentissage spécifique, qui serait inhérent à son usage.

Ces jeux éducatifs intéressent :

- les marchands, qui ciblent la bonne volonté et les angoisses parentales, dans une logique commerciale de consommation : tel apprentissage garanti, jeux exclusivement adaptés à une tranche d'âge spécifique en dehors de laquelle ils seraient périmés (bruit de tiroir- caisse en fond sonore)...
- les enseignants et /ou les animateurs qui pensent leur « activité jeu » en terme de rentabilité, liée aux nécessaires applications des programmes de l'éducation nationale, et/ou à un respectable souci de favoriser l'acquisition d'une compétence « Y » à l'élève « Z » (avec la caution de plaisir, obligatoirement associé au jeu). Compétence dont l'acquisition semble aussi indispensable que compromise dans le cadre strictement scolaire...

Avec une autre posture d'esprit, les jeux éducatifs pourraient intéresser... tout le monde, considérant que tous les jeux sont éducatifs en ce sens qu'ils participent à l'épanouissement de l'individu par le biais du plaisir qu'ils procurent, et de la multiplicité des capacités auxquelles ils font appel.

A la différence d'un exercice ludique répondant aux attentes évoquées plus haut, un jeu va faire référence à un type de compétence sans pour autant la développer forcément chez le joueur. Du lien entre plaisir, réussite et motivation de chacun...

Un regard éducatif porté sur des joueurs « libres » - enfants ou adultes- enrichit le travail du professionnel de connaissances nouvelles, relatives à la personnalité et aux capacités de chaque individu. Dans cette optique, l'éventualité d'un choix de jeu « régressif » ne pose plus problème : c'est un simple rappel de nos besoins de sécurisation et sur la non-linéarité de l'évolution de l'être humain (plutôt G.R. qu'autoroute).

Quels sont de fait nos intentions dans le choix de jeux que nous proposons? Quelles valeurs éducatives transmet-on à travers notre façon d'utiliser les jeux?

Considérés dans une globalité éducative, les jeux développent diverses compétences transversales...dans la mesure où l'on joue avant tout pour son plaisir.

Atelier n°3 : Contrats Éducatifs Locaux (CEL), Contrats Temps Libre (CTL) : quelle place pour le jeu libre et gratuit ?

Quels objectifs, quelles conditions, quelles formes possibles pour des interventions jeux au sein de ces dispositifs des politiques publiques ?

Présentation des CEL et des CTL en général, à travers quelques exemples.

Un CEL est une signature entre une commune et l'état. Il a pour finalité «l'organisation du temps libre de l'enfant, temps complémentaire à la famille et de l'école, dans un objectif d'éducation globale en faveur de tous les enfants ». Il vise notamment à lutter contre les inégalités d'accès aux savoirs, à la culture et aux sports. Il traduit une volonté de mobiliser tous les partenaires éducatifs pour «contribuer à l'épanouissement de la personnalité de l'enfant, à son apprentissage de la vie sociale, à sa réussite scolaire ».

Le CEL implique 4 ministères et ouvre un champ très large : accueil du matin ou du soir, temps de repas, organisation des activités sportives ou culturelles, taux et compétences de l'encadrement, tarification, accompagnement scolaire, utilisation et qualité des lieux, horaires scolaires...

Vu sous cet angle, le CEL représente un possible, mais ne détermine aucunement ce qui va se passer. C'est la mobilisation des personnes qui va donner du sens à ce cadre, permettre la définition d'un projet, des orientations, des choix partagés, et influer sur son environnement.

Le CTL : dispositif mis en place par la CAF. Les objectifs sont les mêmes que pour les CEL, mais le cadre est plus contraignant, plus précis. Il peut arriver que l'éducation nationale soit intégrée au CTL même si ce n'est pas une obligation, comme dans le CEL.

Une expérience de CTL a été mise en place avec une Maison des Jeux et un collège sur la découverte de la géographie à travers les jeux et la fabrication des jeux. Les élèves sont motivés par le projet, et de nombreux liens sont tissés avec les contenus scolaires.

Partenariat : collège, association, centre social.

Reste la question des financements de ces interventions...

PROBLEME : difficulté de relations entre le collège et le centre social (appropriation du projet, confiscation). Difficulté de relations entre les partenaires. Le volet découverte d'une activité peut se faire sur le temps scolaire, l'initiation puis l'approfondissement/perfectionnement se faisant ensuite sur du péri ou de l'extra scolaire.

Dans telle ville, il existe une réelle difficulté relationnelle entre la municipalité et l'éducation nationale. Dans certains cas, le partenaire jeu est considéré comme un prestataire de service, le CEL permettant de financer les interventions. Ailleurs, le CEL repose davantage sur de véritables partenariats avec différents acteurs (surtout quand il existe des groupes de pilotage

Questions et remarques des participants sur la place du jeu dans les CEL, CTL :

- Le jeu est la seule activité proposée tous les jours dans le cadre du CEL et pour laquelle il n'y a pas besoin de s'inscrire à l'avance. Faut-il, dans un temps réglé, rajouter une activité qui implique, sinon des règles, du moins des contraintes ?
- Face à la surcharge du temps de l'enfant, le jeu doit être un temps et un espace de respiration et de plaisir d'autant que les parents ont de moins en moins le temps de jouer avec leurs enfants.
- Il y a nécessité de faire coexister différents types de jeux, d'activités ludiques permettant de satisfaire le besoin et la demande des enfants, de ne pas être dans la contrainte (créer différents espaces, y compris un espace pour ne rien faire)
- Il serait intéressant de prévoir des formations, de différents acteurs, à l'utilisation du jeu (enseignants, animateurs, parents, personnel du périscolaire...).
- Possibilité d'interactions avec les parents pour créer du lien, par exemple autour de défis jeu parents/enfants.

Atelier $n^{\circ}4$: Quelles animations jeux et quels apprentissages pour un public d'adulte en insertion ?

Existe-t-il une spécificité de l'animation jeu avec des adultes en insertion (objectifs, démarche, choix des jeux) ?

Dans cet atelier, chacun a pu, lors des échanges, parler de son expérience dans l'animation jeu et faire part de ses questions :

- Comment redonner espoir aux personnes qui se marginalisent et les aider à se projeter dans l'avenir ?
- Comment utiliser le jeu pour permettre à des personnes de reconstruire leur image?
- Comment arriver à convaincre des adultes qu'ils peuvent jouer?

Aucune recette n'existe, mais les expériences mises en commun constituent peut être des éléments de réponses ponctuelles, qui montrent qu'il est possible pour chacun, quelle que soit sa profession, de construire quelque chose en partant du jeu.

Quelques expériences:

- Comment convaincre les adultes d'entrer dans une ludothèque pour eux-mêmes, et non pas seulement pour accompagner les enfants, ces mêmes qui, lors d'animation de rue, viennent sans problème? Nous devons aller à la rencontre des populations (dans des bars par exemple): mais attention à ce que ce ne soit pas seulement une prestation de service. Le jeu, comme outil, ne doit pas avoir un but purement économique!
- Mais le public en réinsertion n'est pas toujours prêt à jouer : il faut qu'il soit capable de rentrer en relation avec d'autres. Pour un public de personnes handicapées, il s'agit d'aider à la reconstruction d'une image de soi avant d'entamer une réinsertion. Pour d'autres, ce sera s'exprimer : être en relation avec les autres.
- Lors de stages de réinsertion pour des jeunes de 18 à 25 ans (RMIstes, personnes en échec scolaire, ...), le jeu a été pris comme support pour créer une dynamique. Leur donner envie de jouer à partir d'un jeu qu'ils connaissent, construire un jeu pour mettre en valeur leurs qualités, tels sont les objectifs. D'autres aspects concernent la mise en place d'une manifestation, l'utilisation du français pour l'écriture des règles (en lien avec un professeur de français)
- La maison d'arrêt de Lille a sollicité la maison des jeux de Lille pour animer un atelier jeux avec les prisonniers : il s'agissait de personnes sur le point d'être libérées. Les gardiens ont joué avec les prisonniers, ce qui a donné lieu à des situations et à des confrontations intéressantes. Dans une autre maison d'arrêt, la demande était sur la favorisation des relations entre pères et enfants, à l'occasion de Noël : démarche de choix des jeux, de préparation afin que les pères connaissent les règles pour les expliquer aux enfants si besoin (éventuellement fabrication des jeux pour les offrir).

A la question «quel jeu utiliser et à quel moment? » nous répondons : à chaque utilisation, un ou des jeux peuvent venir soutenir la demande d'une association en matière d'insertion. Par contre, suivant chaque situation, des conditions de mises en œuvre sont nécessaires : il n'y a pas d'automatisme. Le jeu n'est pas une recette miracle ou un médicament. Chacun reconnaît que jouer a des conséquences positives très intéressantes, mais à condition que le jeu reste volontaire et gratuit. Si pour x raisons je ne peux pas me donner entièrement dans le jeu, cela ne produira pas les effets attendus : c'est le paradoxe ; il faut jouer pour le jeu uniquement si nous voulons qu'il y ait des effets intéressants. Si nous jouons pour obtenir ces effets, cela ne fonctionne pas.

Atelier n°5 : Quelles animations jeu et quels apprentissages pour un public d'adolescents ? Existe -t-il une spécificité de l'animation jeu avec des ados (objectifs, démarche, choix des jeux) ?

<u>D'abord, les participants ont souhaité établir une «définition de l'adolescent » pour mieux cerner ce public, apparemment reconnu par tous comme étant «spécifique » :</u>

Selon chaque individu, la période de l'adolescence se situe entre 12 et 18 ans.

Cet état d'«adolescence» correspond à une phase de transformations dans la vie de l'être. Cette transition de l'état d'enfant à celui d'adulte créé un phénomène de recherche identitaire fort, qui se traduit par des comportements particuliers (souvent contradictoires, extrêmes, violents...). L'adolescent est à la recherche de ses propres limites et de celles des autres (notamment celles de l'adulte référent), ses besoins et attentes sont nouveaux, même s'il n'en a pas toujours conscience. Cela peut se traduire notamment par la recherche de nouvelles expériences, des comportements à risque, des oppositions, des conflits...

Des réflexions sur la relation de l'ado aux jeux :

Le jeu est souvent devenu synonyme d'occupation enfantine dans l'esprit des adolescents. Il s'agit donc de ramener le plaisir du jeu à l'ado, d'où la nécessité de revaloriser la place des jeux.

Le jeu comme un outil pour entrer en relation :

De façon générale, la confrontation avec l'adulte est importante pour l'adolescent. Par le biais du jeu, le positionnement dans la relation et la notion de confiance sont favorisés.

Le comportement et le positionnement de l'animateur sont fondamentaux :

Il s'agit d'être efficace dans *le choix des jeux*, de savoir transmettre *l'élan ludique* et de se positionner comme *fédérateur* de ces temps d'échanges.

Il est aussi important de connaître ce public et de savoir gérer les montées de tension, d'excitation ou d'agressivité souvent violentes et rapides chez les adolescents.

Questions à approfondir :

Qu'avons-nous envie de faire passer aux ados par le jeu?

Que pouvons-nous faire passer à l'ado par le biais du jeu?

Certains jeux seraient-ils spécifiques aux adolescents ? Ou serait-ce une spécificité propre à l'animateur ?

Y a-t-il une peur d'appréhender ce public de la part les professionnels du jeu ? (les ludothèques sont souvent fermées aux ados...)

Pour donner envie de jouer aux ados, faut-il prendre contact avant ou faut-il se servir du jeu pour prendre contact ?

Atelier n°6 : Jouer à l'école : pour le plaisir de ne rien apprendre ?

Le jeu a-t-il sa place dans le temps scolaire ? Peut-on concilier Jeu et instructions officielles de l'Éducation Nationale ?

L'atelier débute pour un tour de table des expériences menées autour du jeu pendant le temps scolaire, révélant les difficultés de chacun à amener le jeu à l'école.

Certains ont tenté d'employer des moyens détournés, de « biaiser » : pour persuader un instituteur d'utiliser le jeu en classe, un atelier jeux ayant pour but d'apprendre à compter est mis en place. Les participants différencient :

- la présence du jeu dans le temps scolaire à des fins d'apprentissages.
- le jeu à l'école pour le plaisir de jouer. Cela peut favoriser des apprentissages transversaux (entre autres ce qui est de l'ordre de la formation du citoyen : socialisation, acquisition de l'autonomie...).

Un consensus général se dégage sur le garde fou de la place du jeu à l'école : le jeu pour le plaisir de jouer !

Le groupe est amené à réfléchir sur la nature et les raisons de ces difficultés.

Les échanges montrent qu'elles sont de deux sortes :

- les difficultés à convaincre les équipes enseignantes
- Les difficultés liées aux instructions officielles de l'Éducation Nationale et plus généralement à la notion de plaisir à l'école (plaisir de lire, plaisir de jouer, ...).

Cet échange sur la nature et les raisons des difficultés à amener le jeu à l'école est relayé par des solutions ou des pistes de réflexions proposées par les participants :

A propos des difficultés à convaincre les équipes enseignantes :

- Amener les professeurs ou instituteurs à participer aux ateliers, faire partager le plaisir de jouer pour qu'ils se rendent compte de l'intérêt de jouer. Prolonger l'activité au-delà des temps de découverte par la fabrication, la mise en place d'un coin jeux...
- Il ne s'agit pas de faire du jeu une matière de plus, avec des horaires -posant alors le problème de l'enfant qui n'a pas envie de jouer pendant le temps de jeu, ce qui dénaturerait ainsi le jeu comme activité libre et gratuite. Pour les équipes enseignantes, le jeu doit être une possibilité, un outil qui va permettre des apprentissages transversaux ; l'appel à des intervenants extérieurs vise à palier un manque de formation sur le jeu.
- Les participants s'accordent sur le fait que pour convaincre de son importance, il peut être intéressant d'amener le jeu à l'école à travers le temps périscolaire, les récréations ou les foyers au collège, mais soulignent que sa place est également pendant le temps scolaire.

A propos des difficultés liées aux instructions de l'Éducation Nationale :

Depuis le début de l'atelier, les participants ont énoncé des valeurs et des apprentissages que véhicule le jeu : nous pouvons citer par exemple, la notion de plaisir, l'apprentissage de la citoyenneté et du respect, la valorisation de certains élèves, la création d'autres rapports entre l'instituteur partenaire de jeu et l'enfant...

Afin de mieux comprendre les difficultés à amener le jeu à l'école et dans un but de comparaison, le groupe se penche alors sur les valeurs et les apprentissages que souhaite transmettre l'Éducation Nationale.

Le programme officiel de l'école maternel stipule que « le jeu est l'activité normale de l'enfant », qu'il est le point de départ naturel de toutes les situations didactiques proposées par l'enseignant ». En quelques mots, les instructions favorisent la place du jeu à l'école maternelle. Dans le programme de l'école primaire, le jeu a disparu : ne restent plus que des notions de compétences transversales, dans lesquelles le jeu peut encore avoir sa place.

Si les difficultés à convaincre les équipes enseignantes sont notre combat quotidien, convaincre le ministère de l'Éducation Nationale doit être-pour reprendre le mot de Nicolas Precas- notre conquête.

Invitation:

- A creuser les valeurs et les apprentissages que véhicule le jeu et ceux que souhaite transmettre l'Éducation Nationale, afin d'établir un parallèle.
- A réfléchir sur l'importance du jeu dans le programme officiel de l'école maternelle et sa disparition dans celui de l'école primaire

Référence: - loi d'orientation sur l'éducation du 10 juillet 1989

- programme officiel de l'école maternelle depuis 1995

Atelier n°7 : Jouer pendant le soutien scolaire : quels intérêts ?

Pourquoi et comment proposé une animation jeu pendant le temps du soutien scolaire, dans quel but ?

Après un tour de table, le groupe se rend compte de la diversité et de la multitude des pratiques de chacun pouvant cependant entrer dans la logique « soutien scolaire ».

Sur le temps scolaire, écoles et collèges, avec les enseignants et les aide-éducateurs.

Sur le temps hors scolaire, proposé par des associations diverses, parfois résultat d'une commande de la municipalité, avec des animateurs, des bénévoles, présence ou non d'un coordinateur. Les appellations de ce temps sont diverses et variées,(soutien scolaire, études dirigées, études surveillées, activités éducatives périscolaires, garderie, accueil du soir, aide aux devoirs ...) et parfois, sans nom précis. Ce qui révèle bien le flou qui existe sur ce temps ainsi que les objectifs qui lui sont attribués :

Les principaux objectifs sont :

- Accompagner l'enfant dans la réalisation de ses devoirs.
- Aider les enfants en difficulté.
- Prévenir l'échec et favoriser la réussite.
- Etablir un lien privilégié enfant/adulte.
- Etablir un lien entre l'école, les structures proposant cette animation et les parents.
- Proposer des activités d'éveil.

Quelle place est laissée au jeu?

C'est souvent un temps après l'école. La surcharge de la journée de l'enfant est à prendre en compte. Les enfants ont-ils envie de faire des activités après la classe? Leurs journées ne sont-elles pas trop programmées. La demande d'activité est réelle pour les parents et les institutions. C'est ainsi que l'accompagnement à la scolarité prend son plein essor. Mais quels contenus, quels buts? Les devoirs écrits n'ont plus lieux d'être pour les élèves de primaires du moins.

Les temps de l'enfant sont peut-être trop cloisonnés. - l'école-le loisir-le milieu associatif-l'école. L'accompagnement à la scolarité pourrait avoir sa place en ayant pour but de créer du lien entre ces cloisons. Et d'ouvrir un espace "au laisser faire". Laisser le choix à l'enfant de se poser, jouer, courir, s'isoler etc.

Le jeu est très sollicité durant ces temps. Le jeu est reconnu comme support de valorisation de l'enfant, créateur de lien, de plaisir, de convivialité et de détente. Pourtant le jeu ne vient que lorsque les devoirs sont finis. Et souvent des jeux de lettres plutôt que le « speed » par exemple. Le jeu sert surtout à répondre aux attentes des enseignants trop liées aux apprentissages et au programme scolaire. Utilise t-on le jeu ou des outils pédagogiques ? Il semble de notre ressort de sensibiliser les enseignants à la place du jeu à l'école et pendant l'accompagnement à la scolarité. Le jeu est un support de lien et d'échange enfant/enseignant mais aussi enfant/parent. C'est une porte ouverte aux parents pour intervenir et participer à l'accompagnement à la scolarité de leurs enfants. Mais plus encore, l'intérêt du jeu se révèle dans son approche, dans la façon de se l'approprier, de se le transmettre. (enfant/enfant, enfant/parent, enfant/enseignant.) Cela donne l'idée d'une inversion des rôles, l'enfant a enfin un rôle "d'enseignant", de porteur du savoir, en ramenant le jeu à l'école ou à la maison

L'intérêt est aussi dans la continuité, que le jeu n'est pas seulement restreint à un seul lieu de pratique. Les temps d'accompagnement à la scolarité peuvent servir de lieux passerelles. Garder un lien avec l'école, trouver une complémentarité est nécessaire car la place du jeu dans l'accompagnement scolaire ne semble possible qu'en lien avec l'école.

Atelier n°8 : Jeu, apprentissages et éducation populaire

L'animation jeu est-elle pertinente pour accompagner les apprentissages que souhaite favoriser l'éducation populaire ?

L'éducation populaire n'a, semble-t-il, que peu de rapport avec un « modèle », dans le sens de quelque chose de posé, de carré, explicable et applicable partout et à tous. En effet, elle se trouve à la croisée de nombreux termes ou idées (citoyenneté, militer, identité...) qu'il faut sans cesse réaborder à partir d'une définition, elle-même évolutive et difficilement énonçable.

Malgré tout, une tentative de définition de l'éducation populaire pourrait se baser sur la participation de personnes à un projet, individuel ou collectif, qui s'inscrit dans une démarche de transformation sociale. Ici, la participation induit l'implication (soit le fait de prendre part, être « part de »); le projet exprime un espace en construction, en élaboration, avec les personnes; et la transformation sociale signifie la volonté de s'inscrire dans une réflexion sur la société, d'être acteur dans la construction et l'évolution de sa vie et de la vie de la société.

Dans ce sens, l'éducation populaire souhaite développer l'autonomie des personnes dans la société(soit la capacité de penser et d'agir par soi-même), qui induit de favoriser :

- . la compréhension de ce qui fonde et organise la société (règles-lois...),
- . l'expression d'une parole politique,
- . l'inscription des personnes dans la création et l'imagination d'évolutions, de changements.

Enfin, l'éducation populaire, à l'inverse de toute pensée « modèle », revendique le droit à l'expérimentation, au doute, et se donne la liberté de dire : « j'essaye des choses, mais je ne sais pas ce que cela va créer ».

Le jeu, quant à lui, se définit avant tout comme un espace ouvert à tous, un espace qui favorise la rencontre et la découverte, ainsi que la prise de parole et la création d'une identité collective. Par ailleurs, le jeu n'appartient à personne en dehors du temps où il rassemble des joueurs et fait l'objet d'un partage.

Le jeu requiert une appropriation des règles par les joueurs, qu'elles soient comprises, maîtrisées, afin de s'en libérer, d'agir librement en leur sein. Là, apparaissent les premiers rapprochements possibles avec l'éducation populaire, par la nécessité de comprendre les règles pour définir sa liberté. Mais si les règles sont à l'origine, et le cadre d'élaboration, de la liberté de choix et d'actions, le jeu est, et sans doute avant tout, un espace en création. En effet, il s'exprime en premier lieu par l'acceptation collective des règles par les joueurs, et en conséquence, par la possibilité, à tout moment, de les faire évoluer si cette évolution fait l'objet d'un accord entre les joueurs. Cette spécificité ludique, d'une liberté définie par les règles dans le cadre d'une acceptation et d'une évolution possible de celles-ci par les joueurs, se trouve en correspondance avec les fondements de l'éducation populaire. Enfin, l'incertitude du résultat propre au jeu, mais qui n'empêche en rien le fait d'agir, a déjà été présentée dans le cadre de l'éducation populaire.

Pour aller plus loin et aborder l'animation jeu, il semble que celle-ci puisse favoriser certains apprentissages de l'éducation populaire si elle est proposée avec des objectifs à long terme, un public varié... L'animation jeu et l'animateur doivent se situer avant, pendant et après le jeu, pour accompagner les objectifs des habitants, des publics. Dans ce sens, l'animation jeu s'inscrit dans une démarche d'autonomie des publics sur le jeu. Ainsi, à travers une approche du jeu "libre et gratuit", l'animation jeu doit être utilisée dans l'objectif de favoriser le développement et l'autonomie des personnes, mais aussi afin de permettre une réflexion politique et citoyenne.

2ème journée : Jeu et relations sociales

- vendredi 16 novembre 2001 -

Conférence: « La communication ludique favorise-t-elle les relations sociales ? » par Martine Mauriras-Bousquet

Docteur es lettres et sciences humaines et Docteur en sciences de l'éducation, Martine Mauriras-Bousquet est l'auteur de *Théorie et pratique ludiques* (Economica, 1984), de *L'expérience ludique* (Université de Lille, 1987) et de *La place de l'éducation dans le phénomène humain - Education ou barbarie* ? (L'Harmattan, 2001). Elle a publié de nombreux articles sur l'apport de la neurobiologie, de l'éthologie et de la psychosociologie à une compréhension du jeu et de l'apprentissage et a animé de nombreux jeux de rôles et d'empathie lors de séminaires de formation en France et à l'étranger.

L'avis des organisateurs :

Avec cette conférence, Martine Bousquet n'a laissé personne indifférent! Les détracteurs lui reprochent :

- d'avoir une définition du jeu beaucoup trop floue et trop générale, où le fait de regarder un paysage ou de manger peut être considéré comme un jeu,
- des références théoriques souvent dépassées,
- son manque de connaissance de nos métiers et champs d'application,
- ses a priori (le fait de déclarer ne pas aimer les jeux de société).

Les autres se sont sentis interpellés par cette digression autour de la notion "d'attitude ludique" :

- ce souffle de vie qui nous habite parfois (pas assez ?) et que nous cherchons (à tort ?) à retrouver dans des objets (des boites de jeux, des jouets, alors que c'est d'abord en nous qu'il faut la (re)trouver).
- notre tendance à enfermer le jeu dans des temps et des lieux reconnus (ludothèque, maisons des jeux...) alors qu'il devrait surgir partout et n'importe quand.

Nous vous invitons, à travers ce texte (et les autres écrits de Martine Bousquet) à vous faire votre propre opinion. Il y a de toute façon des choses à prendre et des questions à ne pas évacuer trop vite...

<u>" Qu'est ce que le jeu ? Qu'est ce que jouer ?</u>

Dans les jeux des enfants comme dans les divertissements des adultes, la capacité de jouer, d'agir gratuitement sans rechercher un profit immédiat, est au cœur même du phénomène humain. Biologistes et éthologues ont montré que le jeu - étroitement lié aux comportements d'exploration et de curiosité - constituait le moteur de l'apprentissage et de la découverte chez l'homme, comme d'ailleurs chez les animaux supérieurs. De nombreux philosophes pensent, de leur côté, que l'humanité pèche par excès de pragmatisme et de sérieux, et qu'un retour vers une vie plus authentique, plus libre, plus digne d'être vécue, passe nécessairement par le jeu.

La place concédée à l'activité ludique libre est révélatrice des traits fondamentaux d'une culture. Dans les sociétés industrialisées, par exemple, le jeu - des sports aux industries du spectacle et du jouet - est souvent récupéré par le profit, créant un clivage entre professionnels rémunérés et usagers payants et passifs.

D'autres sociétés ont parfois su mieux préserver l'innocence du jeu et conserver dans la vie un sage équilibre entre le jeu et le sérieux. Mais pour combien de temps encore ? Si, comme le pensent certains, le jeu a présidé à la naissance même de l'humanité, ne faut-il pas à tout prix préserver et ranimer ce foyer de vie ?

La plupart des neurobiologistes s'accordent pour définir le jeu comme une « appétence non orientée », un désir sans objet précis, une activité qui a sa propre raison d'être et trouve son but en elle-même. Plus le jeu est authentique et plus le joueur se sent libéré de toute contingence. Le jeu est absolue gratuité et selon l'expression du philosophe allemand Eugen Finck, une « oasis de bonheur » dans le désert de la vie dite « sérieuse ». Jouer, c'est pour un moment ne pas demander à la vie d'être autre chose que ce qu'elle est, ni d'avoir d'autre finalité qu'elle-même. L'attitude ludique est **désir ouvert**, désir de l'instant qui passe et de celui qui va surgir et non pas désir de quelque chose qui manque et qu'il faut se procurer. Elle est une attitude existentielle, une manière particulière d'aborder la vie qui peut s'appliquer à n'importe quoi. En d'autres termes le jeu est pur appétit de vivre, appétit pour la réalité comme elle est et la vie comme elle vient. Jouer, c'est pendant un court instant se détacher, mettre en parenthèses les contingences, les préoccupations de la vie quotidienne, pour vivre gratuitement dans un ici et maintenant qui deviennent si absolus et intenses qu'ils ne sont occultés par rien d'autre.

Mais ce pur vivre-jouer dure peu et va retomber assez rapidement sur le perchoir d'un jeu déterminé, d'une préoccupation, d'un projet, d'une activité, de besoins à satisfaire, de vieilles habitudes auxquelles nous sommes attachés. Or l'élan ludique, comme nous venons de le dire, nécessite recul, désengagement par rapport à un passé parfois encombrant, à des projets envahissants et source d'inquiétude, disponibilité, ouverture sur le monde et sur les autres afin de pouvoir remplir son rôle : choisir un autre chemin, découvrir de nouvelles raisons de vivre, de nouveaux rôles, de nouveaux jeux.

Les jeux, tout au contraire sont des institutions sociales, les reliquats d'un élan ludique passé. Ce sont des « choses » avec lesquelles on peut jouer ou ne pas jouer. C'est donc bien le joueur, comme le dit Jacques Henriot, qui fait le jeu.

Peut-on jouer sans jeux?

Une stricte distinction est donc nécessaire entre le jeu (l'attitude ludique) et les jeux. Les jeux ne font pas toujours jouer: on peut s'ennuyer ferme durant une partie de cartes, un scrabble ou une excursion; et les enfants ne jouent pas toujours avec les jouets qu'on leur présente, mais leur préfèrent souvent un objet quelconque, possédant une toute autre destination, qui a attiré leur attention. Réciproquement, on peut jouer très intensément en dehors d'une activité étiquetée « jeu ». Avoir une attitude ludique ne signifie donc pas qu'on se livre à une activité socialement reconnue comme distraction, c'est tout simplement vivre pour le seul plaisir de vivre, sans buts ni cadres fixés par avance.

Le ghetto des jeux

Bien sûr, on peut aussi jouer avec un jouet et à propos d'un jeu repéré comme jeu, mais ce n'est là qu'un cas particulier du jeu. Or dans la civilisation industrialisée où nous vivons, ce cas particulier devient la règle : le jeu a été envahi par les jeux. L'adulte comme l'enfant, est accoutumé à jouer de plus en plus par l'intermédiaire de jeux, c'est-à-dire dans des formes bien établies et avec un attirail *ad hoc* (gadgets, jouets). La commercialisation intensive des distractions (de la TV au tourisme, du sport-spectacle payant au loto et autres tiercés), en nous offrant sans cesse des jeux et des jouets de plus en plus sophistiqués, nous maintient dans la sujétion à l'égard des jeux; trafic de stupéfiants très généralisé et auquel personne ne trouve à redire. Mais de la sorte nous désapprenons dès l'enfance, à jouer en dehors des espaces, des temps et des situations autorisés. Je lisais il y a quelques jours un article intitulé: « la ludothèque, espace spécifique du jeu »... comme si l'espace spécifique de notre jeu n'était pas l'univers! Ainsi, les jeux et les jouets peuvent-ils devenir le ghetto du jeu; hors des activités appelées jeux, il n'y a plus que travail ou ennui, que ce soit à l'école pour les jeunes, à l'atelier ou au bureau pour leurs aînés; et le temps de loisir peut devenir un temps morne si on n'a pas d'argent pour s'acheter du loisir organisé ou si la TV est en panne.

A la rencontre des autres cultures par le jeu

Preuve est donnée que le « Jeu » est devenu pour nous synonyme de jeux : par exemple, quand nous parlons du jeu dans d'autres cultures - en Afrique ou en Asie - nous pensons immédiatement aux divers jeux et aux jouets particuliers de ces cultures, et non pas à l'envie de jouer des populations. Jeux et jouets, dans les quelques 12 000 ethnies qui subsistaient encore en 1970 (estimations de Jean Poirier, in Ethnologie générale, t.I, Paris, Gallimard, 1972), étaient innombrables; une immense littérature existe à leur propos. Mais tout cela nous renseigne très peu sur la vie ludique (l'appétit et le plaisir du jeu) des peuples du monde ; les jeux comme le répètent volontiers les ethnologues, sont d'excellents « miroirs de la culture » ; l'étude des jeux peut donc contribuer à mieux comprendre les coutumes et la mentalité d'une population; ce n'est qu'indirectement qu'elle nous instruit sur le jeu lui-même. On connaît la classification de R. Caillois entre jeux de compétition, de hasard, de simulation et de vertige. Le fait que dans une ethnie, tel ou tel type prédomine nettement est, évidemment, une indication intéressante sur la mentalité de base de cette ethnie. Il semble à première vue assez révélateur que la majorité des jeux africains appartiennent aux deux catégories de simulacre et de vertige, confirmant ainsi de nombreuses observations sur la culture africaine. De même il apparaît assez normal que les Lao, population profondément bouddhique - c'est-à-dire à la fois rationaliste et éprise de mesure - ne soient quère enclins au plaisir du vertige, qu'il soit physique ou mental. Cependant, il faut être prudent; les jeux peuvent fort bien être compensatoires ou cathartiques ; et il est caractéristique par exemple que les pacifiques Bochimans aient beaucoup de jeux d'agressivité alors que des populations belliqueuses, les Yanomami d'Amazonie ou les Eipo de Nouvelle-Guinée en ont relativement peu.

La culture influence la capacité ludique

Par contre, bien que le jeu - l'envie de vivre pour le plaisir de vivre - soit, à la différence des jeux, affaire essentiellement individuelle, il est certain que la base culturelle de la personnalité (ce que Kardiner appelait « personnalité de base ») peut ou favoriser ou gêner le développement de la capacité ludique.

Les ethnologues ont décrit des cultures pathologiques - des cas extrêmes sont les Mundugumor de Nouvelle-Guinée, certaines ethnies de l'île d'Alor en Indonésie, les Iks des montagnes d'Afrique centrale - qui semblent avoir misé sur le malheur : leurs dieux sont cruels, mesquins ou faux ; euxmêmes sont peu solidaires, systématiquement agressifs ; les enfants sont matériellement et moralement délaissés et traités avec hostilité. Il est compréhensible que ces populations aient peu tendance à vivre-jouer ; en fait leur comportement s'explique par une espèce d'éclipse de l'esprit ludique : du jeu qu'est la société, ils n'ont conservé que les obligations, les règles, l'envie de gagner, la tricherie. D'autres sociétés au contraire - les Arapesh de Nouvelle-Guinée, les Indiens Comanches, les

Pygmées - ont frappé les observateurs par leur aspect souriant, leur aisance à vivre, fût-ce dans des conditions que nous dirions difficiles, l'affection dont sont entourés les enfants; de telles sociétés connaissent, en général, une vie ludique très active.

Un « état de santé » ludique : l'exemple du Laos

La manière dont une population se comporte dans ses jeux est, elle aussi, révélatrice ; il est très rare par exemple, que des enfants lao se disputent pendant un jeu ou qu'il y ait contestation sur l'issue d'une partie ; on joue pour s'amuser et non pas pour gagner ; il était même de tradition, dans certaines fêtes, qu'une équipe laisse une autre gagner. Autre caractéristique des cultures authentiquement ludiques : toutes les formes d'activités ludiques sont accessibles à toutes les catégories sociales ; avant la constitution d'élites européanisées, c'était le cas de toute l'Afrique, l'Amérique indienne, des zones rurales de l'Asie du sud.

Un autre trait commun à beaucoup de cultures non industrialisées est que les frontières sont moins tranchées entre le jeu et l'apprentissage, la distraction et le travail, la vie de l'enfant et celle de l'adulte; les garçons jouent volontiers à la chasse ou à la pêche, c'est un jeu, mais aussi un entraînement à des activités utiles futures; si par hasard les enfants, en jouant, attrapent un oiseau ou un poisson, ils iront à la marmite! Et quand en Afrique de l'Ouest, un père fabrique une « daba » (espèce de houe) pour son jeune fils, il le fera, bien sûr à la taille de l'intéressé, mais ce sera quand même une vraie daba en fer avec un bout tranchant qu'il vaut mieux ne pas s'envoyer dans la jambe; on est loin de la mentalité européenne actuelle où le premier souci d'un fabriquant est que le jouet soit totalement inoffensif.

La récupération de l'élan ludique par la culture commerciale

Ainsi, jeux et jouets peuvent-ils nous renseigner sur la capacité à jouer d'une population, mais de manière indirecte, selon leur nature, l'usage qui en est fait et, surtout, leur volume. Il est évident qu'une culture qui, comme les Iks, a peu de jouets et des jeux principalement de tricherie, d'agression ou de cruauté, est une culture où ne règne pas le jeu de vivre ; mais symétriquement, une population qui ne sait plus jouer sans jeux institutionnalisés et sans jouets commerciaux est en train de perdre la capacité de vivre-jouer. C'est, assez visiblement, le cas des pays dits de civilisation industrielle avancée où, alors que le temps libre augmente, nous sommes de moins en moins capables de le prendre en charge et qu'il nous faut de plus en plus de « passe-temps », de loisirs organisés pour tuer le temps. Ainsi le temps libre, le temps de jeu, se trouve-t-il envahi par les jeux et les jouets tout faits, les jeux-articles de consommation.

C'est là une situation grave ; car avec le dépérissement de l'envie et de la capacité de jouer (sans les prothèses ludiques que sont les jeux et les jouets), c'est une fonction essentielle de notre esprit qui se trouve compromise. Le jeu humain, en effet, est la forme sophistiquée d'un mode d'existence que l'on rencontre déjà dans la conduite animale d'exploration ; ce mode d'existence est la gratuité ou, si l'on préfère, la liberté ; l'animal qui explore ne cherche pas la nourriture ou un partenaire sexuel, il ne cherche pas non plus à éventer un danger possible ; il explore pour le plaisir, par curiosité. L'existence de la pulsion d'exploration gratuite bien connue de tous ceux qui ont des animaux domestiques, a été démontrée par des expériences précises (notamment sur des rats).

Le libre jeu et l'apprentissage

Mais d'où vient ce comportement d'exploration? D.E. Berlyne a émis l'hypothèse qu'il correspond chez l'animal au besoin biologique de maintenir un certain niveau de stimulation cérébrale. Ce besoin est très général et on a pu l'observer chez les cafards, les poissons rouges, les serpents; mais il est particulièrement fort chez les espèces dont le système nerveux est plus complexe - et, notamment, chez l'homme -, espèces que l'on appelle pour cela « néophiles » (friands de nouveauté). Lorsque le pourcentage d'eau ou de sucre dans le sang baisse au-dessous d'un certain niveau, l'animal ressent une pulsion de soif ou de faim; de la même manière, quand le niveau d'excitation (externe ou interne) est trop bas, se déclenche une pulsion de recherche de stimuli. Mais cette pulsion est distincte de toutes

les autres ; en effet, les pulsions de faim ou de soif ne sont satisfaites que quand l'animal a mangé ou bu ; ici, au contraire, le comportement de curiosité - le « jeu » - trouve en lui-même sa satisfaction, puisque ce que l'animal cherche n'est pas tel ou tel objet, mais ce qu'il trouve ; en ce sens, peut-on dire que ces conduites sont gratuites ou libres, puisqu'elles n'ont pas d'autre finalité visible qu'elles-mêmes. Ce qui justifierait la définition du jeu humain comme « désir ouvert ».

Cette théorie ouvre des perspectives neuves sur l'apprentissage. Ne serait-ce pas, en effet, au travers de cette pulsion d'exploration que l'esprit s'ouvre à une information nouvelle, accepte de prendre en considération une hypothèse qui dérange et nous remet en question? N'est-ce pas cette curiosité désintéressée qui permet la disponibilité dans laquelle un problème peut être résolu? Des expériences américaines ont montré qu'il existait une corrélation positive très nette entre curiosité et intelligence. Mais la pulsion d'exploration - disons le libre jeu - va au-delà de la résolution des problèmes posés; elle incite à découvrir des problèmes nouveaux; elle pourrait bien être le ressort même du progrès humain.

Des jeux de société au jeu de vivre

Conserver et développer la capacité de libre-jeu n'est donc pas une affaire négligeable. Et c'est pourquoi, dans les sociétés industrialisées, l'envahissement de l'espace jeu par les jeux organisés et les jouets constitue, pour le renouvellement de nos cultures comme pour le développement de l'enfant, un risque que nous ne saurions minimiser. Il ne s'agit point de supprimer jouets du commerce et jeux institués, mais de ne pas s'y laisser totalement asservir. L'enseignement que nous apporte l'étude des autres cultures rejoint ici celui de l'éthologie. Prenons garde, en perdant la capacité de jouer par nousmêmes, de devenir une de ces cultures mortes dont les Iks donne la tragique image ; suivons plutôt l'exemple de tant de communautés du Tiers monde - des favelas de Bahia aux villages de l'Asie du Sud-Est en passant par les Pygmées - qui, dans leur « sous-développement », ont su conserver l'art de vivre-jouer. Ne serait-il pas sage de nous mettre à leur école et, tout d'abord, de veiller à préserver l'espace de libre jeu de nos enfants ?

Le jeu de l'adulte et les rôles socio-économiques

Huizinga nous dit que sociétés et cultures naissent dans le jeu. Mais on voit bien que peu à peu elles se sont sclérosées : le jeu s'est vidé du ludique et il ne reste plus que les règles. Et pourtant l'individu se doit de jouer dans la société pour ne pas devenir le jouet de la société. Or la société cherche à persuader chaque individu qu'il a un rôle objectif déterminé par sa classe sociale, son statut professionnel, son niveau d'instruction, ses antécédents familiaux, et ainsi de suite (le garçon de café de l'Etre et le Néant de Sartre, jouant au garçon de café). Un grand nombre d'entre nous se retranchent derrière un rôle qu'ils se sont fixés une fois pour toutes comme ils s'enferment dans un état du moi. Assurément, nous ne sommes pas toujours libres de choisir notre statut et notre rôle mais quand nous le sommes, le faisons-nous ? C'est cette prise de conscience qui permettra une renaissance de l'esprit ludique de chacun. Par exemple, il est puéril de s'agripper toujours à un rôle d'Adulte comme il l'est de jouer sans cesse à l'Enfant. Tout rôle sur lequel on se fixe devient factice, pathétique et en un sens pathologique. Beaucoup d'occupations de loisir peuvent aider à ce changement de rôle et de statut : le voyage par exemple pour celui qui laissera derrière lui ses gadgets culturels, ses idées préconçues, ses habitudes affectives et se laissera guider par le simple plaisir de la découverte, de la curiosité et pour qui le voyage sera une occasion de renouveler sa personne (persona = personnage) et donc sa vie. Les jeux de rôles également sont très efficaces pour aider chacun d'entre nous à prendre conscience et à se défaire des opinions sans fondement qu'ils entretiennent sur tel ou tel problème. Chacun est renforcé dans son rôle par la pression des autres, exactement comme dans la réalité notre "statut" social et les réactions de notre entourage nous rappellent sans cesse à notre rôle et même nous l'impose.

Or la capacité à adopter le rôle d'un autre (d'une autre profession, d'autre condition sociale, d'un autre âge) suppose celle de nous détacher de notre "personnage" habituel. Ce désengagement, ce renoncement temporaire à son moi (qui est aussi un préalable au voyage-découverte) créent un champ

exceptionnellement riche pour la communication, l'échange, l'ouverture à l'autre. En fait, tout jeu de rôles est basé sur l'**empathie**, c'est-à-dire la faculté non pas à partager les émotions d'un autre (cela c'est la sympathie) mais la capacité à entrer dans le personnage de l'autre, à voir comme il voit, à penser son rôle tout en restant neutre, sans porter de jugement et sans partager ses émotions mais toutefois en se laissant aller vers lui sans s'identifier à lui. Cette capacité d'empathie est une des bases de la conduite sociale. L'empathie n'exclut pas le raisonnement mais elle le dépasse. Elle favorise une certaine mobilité des frontières du moi et encourage, comme toute attitude ludique, ouverture d'esprit et possibilité de remise en question.

Le champ de communication ludique

La seconde question qui se pose est de savoir s'il est possible de jouer avec un autre quel qu'il soit. Tout dépend ici du sens que l'on donne au mot « avec ». Dans la perspective de la théorie du jeu comme envie primordiale de l'être vivant de s'ouvrir à l'environnement, il est bien clair que l'on joue toujours seul de même que l'on vit toujours seul.

Lorsque l'on dit que deux personnes jouent ensemble, en fait ils jouent parallèlement soit au même jeu soit à des jeux différents. Ainsi deux amis qui ont décidé de se rencontrer au restaurant, ne choisissent pas toujours le même menu alors qu'ils mangent ensemble et, d'une certaine façon, communient dans ce repas. Il en va de même où les uns dansent, les autres jouent aux cartes, un troisième groupe boit en racontant des histoires; tout le monde ne joue pas au même jeu et, cependant, le fait que chacun joue à quelque chose à côté des autres fait que tous alimentent le foyer commun du jeu et s'en nourrissent; il se produit comme une réaction en chaîne qui aboutit au climat ludique caractéristique de la fête réussie.

Mais qu'en est-il, maintenant, de ceux qui jouent à un même jeu - dansent ensemble ou bridgent ensemble? Je dirais que, dans ce cas, chacun accepte d'être le jouet de l'autre et réciproquement. Ce caractère de la réciprocité du jeu en commun apparaît clairement dans les jeux de poursuite des animaux. Bateson raconte qu'il avait un singe et un chien qui pouvaient jouer ainsi pendant des heures au grand dam de l'ameublement. Le chien vient provoquer le singe, celui-ci saute de sa poutre et poursuit le chien; au bout du parcours le processus s'inverse, c'est le chien qui poursuit et le singe qui fuit et ainsi de suite.

Cependant, si on joue toujours seul, en même temps on ne joue jamais seul mais dans et avec l'environnement. Le jouet indispensable de tout être vivant est l'environnement; et, dans l'environnement, il y a un objet de jeu privilégié: c'est l'autre être vivant, c'est-à-dire un morceau de l'univers qui, lui aussi, a envie de jouer.

Le drame de la vie est que l'autre avec qui j'ai envie de jouer ne veuille pas ou n'ait pas le temps de jouer avec moi ou ne s'intéresse pas au jeu que j'ai en ce moment à l'esprit ou, réciproquement, que moi je n'ai pas envie de jouer avec le partenaire qui se propose, au jeu qu'il propose.

Et c'est ici qu'interviennent peut-être, pour le meilleur et pour le pire, les jeux institués et les jouets.

La création d'un champ ludique entre deux êtres vivants suppose un déclencheur. Quand un enfant montre à l'autre enfant sa balle, son seau ou sa poupée, ce geste vaut mieux que tous les discours. De même quand un chien vient se mettre dans une certaine posture devant moi, je sais qu'il m'invite à le poursuivre. Jouets ou rites caractéristiques de jeux connus servent de déclencheurs culturels au jeu en commun. Puis quand le jeu est commencé, les règles du jeu et les jouets servent de partition comme dans un orchestre, les joueurs jouent tous quelque chose de différent mais en harmonie et en phase.

Mais lorsque les jeux se font plus spécifiques, ils peuvent empêcher le jeu en commun de deux personnes en soulignant leurs différences culturelles ou physiques ou instinctives. Ainsi en va-t-il de la

petite fille qui joue à la poupée avec son chaton, le tient, le serre, le câline ; l'autre est bien d'accord pour jouer, mais pas à la poupée ; lui voudrait jouer au chat et à la souris et que la petite fille soit la souris et qu'elle ait très peur ou fasse du moins semblant.

On a vu la parenté qui existe entre jouer, apprendre, découvrir, créer. Et pourtant l'école est souvent un lieu de malentendu par rapport au jeu. Par exemple, les mathématiques sont un jeu... pour les mathématiciens ; mais les professeurs de mathématiques savent combien il leur est difficile de faire jouer leurs élèves aux mathématiques. L'instruction est le plus souvent le jeu non partagé ; et le jeu non partagé devient corvée pour les deux protagonistes, enseignant et enseigné.

La plupart des adolescents trouvent inimaginable que leurs professeurs et leurs parents puissent s'amuser à écouter de la musique classique et à lire des livres « ennuyeux » ; mais fréquemment parents et professeurs n'ont pas moins de mal à comprendre ce que leurs élèves ou leurs enfants peuvent bien trouver dans la « culture jeune ».

En fait, il apparaît que les seuls jeux qui puissent réunir des personnes de culture et ou de génération différentes sont les jeux cadres : la fête, les « grands jeux » de plein air, la promenade, le voyage, etc. qui permettent à chacun de jouer à sa manière tout en participant à un événement communautaire. Mais jouer ensemble, fût-ce à ces jeux différents, suppose tout d'abord une **complaisance mutuelle** à l'égard du jeu de l'autre. Ainsi seulement peut s'établir le champ de confiance, condition première du jeu interpersonnel.

Peut-on développer, favoriser notre capacité à jouer ?

Je terminerai en rappelant que pour jouer, il faut des joueurs. Et pour cela il ne suffit pas d'encourager l'envie de jouer chez les autres. Il faut aussi et surtout que chacun d'entre nous développe sa propre capacité ludique. Si, comme nous l'avons vu, il est vrai que l'enfant, comme l'adulte, apprend, crée, découvre son univers dans cette libre activité de l'esprit qu'est le jeu, il est illusoire, comme le voulait Montaigne, d'enseigner les déclinaisons latines par le jeu, il est par contre tentant d'imaginer une éducation pour le jeu, c'est-à-dire de concevoir des environnements et des activités permettant de ranimer la capacité de jouer tant chez les adultes que chez les adolescents. Mais comment faire ? Il est à l'évidence impossible d'inculquer à autrui une attitude ludique. Celle-ci ne peut s'acquérir que par l'auto-apprentissage : être à l'affût du plaisir que nous procure la beauté d'un paysage, une mélodie, un ciel orageux, puis prendre conscience de son plaisir, de l'analyser afin de pouvoir l'étendre à d'autres objets de notre choix, en dehors de tout jugement de valeur. »

Martine Bousquet

Atelier n°1: Manière de jouer, manière d'être ; je joue comme je suis?

Entre ouverture et exclusion, entre pratiques d'initiés et initiations, quelles influences ont nos comportements de joueur sur nos pratiques d'animation ?

Cet atelier a regroupé 8 ludothécaires, 3 animateurs de maisons des jeux, 1 éducatrice spécialisée et 2 étudiantes de l'IUT d'animateur.

Le thème a suscité des discussions animées et a révélé des partis pris et des points de vue divers et parfois opposés. Cependant les échanges furent toujours respectueux et constructifs et les participants ont su faire preuve d'une grande écoute. De nombreuses questions sont apparues et demeurent en suspens.

Pour nombre de participants, leur comportement de joueur varie beaucoup selon qu'ils soient en situation de travail ou en temps de loisirs, selon qu'ils fassent jouer des enfants ou qu'ils jouent avec des amis (« on ne se permet pas les mêmes choses, on ne joue pas de la même façon »).

D'autres sont aussi passionnés et se plongent tout autant dans le jeu dans les 2 cas.

Il semble plus difficile de répondre à la question : «notre manière de jouer reflète-elle notre manière d'être ? »

Tout le monde semble d'accord sur le fait que lorsqu'on joue, l'affectif rentre en jeu ; même si selon les situations, cela peut être très variable en intensité.

Dans le jeu il y a du plaisir sinon ce n'est plus du jeu. De fait l'animateur à tendance à proposer des jeux qu'il aime. Pour certains, il est donc inconcevable de faire jouer à des jeux qu'ils n'aiment pas, puisqu'ils conçoivent leur travail comme la transmission d'une passion. Pour d'autres, leur travail consiste à répondre aux envies de leur public et quand celui-ci est satisfait, cela leur fait plaisir. Mais ce dernier peut être distinct de leur plaisir de joueur. Est-ce toujours facile d'assumer le fait d'être payé à faire jouer et de jouer pendant son temps de travail ?

Propose-t-on toujours aux enfants (et autres publics) un choix de jeux correspondant à leurs besoins (autres que les jeux de règles par ex.?)

L'animateur est-il un modèle, doit-il être un modèle?

Certains pensent qu'il est un modèle qu'il le veuille ou non. Son comportement de joueur influe sur le comportement des autres joueurs, donc de son public.

Peut-il tricher? Si pour certains, cela est impensable, d'autres n'y voient aucun inconvénient, c'est même un des plaisirs du jeu.

L'animateur doit-il laisser gagner un enfant? Oui parfois, pour ceux qui disent ne pas vouloir démobiliser l'enfant en le mettant en échec : « je fais parfois des erreurs volontaires ».

Non pour ceux qui pensent que laisser gagner cela se voit et ça rend la victoire amère. Dans les jeux de hasard, tout le monde a ses chances. Dans un jeu de stratégie ou d'adresse, il peut être très motivant d'essayer (même désespérément?) de battre quelqu'un de plus fort.

Pour certains, gagner ou perdre n'a que peu d'importance, pour d'autres cela dépend de l'adversaire.

Les participants semblent d'accord que le jeu devient parfois un moyen d'exclure; soit parce que le choix des jeux ne convient pas à tous, soit à cause du comportement des joueurs eux-mêmes. Parfois des initiés ne veulent jouer qu'avec des joueurs de leur niveau et souvent des enfants refusent de jouer avec d'autres. Qu'est-ce qu'un vrai joueur? Celui qui exclue les novices, celui qui s'adapte, celui qui initie, mais ne laisse parfois pas réfléchir le novice ou celui qui initie, mais bat à plate couture le novice sans le conseiller?

Cela dépend-il de la situation (travail ou loisir)?

Pendant notre travail, on est là pour favoriser l'ouverture et le plaisir, pour susciter découverte et rencontre.

Atelier n°2 : Contrats de ville, d'agglomération, de pays : quelle place pour le jeu ? Quels objectifs, quelles conditions, quelles formes possibles pour des interventions jeux au sein de ces dispositifs ?

En préambule, les participants de l'atelier se sont attachés à tracer les contours de ces contrats par une mise en commun des connaissances de chacun sur le sujet. Il apparaît que ces trois types de contrats (de ville, d'agglomération, de pays) sont inscrits dans une même logique, mais sur des territoires différents : liés à la «taille » de la ville pour les contrats de ville ou d'agglomération, et à la nature du territoire, ici rural, pour le contrat de pays (sans rapport avec le découpage administratif habituel, mais à la possession de caractéristiques communes : historique, géographique,...). Ces contrats ont la particularité de réunir des partenaires institutionnels multiples, tant nationaux que locaux, tels que l'Etat, le Conseil Régional, le Conseil Général, la municipalité, ou encore le Fonds d'Action Sociale... dans l'espoir notamment d'harmoniser les financements sur les projets locaux. Leur objectif est de favoriser le travail en partenariat de structures diverses sur des territoires donnés et sur des actions à vocation sociale (qui peuvent ensuite se décliner sur des thématiques liées à la culture, à l'environnement, à la participation des habitants, aux jeux...). Enfin, ces contrats sont organisés selon un projet triennal avec des thématiques dominantes définies chaque année, et les financements sont attribués, de façon générale, au projet et à l'année.

Les expériences des participants dans le cadre de ce type de contrats sont diverses. Pour certains, ils ont permis d'élaborer de nouveaux projets qui ont favorisé le travail collectif dans un fonctionnement en réseau. Pour d'autres, en particulier ceux ne bénéficiant pas d'appuis institutionnels, ces contrats n'ont pas été porteurs d'un soutien à de nouvelles actions.

D'un point de vue plus global, il semble difficile de généraliser une analyse étant donnée la multiplicité des mises en œuvres concrètes suivant les territoires (bien que les échelles plus faibles, dans les petites villes ou les zones rurales, paraissent mieux fonctionner du fait de la plus grande facilité de rencontres entre les structures et les partenaires institutionnels). Malgré tout, il semble que la connaissance préalable des partenaires institutionnels soit un atout non négligeable. Enfin, ces contrats, avec un fonctionnement par projet et à l'année, laissent les «demandeurs » dans une certaine incertitude quant à la possibilité de se projeter dans l'avenir (accompagnement financier des projets dans le temps, changement de priorités d'une année sur l'autre, ...). De même, la relative lourdeur sur le plan administratif pose la question de la place attendue, ou possible, pour des habitants ou des bénévoles dans la participation à l'élaboration des projets.

Dans ce panorama, le jeu, malgré une méconnaissance encore importante chez de nombreux partenaires, prend une place de plus en plus grande, par la relation entre ses potentialités et les objectifs de ces contrats : ouverture interculturelle, intergénérationnelle, parentalité, éducation, ...Dans ce sens, le jeu, en fonction des volontés qui animent le contrat dans lequel il s'inscrit, peut être tout autant mis en avant pour son rôle social fondamental que dans l'espoir de favoriser la «paix sociale » et «l'occupation » des publics.

Si les différentes expériences présentées n'ont pas montré de fonctionnement pleinement satisfaisant, le jeu pourrait, de façon théorique, trouver sa place au sein de ces différents contrats. Pour cela, il est nécessaire que le jeu soit présenté et défendu dans sa vision «libre et gratuite » (et donc de ne pas chercher à faire uniquement «coller » les projets ludiques aux attentes de ces contrats). Les projets doivent être issus de l'initiative des populations et des associations locales, afin de spécifier clairement que nos structures souhaitent intervenir en qualité de partenaires, avec les autres structures locales, avec les organismes institutionnels, et non en tant que prestataires d'activité!

Atelier n°3: L'animation jeu: dynamique associative ou commerciale?

Les pratiques, les conceptions de l'animation jeu diffèrent-elles selon les objectifs (commerciaux ou associatifs) visés ?

Nos associations sont souvent dans ce qui apparaît comme une position de porte-à-faux entre :

- la défense du jeu comme activité libre et gratuite, et la volonté de résister aux offensives commerciales sur le jeu (TF1 Games...),
- La nécessité de trouver des ressources financières propres pour pérenniser les activités, en vendant des animations à différents commanditaires (collectivités territoriales, associations de quartiers, entreprises...).

En vendant ces animations, ne nous rendons-nous pas complices de la marchandisation actuelle du jeu ? Comment continuer de porter le jeu dans un cadre associatif tout en continuant d'assurer la viabilité financière de nos structures ?

C'est par l'affirmation de finalités, d'objectifs, de valeurs spécifiques que les participants entendent sortir de ce faux dilemme.

Notre spécificité associative repose pour beaucoup sur la <u>transmission</u>. Transmission du plaisir de jouer et de se rencontrer autour d'un jeu... Au-delà, transmission libre des règles, des plans de fabrication de jeux (avec l'accord des auteurs), formations et échanges... Le jeu ne nous appartient pas : notre dynamique est celle de la réappropriation des jeux par tous. Lorsque la logique commerciale parle exclusivités, droits, brevets (...), la logique associative répond mise à disposition des savoirs et des savoir-faire.

L'<u>exigence</u> dont font preuve nos associations les démarque également d'une démarche de prestataire commercial : diagnostic préalable de la demande d'animation et du public concerné, définitions d'objectifs, choix des jeux circonstancié, capacité d'expertise des situations de jeu, évaluation de l'activité proposée... Ce souci de <u>qualité</u> demande que nous nous penchions davantage sur la question des formations à l'animation jeu.

En situation d'animation, une approche commerciale sera centrée sur l'objet jeu, à contrario d'une approche associative qui s'intéressera tout autant à la <u>relation</u> crée par le jeu.

Enfin, l'<u>indépendance</u> revendiquée de nos structures, notamment vis-à-vis du marché des jeux, doit rester au cœur de nos préoccupations : libre choix des jeux, aucun accord d'exclusivité avec tel ou tel éditeur, tel ou tel magasin de jeu...

Autour de ces spécificités posées, de ces "garde-fous" associatifs bien repérés, nous pouvons lister certains contenus d'une charte à élaborer ensemble.

Nous retiendrons: - transmission,

- déclencher la relation,

- socioculturel,

- mission de service public.

Et dans nos animations : - pas de vente de jeux,

- accès gratuit aux jeux pour le public (principe qu'il faudra confronter à

la réalité de certaines associations qui ont encore besoin d'une participation des joueurs pour financer leurs activités)

- pas d'accords commerciaux avec les éditeurs ou magasins (la question des financements des fondations et du mécénat est restée en suspend).

Atelier n°4 : Le jeu «créateur de lien social », mais encore ?

Quel sens, quelle pertinence pour ce concept " tarte à la crème" tellement employé dans nos projets socioculturels ?

J'

O rganise

Un

E space

R elationel

Il nous apparaît évident et incontestable que le jeu engendre du lien social.

Autour du jeu chacun se rencontre, échange, met entre parenthèse sa vie professionnelle et privée. Le jeu permet d'être en terrain neutre où chacun est à égalité. C'est aussi un moyen d'oublier voire de changer provisoirement l'image de ce monde de plus en plus individualiste et marchand.

Le jeu favorise la création d'une ambiance d'insouciance, de se détacher de la réalité, de faire tomber les inhibitions et de s'affronter pacifiquement grâce au plaisir de jouer.

La relation entre les joueurs peut évoluer étape par étape. On joue une première fois, le plaisir éprouvé donne envie d'y revenir et petit à petit l'échange se développe.

Notre rôle.

Faciliter encore plus l'accès au jeu.

Sortir le jeu des murs de nos structures, l'exposer, le montrer. Organiser des manifestations ludiques. Lors de celles-ci l'échange se fait autour des jeux mais aussi autour de l'animation elle-même. On peut échanger avec les autres sans pour autant avoir à jouer. N'oublions pas qu'il y aura toujours des gens qui ne souhaiteront pas jouer et nous n'avons pas à les obliger à le faire.

Le travail du professionnel ne s'arrête pas à permettre le jeu. Il doit veiller à garantir une bonne ambiance ludique.

Notion de lien social.

Cette notion est relativement récente. Pourtant la société en a toujours été pourvue. Le lien social semble avoir tendance à disparaître. Ce qui engendre incompréhension et violence. Aujourd'hui, il y a nécessité à récréer du lien social, valeur vitale à la société. Cela se traduit par le besoin de développer des endroits où l'échange peut être possible. Mais il nous faut garder un esprit critique et se méfier des volontés politiques. La notion de lien social est devenue un leitmotiv pour obtenir des subventions. Il nous faut faire attention à utiliser ce terme à bon escient. Le jeu appartient à tout le monde. Tout le monde peut et doit y avoir accès. Restons vigilants à ne pas nous adresser uniquement à un public restreint pour répondre à des critères établis par les institutions en vue de subventions. Exemple du fond d'action sociale qui dans les années 80 accordait des subventions en fonction du nombre d'enfants d'origine étrangère accueillis.

Le lien social est-il dans l'instant ou peut-il perdurer?

S'il perdure tant mieux mais il n'est pas de notre ressort de porter un jugement sur la qualité de cette relation. Le principal est que le moment de plaisir ludique vécu reste acquis comme une expérience formatrice.

Atelier n°5: Le jeu, support de relations «interculturelles » : mais encore?

Qu'est ce qu'une relation interculturelle ? Qu'en attend-on ? En quoi le jeu peut-il favoriser les relations interculturelles ?

Nous sommes partis de la question suivante : qu'est ce que la culture ?

C'est un ensemble de repères, une logique de pensée et de fonctionnement.

Les relations interculturelles sont, de fait, des rencontres entre plusieurs cultures.

Hier, il y avait une culture traditionnelle qui fixait des repères ; aujourd'hui, la culture industrielle est devenue interculturelle. En effet, la société actuelle est métissée. Ses repères sont multiples, plus flous, donc plus difficiles à appréhender par les individus.

Le jeu favorise la communication, l'échange entre les différentes cultures. Il représente un support qui peut instaurer un langage commun entre des personnes d'origines différentes. Le plaisir de jouer ensemble est commun à grand nombre de cultures. Le jeu peut donc être un prétexte, un support à la découverte de l'autre.

Pour jouer à un jeu venu d'ailleurs, il faut parfois laisser de coté sa propre éducation, ses propres pratiques ludiques et s'ouvrir à l'autre. Mais dans tous les cas, il faut rester soi même.

Le jeu reste un espace d'échanges qui permet de faire tomber les préjugés. Il est une sorte de terrain neutre avec des règles communes où les joueurs d'origines différentes peuvent se rencontrer, se confronter, et dialoguer sur un pied d'égalité.

Le jeu permet aux gens de s'amuser, de se faire plaisir ensemble : il suscite les rencontres.

Tous les enfants du monde vivent et se développent en jouant : aussi, le jeu est un support universel favorisant l'inter culturalité. Mais ce n'est pas le seul!

Les institutions françaises doivent, à travers leurs actions et leurs choix, instaurer le développement interculturel au sein de notre société, riche par son métissage.

Atelier n°6 : Le jeu «support de relations intergénérationnelles » mais encore ?

Qu'est ce qu'une relation intergénérationnelle ? Qu'en attend-on ? En quoi le jeu peut-il favoriser ces relations ?

Dans un premier temps, nous nous sommes mis d'accord sur une définition des relations intergénérationnelles ainsi que leurs enjeux de société.

Le constat est donc que, dans notre société, les différentes générations vivent chacune dans des mondes très cloisonnés (résultat de logiques essentiellement économiques). A ce jour, cela a atteint ses limites. Chacun perd l'attention de l'autre, développant plutôt des réflexes de peur et d'enfermement qu'une posture d'ouverture au monde, mettant peu à peu en péril son équilibre.

Nous nous sommes donc attelés à définir ce manque, à caractériser ces échanges pour lesquels nous sommes de plus en plus sollicités dans nos pratiques.

L'animateur se trouve à la charnière : révélateur du manque de lien ; lien entre les générations ; et tisserand de ce lien perdu.

Ainsi des pans entiers de fonctionnements vitaux à notre société ne se font plus de façon naturelle : transmission de savoirs, de valeurs, de culture, la connaissance de l'autre (différent de nous donc !), le respect entre personnes et entre groupes...Nous ne nous côtoyons plus, l'incompréhension s'installe puis la peur, si destructrice, prend le pouvoir.

Ce constat s'étend à toutes les strates de la société, bien qu'une vision partielle des choses tente de nous convaincre du contraire.

Pour beaucoup, ce sont nos nouvelles missions ; recréer ce lien et permettre que les individus se comprennent mieux entre eux. Tous les outils que nous maîtrisons sont mis à contribution ; de cet ensemble, l'outil jeu se démarque, dévoile son efficacité en tant que support à ces relations. En effet, l'animateur, en mettant en place des espaces de jeu, redonne le temps et le plaisir de jouer ; par cela, il recrée des conditions d'échanges et de connaissances.

Le jeu est le pont entre les individus, les générations ; chacun s'y retrouve sur un pied d'égalité. Le temps d'un jeu nous échangeons sur les même bases, les même règles, le contact s'établit et cela ouvre l'espace d'une nouvelle communication.

Animateurs jeu, nous nous trouvons face à une problématique de taille : la sensation de n'être qu'un instrument de la paix sociale. Nous nous devons donc de mettre en place des objectifs à long terme et multiplier notre recherche de sens afin de nous positionner clairement en tant qu'acteur de changement social.

Atelier n°7: Quels jeux, quelles pratiques ludiques, pour quelles relations sociales?

Selon les différents types de jeux pratiqués, quels types de relations sociales sont-elles favorisées ? Que peut-on attendre de relations provoquées par le jeu ?

Le choix des pratiques ludiques n'est pas le même suivant les âges, suivant les publics. Nous évoquons :

- les relations sociales, en famille, à l'école, au centre de loisirs, ... que ce soit dans les structures elles-mêmes ou en dehors, dans le cadre d'événements festifs, amicaux, dans des maisons de retraite, des centres d'hébergement en milieu carcéral...
- Lors des croisements des publics : dans le contexte intergénérationnel, interculturel, public porteur de handicap, et non porteur de handicap.

Une question émerge : « comment toucher un public qui ne vient pas à l'espace jeu ou à la ludothèque ? »

Les participants à ce groupe choisissent dans un premier temps de lister des pratiques ludiques :

- mise à disposition d'espaces de jeux et/ou de matériels de jeux (symboliques, de construction, de coopération, ...),
- organisation de grands jeux dans la ville ou le quartier,
- organisation de défis jeux,
- organisation de jeux créatifs,
- organisation de soirées jeux,
- organisation de tournois,
- organisation de festivals, de carnavals...

Dans un second temps, nous faisons apparaître les objectifs dans le domaine des relations sociales :

- jouer (se sentir bien),
- création de lien social (convivialité, relations intergénérationnelles, ...),
- solidarité,
- curiosité, exploration (à la rencontre de l'autre et d'autres cultures),
- découvrir son environnement,
- trouver une place dans la société (se valoriser, faire des choix),
- comprendre et accepter l'autre,
- s'affranchir de situations et angoisses vécues difficilement, exorciser.

Nous avons évoqué le fait que ces pratiques ne débouchent pas seulement sur des relations sociales «positives ». Des entraves et des limites peuvent perturber leur déroulement suite à une connaissance insuffisante du public, un manque d'espace, un détournement des jeux par les publics (exemple des jeux de coopération où la solidarité est mise en valeur, mais que les enfants peuvent transformer en jeu de compétition).

Atelier n°8 : Jeu et compétition : pour quelles relations sociales ?

Sport, jeu, recherche de la victoire : sélection d'une élite ou «plaisir de participer » ? Quels comportements favorise-t-on au travers de nos pratiques d'animation ? Valeurs d'éducation populaire et jeux d'affrontement sont-ils compatibles ?

Même sans l'organisation du jeu sous la forme d'une compétition, l'idée même de compétition existe : en se confrontant aux autres, nous essayons d'être le meilleur. L'affrontement permet, en se comparant à l'autre, de se mesurer, de s'évaluer, de savoir où nous en sommes, en connaissant notre niveau de performance.

Le fait de proposer des affrontements possibles dans des domaines divers permet de se préparer aux réalités de la vie et de s'habituer, face à une situation réelle, à rechercher les moyens de la comprendre et de la résoudre.

La compétition est la recherche de la performance : pour nous, organisateurs de jeux, clarifier les objectifs visés en mettant en place une animation jeu (découverte de jeux, tournoi, ...), est une nécessité, en sachant que les joueurs (jeunes et adultes), au sein même de l'activité proposée, vont s'investir dans une démarche où la compétition s'impose.

Concrètement, l'organisation d'un tournoi peut être un outil, un moyen de faire découvrir des jeux, en utilisant, pour ce faire, la motivation suscitée par la compétition. Celle ci induit une reconnaissance sociale. Se pose alors la question de la finalité de cette reconnaissance sociale : s'agit -il de sélectionner une élite, ou de mettre en évidence que tel enfant, en difficulté scolaire, possède des aptitudes dans d'autres domaines où il peut être reconnu et valorisé?

Nous appuyant sur nos expériences, nous considérons que les formes de compétitions choisies ne doivent pas favoriser la reconnaissance sociale des plus forts (comme c'est aujourd'hui le cas pour les compétitions sportives médiatisées). Un travail, en amont et en aval, doit être entrepris pour que la reconnaissance sociale ne concerne pas les seuls vainqueurs.

Une réflexion s'engage alors sur l'émulation mise en avant sur le plan scolaire et dans le domaine du socioculturel, compatible -si nous considérons le domaine du jeu- avec le respect des autres joueurs, des partenaires, des concurrents et des adversaires.

Dans nos pratiques d'animateurs jeux, nous devons apprendre à tirer parti des difficultés rencontrées et de l'échec. Nous préconisons la référence à un cahier des charges où sont affirmées nos valeurs éthiques. Dans les tournois que nous organisons, nous avons des objectifs dits (explicites), et des objectifs non-dits (implicites): ainsi, un tournoi peut être organisé pour faire découvrir des jeux, et c'est bien là l'objectif premier.

Les jeux de diplomatie et d'enchères sont basés sur une stratégie d'amoindrissement de l'adversaire : il ne s'agit pas d'être le meilleur, c'est l'autre qui doit être mauvais dans ses interventions pour que je puisse gagner.

Les participants constatent et regrettent la recrudescence, aujourd'hui, de ces jeux sur le marché. Si nous ne voulons pas renforcer l'idéologie dominante, est -il judicieux de favoriser la compétition ? Devons nous favoriser des jeux où la duperie et le mercantilisme sont préconisés ?

De façon générale, une réflexion collective et individuelle s'impose sur les types de jeux que nous utilisons. Nous devons concevoir des jeux qui véhiculent nos valeurs. Ainsi, opposer au Monopoly l'économie solidaire et concevoir des jeux stratégiques où la coopération, la mutualisation des moyens et l'esprit de solidarité sont nécessaires, pourrait être notre objectif. Face à une déferlante des jeux d'argent, des alternatives sont possibles et il nous appartient, même modestement, de le faire savoir.

3^{ème} journée : Place du jeu dans la cité

- samedi 17 novembre 2001 -

Conférence : « le Jeu dans la Cité » par Colas Duflo

Agrégé et docteur en philosophie, Colas Duflo est Maître de conférences à l'Université de Picardie (Amiens). Il est notamment l'auteur de *Jouer et philosopher* (Puf, 1997) et de *Le Jeu, de Pascal à Schiller* (Puf, 1997).

<u>L'avis des organisateurs</u>:

Cette troisième et dernière conférence des Rencontres Ludiques 2001 fera sans doute date. Colas Duflo y analyse nos actions ludiques sociales et culturelles en les resituant dans le contexte économique actuel où le « ludique - commercial » est partout.

Ce texte de Colas Duflo nous semble un excellent soutien à nos actions de défense du jeu libre et gratuit et objet de culture, face aux appauvrissements et récupération dont le jeu fait perpétuellement l'objet.

Il peut nous servir de base pour améliorer notre reconnaissance institutionnelle et interpeller les financeurs publics.

Mais Colas Duflo va plus loin car il nous force à interroger nos pratiques et nous invite à dépasser nos contradictions.

Ce texte est donc tout à la fois, réconfortant, bousculant et stimulant.

Faites-en bonne lecture et bon usage!

« Tout d'abord, j'aimerais en commençant, puisque c'est ici la dernière conférence de ces trois jours, remercier en mon nom et au nom de tous les participants les organisateurs de ces trois belles journées de rencontres ludiques. Je crois que, lorsque nous rentrerons chez nous, après ces trois jours, nous serons tous plus riches de ces échanges et de ces savoirs partagés, et que nous reviendrons avec beaucoup de beaux souvenirs et peut-être pas mal de nouveaux projets.

Quand vous rentrerez chez vous, rempli de ce qui s'est dit ici pendant trois jours, vous ouvrirez votre boite aux lettres, comme à chaque fois que vous rentrez chez vous. Et vous trouverez peut-être dans votre courrier une enveloppe de la Resuisse (vous savez, cette entreprise de vente par correspondance, la Resuisse, ou les Trois Doutes...). Vous ouvrirez cette enveloppe publicitaire, et vous lirez ces mots :

- « BRAVO! MADAME, VOUS AVEZ (peut-être) GAGNE UNE SUPERBE AUTO! Vous êtes l'une des heureux gagnants du Grand Jeu de La Resuisse! Grattez ici pour connaître votre lot! »
- « Tiens ? vous direz-vous. Je suis donc le gagnant d'un jeu. J'avais donc joué sans le savoir ? Moi qui entend dire depuis trois jours que le jeu est libre et gratuit. Moi qui croyais encore naïvement qu'il n'y a de jeu que volontaire (car qui dit « libre » dit au moins « volontaire »). Aurais-je joué à l'insu de mon plein gré, comme disait l'autre ? »

En réalité, vous ne vous étonnerez même pas, car ce genre d'annonces ne nous surprend même plus, tant le jeu semble avoir envahi notre quotidien. Il est partout : au dos de la moindre boite de céréales, des paquets de café en poudre ou des barils de lessives. « Grattez ceci, testez cela, et gagnez ceci ou cela ». Il est devenu difficile de faire ses courses, d'aller à la banque ou de faire le plein d'essence, sans participer à un ou plusieurs jeux. Il jaillit, dès que nous ouvrons notre journal, notre radio, sans parler même de la télévision, qui semble faire reposer son avenir dans les jeux. Est-ce donc cela, le jeu dans la cité contemporaine ? Est-ce donc ça, l'ère du divertissement ? Le moment de la plus grande dilution du jeu dans n'importe quoi, accompagné inversement de la capacité de n'importe quoi à faire l'objet d'un jeu ? (vous entrez dans un musée d'art contemporain, on vous propose un parcours ludique).

Les organisateurs des Rencontres Ludiques m'ont demandé de parler du jeu dans la cité. Où est le jeu dans la cité d'aujourd'hui? Le jeu est partout. Mais peut-on parler pour autant d'un triomphe du jeu ? Il faut y regarder à deux fois avant de tirer cette rapide et trop générale conclusion. Car, enfin, quels sont-ils, ces jeux qui triomphent? Ce sont toujours les plus pauvres en jeu. La télévision en témoigne exemplairement avec tous ces jeux qui miment dérisoirement la multitude d'examens et de concours qui, dans la société réelle, conduit à l'élimination des plus démunis du savoir : « appuyez sur le bouton si vous reconnaissez la chanson, si vous savez la date, si vous devinez qui... » Les génies de la Française des jeux, qui semblent avoir inventé le Strict Minimum Ludique, ont bien compris l'intérêt de cet amaigrissement de la part ludique dans les jeux qu'ils proposent : avec tous les jeux de grattage, Tac-o-tac et autres élégants Morpions, il n'est même plus nécessaire de faire courir des chevaux ou d'attendre les résultats du tirage du loto. On peut rejouer immédiatement, la partie dure à peine trente secondes. Il y a bien un suspense ludique, sinon il n'y aurait pas de jeu, mais il est réduit à sa plus courte expression. Il y a bien une activité ludique, sinon il n'y aurait pas de jeu, mais elle est ramenée au plus élémentaire des gestes. Ce fut même un des arguments de vente de la Française des jeux : « il suffit d'un ongle de pouce pour jouer ». On ne peut même pas leur reprocher de prendre les gens pour des débiles, car enfin, ça marche très bien, grand succès public. Ils sont contents, les vrais gens! que demander de plus?

L'ère du divertissement n'est pas celle du triomphe, mais bien celle de la misère du jeu. La pauvreté spirituelle du divertissement (pensez à Loft Story) qui va avec la dilution du jeu dans n'importe quoi a pour envers l'appauvrissement ludique maximal. Quand on considère avec attention ce qu'est le jeu dans la cité aujourd'hui, le jeu dans le monde contemporain, celui qui occupe la place la plus importante et la plus visible, du bingo des marques des supermarchés, aux tuez-les-tous informatiques (du type *Doom*), en passant par les Voulez-vous gagner des millions, on se demande par quelle étrange et belle naïveté des gens comme vous, animateurs ludiques, professionnels du socio-culturel,

ludothécaires etc. peuvent continuer à considérer les jeux comme un des lieux où s'exprime librement l'intelligence humaine et comme un vecteur de culture.

Vous me direz, bien sûr, et heureusement, que le jeu dans la cité, ce n'est pas que cela : le projet que vous défendez collectivement est autre, et prend aussi sa place dans la cité. J'en suis d'accord. Et j'y reviendrais dans la dernière partie de mon exposé. Mais auparavant, j'aimerais faire une petite mise au point plus générale sur le jeu dans la cité, accompagnée d'une petite perspective historique pour éclairer notre situation présente.

Parce qu'il n'est bien sûr pas nouveau que le jeu soit *dans la cité*. Et où pourrait-il être ailleurs? La cité, c'est la réunion des hommes en une société politique, et où pourrait être le jeu, sinon là où il y a réunion des hommes?

Et dès lors que le jeu prend place dans la cité, il n'est pas étonnant de voir que les sociétés, les Etats et les différentes autorités politiques, spirituelles ou morales, se sont préoccupées du jeu assez tôt dans l'histoire. L'exemple type, c'est bien sûr la Rome antique, qui invente une véritable politique des jeux : le jeu spectacle (il faut donner au peuple du pain et des jeux), le jeu d'Etat (Auguste patronne une loterie publique) ont été, sinon inventés là, du moins érigés dès ce moment au titre d'outils politiques. De ce point de vue, il faut remarquer que l'encouragement de certains jeux s'accompagne dès lors inséparablement de toute une part de réglementation du domaine ludique, allant même jusqu'à l'interdiction de certains jeux.

De même, il n'est pas nouveau de décrire, comme je l'ai fait en commençant, la société comme en proie au jeu. On sait qu'au 17^e siècle par exemple, Pascal peut même se servir du modèle du divertissement pour penser l'ensemble de la vie sociale et politique. La société de l'âge classique se décrit volontiers comme une société où le jeu est partout présent. Il suffit pour s'en convaincre de lire les mémorialistes, tel Casanova au 18^e siècle. Et c'est dans ce cadre où l'on se préoccupe du jeu que vont naître à la fois les soupçons moralistes à l'égard de certains jeux et les valorisations éducatives qui peuvent être faites à propos du jeu en général. Les problématiques autour desquelles nous débattons dans les différents ateliers de ces Rencontres Ludiques (Y a-t-il de bons jeux « libres et gratuits » et de mauvais jeux « à gratter » ? Que penser des « jeux éducatifs » ?...) ne sont donc pas entièrement nouvelles. On peut dire que l'histoire des jeux accompagne celle des sociétés politiques.

De manière plus générale, quelle est la place des jeux dans la cité?

Je dirais qu'ils sont dedans-dehors. « Dedans », car ce sont toujours les hommes de la cité qui jouent, dans l'espace physique de la cité; avec l'argent de la cité s'ils jouent de l'argent, etc. En même temps, à l'intérieur du monde de la cité, le jeu ouvre un espace propre. Huizinga disait des jeux qu'ils sont « en dehors de la vie courante ». C'est que chaque jeu, pour fonctionner, se crée une sorte de clôture ludique, à l'intérieur de laquelle les règles de ce jeu définissent les actions prescrites, permises ou défendues et déterminent les valeurs à l'œuvre dans le jeu (dans tel jeu, la valeur suprême consiste à mettre un ballon dans un filet, dans tel autre, à faire vivre à son personnage de belles aventures, etc.). Chaque jeu ne peut véritablement déployer sa richesse ludique, je dirais même sa culture ludique, qu'à l'intérieur de cette clôture ludique, qu'il se produit à lui-même par ses règles. C'est précisément ce qui m'inquiète dans le brouillage contemporain où tout peut faire l'objet d'un jeu, et où l'on demande aussi au jeu de produire autre chose que du plaisir ludique. Car ce qui risque de disparaître dans ce brouillage, me semble-t-il, c'est bien le jeu comme culture.

C'est ici que je suis amené à quelques réflexions, pour lancer les débats du jour, sur la place que vous, animateurs-jeu, professionnels du jeu, ludologues ou comme vous voudrez, vous tenez dans la cité.

Il y a en effet une authentique richesse du jeu, à côté de cette vaste entreprise qui consiste à faire croire aux gens qu'ils jouent et à faire passer pour le triomphe du jeu ce qui n'est que la plus grande misère ludique étalée (mettez-vous tous sous la bannière triomphante de TF1 Games!). Vous le savez, cette authentique richesse se trouve sans peine dans un certain nombre de jeux récents que vous contribuez à faire connaître, elle se trouve également dans les jeux traditionnels de tous pays (dont les mécanismes fécondent souvent les jeux nouveaux, comme les livres classiques fécondent les œuvres d'aujourd'hui) que vous contribuez à diffuser et à maintenir vivants.

La pauvreté du divertissement masque ainsi la vraie richesse des jeux, qui sont des objets témoignant d'une culture. Mais qui le sait ? A l'heure du divertissement de masse qui, pour viser le plus grand nombre, s'aligne sur le plus petit commun dénominateur spirituel et qui réduit la part du jeu au strict minimum ludique en faisant mine d'en mettre partout - il convient de montrer de façon ostentatoire qu'on s'amuse - où sont ceux qui connaissent cette culture ludique, qui travaillent à la transmettre, à la préserver, et à la restituer aux joueur ? Qui s'intéresse à des activités ne générant que très peu de gains financiers et de profits symboliques ?

Il existe pourtant aujourd'hui des gens considérant moins les jeux comme des marchandises que comme des objets culturels. Ces gens, c'est vous. Vous qui constituez tout un réseau, relativement informel et disséminé, de ludothèques et de Maisons des jeux, d'associations, etc. Je ne reviens pas sur les missions que vous assumez, et que vous connaissez mieux que moi : affirmer le caractère social, culturel et éducatif du jeu, favoriser la mise en place de projets ludiques de proximité, faire découvrir ou redécouvrir le patrimoine ludique mondial, etc.

Le plus étonnant, pour un observateur extérieur comme je le suis, est peut-être de voir que toutes ces missions, qui viennent indéniablement renforcer le lien social, qui jouent un rôle dans la cité, sont souvent assurées sinon dans un vide institutionnel complet, du moins dans un maillage institutionnel encore relativement lâche. La plupart des structures, souvent associatives, dans lesquelles vous travaillez, naissent sous l'impulsion de quelques particuliers et finissent par remplir de réelles fonctions dans la cité, à différents niveaux. Ainsi, les petites ludothèques, souvent centrées autour du prêt des jeux aux familles, sont souvent nées des bonnes volontés réunies de quelques parents. Dans quelques endroits où elles ont réussies à obtenir des locaux et à s'agrandir, elles sont souvent le lieu où parents et enfants réapprennent à jouer ensemble, et où les enfants peuvent découvrir d'autres jeux que ceux que proposent les publicités télévisées. De plus grosses structures peuvent se voir investies de missions à la frontière du politique, de la médiation sociale et de l'éducatif. Ainsi, on fera appel à elles pour revivifier une fête de village qui se perd, pour réaliser des animations dans des quartiers dit « difficiles », ou bien encore pour réapprendre aux enfants des écoles les jeux traditionnels des cours de récréation, qui en quelques endroits semblent s'être bel et bien perdus. Tout cela dit bien un rôle politique, au sens large du terme, où la politique consiste à faire du lien dans la cité. Vous le revendiguez d'ailleurs, si l'on en croit le titre des ateliers de la journée de vendredi : « le jeu créateur de lien social », « le jeu support de relations intergénérationnelles », « le jeu support de relations interculturelles ». Vous ne faites pas que le revendiquer, vous le pratiquez, ce qui est mieux encore, que ce soit sous les formes apparemment modestes des activités des ludothèques orientées vers les familles, ou sous des formes plus ambitieuses, comme par exemple le travail de Wellouej avec une maison d'arrêt.

Au fond, que dit votre militantisme social et ludique? Il proclame que la vraie vie politique, la cité, c'est autre chose qu'une association de consommateurs. C'est du lien qui n'est pas naturel (la cité n'est pas la famille) en vue d'un bien vivre ensemble. C'est pourquoi il faut créer du lien, pour que la cité ne se réduise pas à une association d'intérêts singuliers, qu'elle ne devienne pas un grand « chacun-poursoi ». On voit bien comment le jeu pourrait être un des éléments de ce tissage qu'est la politique. En un sens, on peut dire que cela vous l'assumez comme la place du jeu dans la cité.

Il est d'autant plus remarquable, pour un observateur extérieur, de constater que toutes ces actions, reposent bien souvent presque exclusivement sur la bonne volonté de ceux qui s'y impliquent. L'absence d'une réelle reconnaissance institutionnelle et de la légitimité qui l'accompagne, entraînent souvent une fragilité principielle de vos associations. Un bon témoignage en est ici, la diversité des instances qui peuvent être sollicitées en vue d'obtenir des subventions. En apparence, elles sont nombreuses, tant à l'échelon local (commune, département, région) que national : des actions peuvent être financées en totalité ou en partie par ce qui ressort de l'Education Nationale, de la Jeunesse et des Sports, beaucoup plus rarement, de la Culture, le plus souvent par les Caisses d'Allocations Familiales (C.A.F.) ou encore par d'autres instances. Durant ces trois jours de Rencontres Ludiques, les ateliers consacrés aux Contrats Educatifs Locaux, Contrats Temps Libre, Contrats de Ville, d'Agglomération, de Pays, etc. font apparaître une grande complexité du système, et aussi une grande variabilité d'un endroit à l'autre.

Car, vous le savez, cette multiplicité d'instances ne rime pas avec la multiplication des financements (bien qu'il y ait incontestablement de très nets progrès ces dernières années). Elle signifie concrètement qu'aucune de ces instances ne se sent particulièrement concernée par le jeu. Ce qui a pour conséquence que les subventions dépendent très souvent, non de principes généraux et égaux partout, mais du bon vouloir de la personne qui va prendre la décision. Tel maire va ainsi encourager le club d'échecs à recruter un permanent et à mettre en place des formations dans les écoles parce qu'il aime ce jeu ou parce que ses enfants y jouent.

Mais la pérennité des actions mises en place est menacée à chaque élection pour peu que le nouveau conseil municipal préfère augmenter les financements du club de handball ou de la police municipale. Tel service des C.A.F. va contribuer au développement d'une ludothèque, tandis que le service équivalent d'une autre région s'y refusera ; le responsable considérant que le jeu n'est pas de son ressort. Les cas de figures sont ainsi très variés selon les endroits, puisqu'il peut arriver qu'une initiative rencontre le soutien des pouvoirs publics, alors qu'un projet du même type se heurte ailleurs aux refus successifs de toutes les instances ; chacune avançant à juste titre que le développement du jeu ne fait pas partie des missions qui lui sont prioritairement assignées, et renvoyant le demandeur aux autres services.

Aussi assiste-t-on actuellement à un double travail des acteurs de ce monde du jeu. D'une part en vue d'obtenir une plus grande reconnaissance extérieure et d'autre part, mais c'est une condition sine qua non, en vue de constituer une plus grande unité intérieure dans la diversité des pratiques et des initiatives. D'une certaine façon, ces Rencontres Ludiques en sont une preuve vivante, dans les deux sens : travail interne d'échanges, de réflexions, d'élaborations, qui sont en même temps un travail en vue d'une explicitation et d'une meilleure visibilité extérieure de vos activités. Cela passe aussi par l'élaboration de conventions avec les ministères concernés, s'accompagnant d'engagements clairs de la part des structures. L'Association des Ludothèques Françaises (A.L.F.) a ainsi signé un accord-cadre avec les ministères de la Culture, de l'Emploi et de la Solidarité, et de la Jeunesse et des Sports, et travaille parallèlement à la constitution d'une charte de qualité dans laquelle les diverses ludothèques, affirmant leurs missions et leurs charges, pourront se reconnaître.

L'élaboration de formations labellisées et particulièrement la création d'un Diplôme Universitaire (D.U.) de ludothécaire, à l'I.U.T. de Bordeaux III, est exemplaire de cette double démarche. En effet, on connaît cette double fonction de tout diplôme : premièrement, d'assurer une sélection fondée sur des critères objectivés, qui valident une formation normée, et deuxièmement, par là même, de produire une garantie institutionnelle qui permet la reconnaissance de celui qui détient le diplôme comme détenteur d'un savoir et d'une compétence.

Il arrive ainsi que l'obtention de ce diplôme soit la condition posée par des mairies pour titulariser des personnes assurant depuis déjà longtemps la fonction de ludothécaire ; ce qui permet souvent d'assurer, en même temps que la pérennisation d'un emploi-jeune, la pérennité de la ludothèque ellemême. Mais on sait bien également que toute norme est contrainte : définir le ludothécaire ou le « professionnel du jeu » en général par un diplôme, c'est risquer d'enfermer dans des cadres limités une profession qui est encore en grande partie en train de s'inventer elle-même. Aussi est-il possible d'entendre, ici et là, quelques réticences envers l'idée même de diplôme.

Pourtant, la reconnaissance publique et par les pouvoirs publics est à n'en pas douter la seule condition possible d'un développement qui n'est pas franchement encouragé par le privé.

On pouvait en voir, il y a quelques années, un symbole lors du Salon du Jeu et du Jouet, cette sorte de grande foire où les éditeurs de jeux et fabricants de jouets présentent leurs productions. Un espace y était réservé, à titre gratuit, pour l'Association des Ludothèques Françaises, qui sont des partenaires incontournables des fabricants. Des expositions y étaient présentées, consacrées à la présentation d'une collection précieuse de jeux anciens ainsi que la reconstitution d'une ludothèque mais encore d'une exposition-démonstration de jeux traditionnels de la Maison des jeux de Grenoble et de la Semaine des 4 Jeudis. Quand on regardait ce petit espace au milieu de cet immense Salon du Jouet, à côté des stands impressionnants des Lego, des Sega et autres Nintendo, on se rendait bien compte que les marchands du jeu n'ont que faire de ces gens qui prônent le jeu comme activité libre et gratuite, qui prêtent les jeux ou les achètent collectivement, qui les testent, qui préservent la mémoire du jeu tout en résistant ainsi à l'amnésie permettant aux fabricants de vendre des anciens jeux à peine

rhabillés comme des nouveautés, et qui enfin, sacrilège commercial s'il en est, invitent ceux qui le souhaitent à fabriquer eux-mêmes les jeux traditionnels libres de droits. De façon étrange (mais pas si surprenante finalement), cet espace était d'ailleurs, dans tout ce Salon du Jeu et du Jouet, presque le seul endroit où l'on pouvait trouver des gens en train de jouer ensemble.

Lorsqu'on regarde travailler ces professionnels du jeu que vous êtes, on ne peut qu'être sensible (et je trouve que ça s'est bien senti durant ces trois jours) au sérieux de vos démarches et à l'adéquation entre vos pratiques et vos convictions. En particulier, dans le fait d'éviter de se poser comme détenteurs d'une vérité en surplomb mais de manifester un réel souci de rendre le jeu aux gens. Faire fabriquer les jeux par les enfants, initier une journée jeu dans un village, dans un quartier, et la laisser reprendre en main par les habitants, voilà des traits qui marquent que l'activité ne s'arrête pas lorsque l'animation est finie. En ce sens, les animateurs ludiques ne se vivent pas comme des prestataires de services qui vont faire une prestation toujours identique, mais témoignent d'un souci du public et de la connaissance du public. Leur foi dans les capacités du jeu repose sur leur mémoire ludique. C'est parce que le jeu est une culture, ou participe de la culture, qu'il peut créer du lien. Et c'est aussi pour cela qu'il a sa place dans la formation de l'individu.

Mais il se pourrait bien que la reconnaissance de cette grandeur du jeu lui fasse paradoxalement risquer d'autres misères. A vouloir sauver le jeu, le rendre digne de considération, faire des diplômes et vanter ses mérites pour les besoins de la reconnaissance institutionnelle des pratiques ludiques, on risque de le détourner en le défendant. Le fait qu'on appelle les Maisons des Jeux pour faire des animations dans des villages désertifiés, dans des quartiers difficiles ou dans des maisons d'arrêt est une bonne chose, au sens où cela révèle la confiance qu'on peut leur accorder et la reconnaissance qu'on a pour le travail déjà effectué. Si les jeux sont une culture, alors faire partager cette culture, c'est travailler pour la justice sociale. Mais à trop considérer les Maisons des Jeux, les ludothèques, les Cafés-jeux, etc., comme des rustines du social, on risque de leur confier un héritage trop lourd à porter, qui n'est pas dans leur vocation d'assumer. Le jeu peut favoriser les échanges (on pense à la joie d'un monsieur malgache découvrant un jeu de fanorana sur un stand et en montrant le fonctionnement à ses enfants, à qui il n'avait pas pensé à apprendre ce jeu traditionnel de Madagascar auparavant), mais sans doute pas réparer ce qui est déjà cassé.

De même, sur un autre plan, il est incontestablement positif qu'on songe à donner une place plus grande au jeu dans les écoles. Mais à trop insister sur son rôle dans la formation de l'enfant, on risque fort de ne plus le considérer que comme un outil pour la formation. Le jeu devient alors prétexte, il n'est plus qu'un « support d'apprentissage ludique » (pour parler comme les spécialistes de sciences de l'éducation). On peut se demander par exemple si c'est bien le rôle d'une ludothèque que de présenter des jeux pour apprendre l'euro. D'un côté, cela peut sembler positif, car le fait qu'on lui confie ce genre de missions signifie qu'il y a intégration de la ludothèque dans la vie de la cité et dans ses enjeux politiques ; d'un autre côté, il est manifeste qu'il y a là de façon flagrante, une « outilisation » du jeu : le jeu n'est plus qu'un outil au service d'une formation, et la finalité ludique disparaît. Ce qui signifie seulement qu'il y a confusion entre la fin du jeu, qui est le plaisir du jeu lui-même et pour lui-même, et les bénéfices secondaires indéniables de certains jeux. Misère du « jeu pédagogique ».

Kant, à la fin du 18e siècle, avait déjà mis en garde, dans les *Réflexions sur l'éducation*, contre la confusion du travail et du jeu. En rappelant, en opposition à Basedow, que l'enfant ne peut pas tout apprendre par le jeu parce que, précisément, il doit aussi apprendre à travailler, Kant ne condamne pas le jeu, mais lui reconnaît une spécificité qui en est la meilleure défense. Les jeux de l'enfant, tels qu'il les analyse, sont l'irremplaçable lieu d'un apprentissage de soi par soi. Il s'agit d'une culture libre par opposition à la culture scolaire. Il y a là une distinction précieuse qui, me semble-t-il, pourrait encore nous aider dans nos débats sur la place du jeu dans l'éducation. La culture scolaire est analytique, disciplinaire, elle exerce une partie de l'individu, elle est essentielle car nécessaire à la transmission des savoirs, qui ne peut se faire que dans un rapport de maître à élève, quoi qu'on en dise ; la culture libre est synthétique, c'est moi tout entier qui joue. Cette culture libre, où l'enfant apprend à se connaître, dans son propre corps comme dans son intelligence (un jeu de ballon exerce l'habileté tout

autant que le jugement), a aussi une place essentielle, mais *autre* que la culture scolaire, dans le développement de l'enfant.

Mais cette place essentielle ne peut être reconnue qu'en évitant toute confusion entre le ludique et le pédagogique. Bien sûr, le jeu peut contribuer à apprendre l'autonomie, puisqu'on s'y soumet librement à des règles qu'on s'est choisies, mais que devient cette autonomie dès lors que le jeu est imposé? Et que vaut-il par lui-même, s'il ne trouve place à l'école qu'à la condition de produire des progrès scolaires clairement identifiables? Nombreux sont ainsi les animateurs qui se sont heurtés à des représentants de l'Education Nationale ou à des parents d'élèves lorsqu'ils ont dû expliquer que le cours d'échecs ne pouvait pas vraiment devenir obligatoire et qu'il n'était pas souhaitable d'en faire l'objet d'une évaluation. Plus nombreux encore sont les ludothécaires qui doivent expliquer aux parents qu'il n'est pas nécessaire d'aller sélectionner les jeux des enfants (en choisissant par exemple tel jeu, parce qu'il est indiqué sur la boite que, grâce à lui, on apprend à lire l'heure ou à compter en ©uros) mais qu'il vaut mieux laisser les enfants choisir eux-mêmes.

Ainsi le jeu, dans la cité contemporaine du divertissement, oscille entre deux misères, qui sont toutes deux de faux triomphes et de vraies confusions : TF1 Games ou le jeu pédagogique. Huizinga soulignait qu'une des caractéristiques de l'activité de jeu est qu'elle est « en dehors de la vie courante ». Les jeux empruntent leurs motifs au monde ordinaire, mais construisent à l'aide de règles un autre monde, qui est dans le monde ordinaire, et pourtant hors de lui, puisqu'il a ses propres lois, ses propres valeurs, son propre espace et sa propre temporalité. Ce sont des « dedans-dehors ». Or, la cité d'aujourd'hui se présente comme le temps de la confusion. Le jeu est de moins en moins en dehors, puisqu'on le trouve partout. Et inversement, le dehors du jeu tend de plus en plus à s'introduire dedans : les jeux pour les petits doivent être éducatifs, les jeux pour adultes qui ont le plus de succès prennent de plus en plus sur le modèle du *Trivial Pursuit*, la forme de tests - et l'on n'évoquera pas ici ce que deviennent les sports professionnels.

La grandeur du jeu va avec la préservation de ce caractère fondamental du jeu, qui est qu'il possède en lui-même sa propre fin (ce que vous dites finalement lorsque vous dites « libre et gratuit » : le jeu est recherché pour lui-même, sinon, il tombe dans autre chose) : elle suppose la clôture ludique. Ni imposé, ni productif, finalement guère rentable, le jeu a besoin de rester clos pour déployer son monde propre et révéler ses infinies richesses, ses potentialités variées, ses développements spirituels et finalement cette culture ludique que, par votre inscription dans la cité, vous travaillez à faire connaître et à développer. »

Colas Duflo

Atelier n°1: Professionnaliser l'animation jeu: pourquoi faire?

Avantages et inconvénients, nécessité, risques et limites de la professionnalisation.

Si nous reprenons la définition du jeu en tant qu'activité libre et gratuite, puisque des professionnels vont en vivre, ne risquons nous pas à la fois de perdre son coté ludique et sa gratuité? Peut-on croire à l'intérêt du jeu libre et gratuit en tant que professionnel du jeu?

En tout cas, la question de la professionnalisation de l'animateur jeu est actuelle puisque à la fois des structures recrutent des animateurs jeu tandis que d'autres cherchent à faire former des animateurs à l'animation jeu.

Mais que signifie professionnaliser, quelles sont les spécificités de l'animateur jeu, quelles sont les compétences attendues de sa part ?

Constat : les adultes ont perdu cette capacité naturelle à jouer. Le rôle du professionnel serait donc de les accompagner pour retrouver cette envie de jouer. Nous comprenons alors sa nécessité : c'est plus une compétence relationnelle qui est attendue, celle qui consiste à être en relation, à accompagner ; il s'agit d'un savoir-être. Mais comment l'enseigner, comment enseigner cette attitude ludique, que nous pourrions penser naturelle ? Les autres compétences attendues sont d'ordre plus technique (expliquer les règles, apprendre à jouer,...)!

Mais c'est aussi apprendre à être responsable par rapport à une animation jeu. Or cette responsabilité constitue-t-elle une spécificité de l'animateur jeu ? Si nous prenons la formation BEATEP, c'est plutôt une formation générale qui peut utiliser le jeu comme outil.

Le jeu est-il un outil ou une culture?

La spécificité de l'animateur jeu ne serait-elle pas plutôt de susciter l'envie, d'être déclencheur ? L'animateur jeu doit être à la fois :

- un technicien du jeu
- Un possesseur d'un savoir-faire et d'un savoir être.

Est ce compatible?

Si nous reprenons le mot PROFESSIONNALISER, qui mettons-nous en face : les institutions ou le public ? Et pour quel type de jeu ?

L'analogie avec d'autres « matières », comme la littérature ou la peinture est alors intéressante, car ces objets de culture n'ont pas obligatoirement besoin de diplômes pour être profession.

Mais qu'entendons-nous par professionnaliser ? S'agit-il de faire passer des diplômes ? Est ce nécessaire ?

En effet, les professionnels du jeu sont antérieurs aux diplômes de l'animation autour du jeu. Et ces professionnels sont parfois des bénévoles.

Nous arrivons donc à une contradiction, car la différence entre un professionnel et un bénévole est avant tout la rémunération. Mais chacun des deux peut être qualifié. D'où : la qualification nécessite-elle un diplôme ? Nous voyons apparaître un danger, celui d'avoir accès aux métiers du jeu uniquement si nous possédons un diplôme en relation avec le jeu. D'où l'exclusion de tous les «professionnels bénévoles » ou «bénévoles qualifiés ».

Nous pouvons arriver à des dérives : faire du jeu dans un centre de loisirs uniquement en présence d'une personne diplômée en jeu.

En même temps, le jeu et les espaces de jeux permettent de recréer du lien social, et professionnaliser l'animateur jeu permet de se justifier auprès des institutions. Nous ne pouvons pas nier la nécessité de former des professionnels à l'animation jeu par rapport aux institutions desquelles dépendent nos structures, sans exclure les personnes volontaires et compétentes de l'animation jeu.

Le professionnel est une personne qui est rémunérée pour une certaine profession ou ce peut être une personne qui a certaines compétences : un bénévole peut aussi être un professionnel !

Atelier n°2 : Le jeu : opium du peuple ou espace d'expression de l'Education Populaire ?

Quels rapports entre «ces jeux à gratter qui nous irritent » et «l'activité libre et gratuite » ?

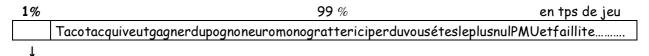
Dans cet atelier nous nous sommes dans un premier temps attelés à définir «ces jeux qui nous irritent » puis interrogés sur le «pourquoi ça marche ? ». Enfin, nous avons élaboré une stratégie afin que les valeurs que nous portons aient une vraie place au sein de notre société.

Les jeux qui nous irritent sont donc :

- tous les jeux dont la finalité est le gain d'argent,
- les jeux spectacles et médiatisés,
- les jeux à boire,
- les jeux «d'arènes » où le but est la mise à mort, l'humiliation des adversaires,
- certains jeux de sociétés où les valeurs mises en avant sont pour nous fort contestables,

Cette liste n'est pas exhaustive, chacun peut la compléter selon sa perception propre.

Maintenant faites le test autour de vous : le dernier jeu auquel vous avez joué, c'était quoi ? Sur un panel représentatif (pas un vendredi soir à la maj par exemple!)cela donne :



«nos pratiques ludiques»

Alors pourquoi ça marche si bien?

- parce que cela fait appel à nos pulsions les plus malsaines,
- le matraquage publicitaire est infaillible,
- ces jeux sont présents partout, tous les jours, à toute heure : une envie de jouer ? un jeu!
- la plupart de ces jeux ne demandent pas une implication personnelle du joueur(pas de prise de risque)
- ils relaient les grandes valeurs de notre société capitaliste :
 - être riche est la seule solution, motivation (gains et changement de statut faciles et rapides)
 - être reconnu (grattez et passez à la TV!)
- cela fabrique du lien social (le dernier jeu étant le sujet de conversation incontournable)

En regard des valeurs de l'Education Populaire que nous portons : être des acteurs de la cité, faciliter l'implication collective, favoriser un esprit critique,(...), afin d'engendrer un changement de mentalité puis à long terme de société, ces jeux sont pour nous «des jeux pour perdre », «du rêve en boite »

A ce jour tous les champs d'interventions sont touchés, il est donc temps de réagir. Pour cela nous vous proposons une stratégie :

- élaborer une charte de la qualité ludique, pour se différencier et se reconnaître,
- créer un réseau (rencontres, info, Internet...),
- agir auprès des élus et des institutions pour une meilleure reconnaissance professionnelle,
- diffuser plus largement les contenus de notre travail (via les médias ?),
- investir des lieux citoyens,

- faire jouer toujours et encore...plus.

Atelier n°4: Vers un espace urbain ludique?

Cours de récréation, parcs, places, cités? Quels aménagements durables avec quels jeux? Faire «pour » ou faire «avec » les habitants et les usagers?

Nous faisons le constat suivant :

Même si certains espaces de jeux existent dans nos communes, nous avons l'impression que le jeu disparaît de l'espace urbain. L'animation sur la place du village par exemple. Nous passons de moins en moins de temps dans la rue. Le manque de place, la multiplicité des voitures, la pollution et le bruit font que nous ne nous "posons" plus comme avant dans l'espace urbain.

Le manque d'espace en ville fait disparaître les jeux d'où une perte des pratiques qui se vérifie jusque dans les cours de récréation. Les problèmes liés à la sécurité, au bruit, au voisinage ont alimenté l'intolérance de la population vis à vis des jeux extérieurs. (multiplication des panneaux indiquant "jeux de ballons interdits" etc....)

Pourtant l'aménagement des espaces urbains ludiques n'est pas absent des discours politiques et reste toujours une préoccupation. Mais plusieurs problèmes persistent :

- La place insuffisante laissée aux habitants et usagers dans les projets d'élaboration de ces espaces.
- Le fait de penser que si les espaces n'ont pas une utilisation réglementée et définie, il y a "risque" d'appropriation des lieux pour toute autre utilisation qui pourrait s'avérer dangereuse ou gênante pour autrui.
- La volonté de résoudre des problèmes d'incivilité, de nuisance sonore en cherchant à "parquer" l'espace de jeux, sans prendre en compte les besoins des utilisateurs.

Nous pensons qu'il ne faut pas "collectionner" les espaces mais modifier les comportements sur l'utilisation de ces derniers. L'idée de partage des lieux et diversité des utilisations. Les espaces multisports, organisés, figés, réfléchis par les urbanistes n'ont pas eu le succès escompté. Il est nécessaire d'observer l'utilisation, les habitudes du public, de s'adapter à leur fonctionnement, de recueillir leur avis pour répondre à leur attentes.

Nous pensons qu'il faudrait pouvoir proposer des aménagements modulables que la population pourrait s'approprier ponctuellement. Des espaces qui resteraient suffisamment libres, pas des lieux de "réserves", pas de parcage de population.

Mais la difficulté réside dans le fait que ces lieux doivent être suffisamment identifiés pour qu'ils ne soient pas utilisés comme parking à voiture par exemple.

De plus, autre problématique, l'aménagement d'espaces s'accompagne aujourd'hui de réglementation. (
Normes de sécurité, responsabilité) Ce qui entraîne une modification des comportements et de
l'attitude ludique. Les City-stades n'invitent pas à l'évasion imaginaire. Ils sont, malgré leurs multidisciplines sportives, très limitatifs, trop peu conviviaux (pas d'arbres, du grillage etc...).
Nous pensons qu'à trop penser l'espace de jeu, à trop vouloir l'organiser, le jeu se fige. Nous
l'enfermons. Ne faut-il pas essayer de trouver le moyen de mettre à disposition de tous, un espace où
le jeu pourrait se développer et pour cela, un espace non organisé?

Atelier n°7: Quelles reconnaissances institutionnelles pour nos pratiques ludiques?

Tour de France des financements, partenariats, participations aux politiques publiques... Quels rapports existent et sont à créer entre nos associations et les pouvoirs publics ?

Un rapide tour d'horizon permet de donner un aperçu de cette reconnaissance institutionnelle, qu'elle prenne la forme de financements, d'inscriptions dans les politiques contractuelles (CTL, CEL...), d'agréments ou d'autres formes de soutiens.

Les interlocuteurs les plus souvent cités sont, par ordre décroissant, les Mairies, la CAF, l'Etat (via les DDJS, les DDASS et les DDTEFP pour les aides à l'emploi), les Conseils Généraux, les Conseils Régionaux (le plus souvent via la Politique de la Ville), le FAS, les groupements de communes. Nous constatons que cette diversité masque plusieurs hiatus.

- La disparité des réponses à nos demandes au plan national (exemple : l'inscription des pratiques ludiques dans les CEL sera facilitée ici, rendue impossible ailleurs; les crédits du FAS seront accordés pour tel projet chez X, refusés pour le même projet présenté par Y...).
- Le caractère ponctuel des financements, ne soutenant pas le fonctionnement pérenne des structures et des activités mais privilégient les aides sur projets à court terme.
- Une méconnaissance, une réelle difficulté pour les partenaires à appréhender les pratiques ludiques pour ce qu'elles sont, dans toutes leurs dimensions mais aussi dans les limites de ce qu'elles peuvent apporter.
- L'enfermement du jeu dans la sphère du social qui semble freiner sa reconnaissance comme objet de culture et entrave la prise en compte de sa transversalité.

Il semble essentiel de pouvoir travailler ensemble puis de faire partager à nos interlocuteurs un argumentaire clair sur l'importance des pratiques ludiques, les valeurs qu'elles véhiculent (nous nous reconnaissons largement dans celles de l'Education Populaire), les liens qu'elles participent à tisser... Un "label" ne permettrait-il pas de faciliter la reconnaissance institutionnelle et de fournir une forme de garantie sur la qualité des démarches et actions proposées ? Attention toutefois que ce dernier ne gomme pas les diversités qui font également notre richesse.

Nous avons également pu constater que les partenaires les plus sceptiques sont souvent convaincus dès lors qu'ils ont pu assister à une animation, un atelier... Multiplier les occasions de donner à jouer, porter le jeu dans la rue, dans les fêtes de quartiers, de villages (...), c'est œuvrer à cette reconnaissance. C'est aussi montrer le caractère festif du jeu, à l'heure où la fête est à nouveau considérée comme outil de lien social. Investir l'espace public, c'est également contraindre le politique à se positionner vis à vis du jeu et non plus l'inverse...

Une stratégie possible est de réaffirmer avec force le caractère culturel des pratiques ludiques (voir la conférence de Colas Duflo). Dès lors que le jeu aura (re)gagné une reconnaissance d'objet de culture (par le Ministère de la Culture et les services culturels des collectivités territoriales), la transversalité de ses apports ne sera plus à démontrer sempiternellement. La lecture, la musique, la danse, le cirque (...) n'ont plus à argumenter ou à défendre ce qu'ils sont et ce qu'ils apportent pour trouver une place dans la cité, dans l'éducation, dans le temps libre... Il devrait en être ainsi du jeu.

Le travail en réseau est un élément fondamental pour cette (re)conquête d'une identité culturelle et une véritable reconnaissance de nos pratiques. La création d'une "fédération" dans les suites à donner aux Rencontres Ludiques 2001 semble désormais une nécessité. Les participants à l'atelier lancent un appel dans ce sens.

Atelier n°8: Jeux et nouvelles technologies: chance ou danger

Comment dépasser l'opposition entre «les bons jeux traditionnels » et les «mauvais jeux vidéos » ?

Lorsque nous parlons de jeux vidéos, nous avons bien souvent une image stéréotypée : l'enfant seul devant son écran, avec, en toile de fond, une violence très visuelle, mais aussi la peur de la crise d'épilepsie. Ces différentes images sont, avant tout, le résultat d'une mauvaise information. Non, le jeu informatique ne se limite pas à un individu devant son écran. Non, la violence n'est pas l'apanage de tous les jeux vidéos. Non, l'épilepsie ne s'attrape pas si facilement devant son écran d'ordinateur.

La suite de notre réflexion a montré l'écart qui existe entre les «novices » et les «initiés » : entendons par là, ceux qui n'ont jamais, ou peu pratiqué de jeux vidéos et ceux qui passent quelques heures par semaine à jouer devant un écran.

Les sources d'information manquent cruellement pour qui veut se documenter sur les pratiques ludiques liées aux nouvelles technologies. Les «novices » ont du mal à percevoir toutes les potentialités qu'offrent les jeux vidéos : pourquoi ne parle-t-on pas plus souvent de ce type de jeu ? Pourquoi tomber inexorablement dans un débat stérile du «pour » et du «contre » ?

Confronter le jeu vidéo au jeu traditionnel est inévitable : nous sommes tous convaincus que le jeu traditionnel favorise l'échange (par exemple, dans la recherche de partenaires, puis dans le jeu luimême). Cet échange est difficile à percevoir à travers les jeux vidéos. De fait, le joueur est devant un écran, seul. Du moins en apparence, car avec internet, une multitude de joueurs se rencontrent. Les discussions se font par clavier interposé ou à l'aide de micro-casques. Mais le lien créé par les jeux vidéos se ressent plus encore en dehors des temps de jeu à proprement parlé : pour finir un niveau, achever une quête ou trouver le message secret, les trucs et astuces circulent facilement (que ce soit sur internet, dans la presse, ou dans la cour de récréation). Jeux traditionnels ou jeux vidéos, les joueurs ne restent donc pas isolés.

Les jeux traditionnels semblent pacifiques, comparés aux images réalistes de certains jeux vidéos : cette catégorie de jeu ne doit pas occulter la diversité qui existe (jeux de quêtes, de plate-forme, de simulation, de courses, de sport, ... et même des jeux traditionnels)

L'accès aux jeux vidéos est encore aujourd'hui limité pour le public : l'investissement dans le matériel signifie une dépense importante. Le coût des jeux est aussi un frein à leur démocratisation. Le problème pour les structures se pose de la même manière : il existe toutefois des produits gratuits qui permettent de s'amuser sans rien dépenser.

Les jeux vidéos sont par ailleurs très orientés vers un public plutôt masculin, les femmes trouvant généralement moins d'intérêt à ce type de loisirs. Or elles ont nombreuses à travailler dans les structures socioculturelles, notamment les ludothèques.

Si nous dépassons le simple stade matériel, d'autres problèmes apparaissent : la complexité de certains jeux, le lent apprentissage de tous les mécanismes, la longueur des parties, mettent sur la touche plusieurs types de jeu.

Est ce notre rôle de promouvoir des jeux commercialisés? Ne devons nous pas favoriser les jeux traditionnels, porteur d'une culture et d'une histoire? Or les jeux vidéos ne sont-ils pas la culture de notre époque? Les nouvelles générations sont en train de créer ce qui sera la culture de demain. Nos structures seraient-elles «out »vis à vis des nouvelles technologies? Nous entendons qu'il faut refaire vivre les jeux perdus : quid des jeux vidéos dans 5 ans? Dans 10 ans? Dans 50 ans? Il sera sûrement trop tard pour s'y mettre! quant à la question commerciale, nombreuses sont les structures qui possèdent dans leurs placards un Monopoly ou un Scrabble...

Quelle serait alors la réaction des institutions si nous utilisons les jeux informatiques? Leurs appuis sont déjà difficiles à obtenir pour les jeux traditionnels.... Ne risquons nous pas de nous faire refouler, sous prétexte que des salles de jeux vidéos existent déjà?

Motivés par l'esprit d'éducation populaire qui nous habite, malgré toutes ces barrières, nous pensons pouvoir (devoir ?) jouer un rôle dans la démocratisation du jeu vidéo.

« Le fil rouge »

par Nicolas Précas

Nicolas Précas est Conseiller d'Education Populaire et de Jeunesse à la Direction Départementale Jeunesse et Sports Isère.

L'avis des organisateurs :

Nicolas Précas nous a accompagné, soutenu, dynamisé... tout au long de l'aventure (du début du projet jusqu'aux Rencontres de novembre 2001, en passant par les Journées Préparatoires de nov. 2000). L'écouter parler est toujours un réel plaisir pour tous, tant son discours est fluide et chaleureux, tant ce qu'il dit est toujours limpide et enrichissant. Toujours positif, constructif, mais sans jamais verser dans la démagogie, il nous renvoie des analyses percutantes qui donnent des clefs et des outils permettant de se poser les bonnes questions, tant pour améliorer nos pratiques que pour assurer la reconnaissance du jeu libre et gratuit dans la société.

Pendant les Rencontres, Nicolas Précas était chargé d'intervenir à sa guise pour livrer son analyse de l'évolution des journées.

<u>Des Préliminaires</u> (première intervention de Nicolas Précas)

Une invitation

Il est important de dire deux mots quant à l'attitude à adopter durant ces trois jours. Il est question ici d'une posture de détente et de concentration qui vous permettra d'être pleinement présents et d'en profiter au maximum.

Vous avez fait l'effort de quitter votre quotidien prenant, délicat, critique, flou... Et il me faut vous félicitez pour cet acte courageux. Grâce à votre décision et votre venue, quelque chose peut se passer à travers la rencontre, l'échange et l'écoute.

Vous avez établi une rupture spatiale et temporelle avec le travail de tous les jours. Cette rupture vous offre la possibilité de prendre de la distance, afin que votre intelligence ne soit pas plongée dans le faire. Cette rupture vous permet d'être extérieur par rapport à vous-même. Elle vous permet de devenir observateur de votre propre situation. Les rencontres avec d'autres personnes vous oxygèneront, vous dépayseront et vous éclaireront avec des lumières différentes. Cette rupture peut ainsi produire une intelligence extraordinaire.

Pour faciliter l'émergence de cette intelligence, il faut une sorte **d'abandon**, il faut vous laisser porter par le courant de ces trois jours. Abandonnez les crispations de votre quotidien et acceptez pleinement votre présence ici. Ne cherchez pas de manière absolue des **réponses immédiates**.

Prenez ces trois jours comme une **embarcation** qui peut vous amener sur la rive d'en face. Montez sur cette embarcation et **faites un bon voyage**.

Mais vous allez me demander pourquoi faire?

Premièrement parce que votre situation n'a pas de sens par rapport à elle toute seule, elle est sans intérêt en elle-même. Elle n'a de la valeur que dans les **interactions**, dans les **rapports**, dans **l'espace social**. Vous êtes alors ici, parmi les autres, au cœur de la **légitimité de votre action interdépendante**.

Deuxièmement parce que, « quelle que soit la façon dont vous croyez qu'une chose existe, c'est pour cette raison même qu'elle existe différemment. » (Le Bouddha). Alors, profitez de cette occasion de rencontre pour mettre à l'épreuve votre réalité, vos vérités.

Troisièmement parce que les ténèbres se déchirent tout simplement lorsque nous éclairons. Et comme le dit le proverbe chinois, « mieux vaut allumer une bougie que maudire les ténèbres. »

Alors, allumons une bougie, montons dans ce navire et faisons bon voyage.

Des Mises en Garde

- Evitons l'écueil de la focalisation excessive. Le jeu ne peut pas se suffire à lui-même. Il ne s'agit pas de prendre son bout de ciel pour l'univers. Développons une intelligence spacieuse et globalisante.
- 2. Evitons le syndrome de l'excellence de salon. « Nous sommes entre nous, ne sommes-nous pas les meilleurs, les plus intelligents? Les mauvais ce sont les autres, ceux qui ne sont pas venus, ceux que nous n'avons pas invités ». Il est tellement rassurant de se retrouver entre êtres intelligents. Evitons cela durant ces trois jours, soyons critiques par rapport à nousmême, soyons exigeants. Développons une intelligence de non exclusion.
- 3. Méfions-nous des mots, de nos mots. Ils sont pleins de pièges, ils sont imparfaits, ils ne garantissent pas une bonne communication. Soyons vigilants à l'égard des mots car nous ne pouvons pas nous en passer.

Pour **exister** nous sommes obligés de **dire**, de nommer. Le mot **expose**, mais cela ne suffit pas, il faut également être perçu, vu, senti, reconnu... Il faut être **positionné**, ce sont les rencontres, les échanges et les actes qui réalisent cela. Ces trois jours peuvent grandement contribuer.

Les pratiques ludiques doivent s'exposer à travers une formalisation de discours (des valeurs, des connaissances, des compétences) et se positionner à travers la communication.

Entre exposition et position voilà le parcours qui est proposé par ces rencontres nationales. Et en ce sens il s'agit d'un **événement** de connaissance et de reconnaissance.

1 ere journée : « Jeu et Apprentissages » (jeudi 15 nov. 2001)

Réaction à l'intervention (conférence d'Edouard Gentaz)

Voici ce que j'ai retenu, ou plutôt ce que le regard de non-expert a retenu.

Tout d'abord je dois exprimer le plaisir que je ressens, en tant qu'acteur, à être invité à un parcours réflexif par un chercheur, un universitaire, quelqu'un qui s'est mis en retrait pour analyser et produire de la connaissance. L'éducation populaire a toujours eu des liens privilégiés avec les penseurs, établissant une réciprocité porteuse de force et de clairvoyance pour tous. C'est pour cela qu'à chaque rencontre entre la science et l'action, l'alchimie de l'intelligence opère des transformations visibles et invisibles chez les uns et les autres.

L'intervenant de ce premier jour est devenu pour nous un **passeur**, opérant une mise en forme de ses connaissances pour augmenter l'intelligibilité de ses propos et l'efficacité de sa présence parmi nous.

Nos attitudes de pédagogue sont la résultante des nos représentations par rapport à l'enfant, à l'autorité et aux processus d'apprentissages. Il s'agit donc de développer une attitude analytique pour observer nos représentations et construire des dynamiques de transformations. Il y a une réelle difficulté de dépassement des représentations dans l'acte éducatif. Sommes-nous capables de maintenir un questionnement permanent quant à nos manières d'être un pédagogue? Voilà une perspective de veille professionnelle intéressante.

Réflexions à partir du Forum et d'une esquisse de synthèse des ateliers de la première journée

Durant le forum j'ai noté ce souci constant de partir des besoins de l'enfant, ou du moins de les prendre en compte. Mais comment faire? Cette impossibilité d'avoir des réponses claires, surtout dans cet espace éducatif qui souhaite se déterminer autour du plaisir et de l'authenticité de la présence du jeune, favorise un sentiment de culpabilité professionnelle. Si cette culpabilité est source de recherche et de regard critique, on peut dire que c'est une bonne énergie, si elle ronge et favorise une souffrance pédagogique, alors elle devient problématique.

Il y a incontestablement, dans chaque rencontre pédagogique un enjeu profond qui touche à l'existence des participants. On n'est jamais pareils, me semble-t-il, à la fin d'une séance d'animation, et plus elle est forte dans l'échange, dans l'apprentissage, plus elle est profonde.

Pendant le Forum j'ai écrit ce problème « mathématique ? », devrais je dire « philosophique » ?

« Au début d'une séance d'animation il y a un animateur.

Au milieu de la séance d'animation il y a un autre animateur.

A la fin de la séance d'animation il y a un autre animateur.

Combien d'animateurs y a -t- il eu pendant cette séance d'animation? »

Votre réponse...

La lecture des ateliers de cette première journée, comme les deux autres, permet un saut dans la richesse des participants. Alors mon regard synthétique ne peut être qu'un pâle reflet de ce foisonnement.

Voici ce que je retiens.

Pour qu'il y ait apprentissage, à travers le jeu, il faut créer une ambiance porteuse d'échanges humains. Cette ambiance se construit autour d'une force bienveillante qui est la confiance. Celle ci permet la proximité, la détente, la reconnaissance des uns et des autres. Elle rend le contact épanouissant, réconfortant, elle permet de revisiter les fondamentaux de la relation humaine. L'espace d'une pratique ludique autour du jeu a besoin de technicité pour pouvoir maîtriser les multiples facteurs qui interagissent. Des compétences d'animation sont nécessaires pour développer les potentialités épanouissantes du jeu avec un public. L'apprentissage a besoin également d'outils qu'il s'agit de maîtriser, de choisir, d'appréhender. Les jeux utilisés sont des outils, qui ne doivent pas devenir, dans le cadre d'une pratique ludique, des accessoires d'une méthode éducative, d'une méthode scolaire pour apprendre les mathématiques. L'existence professionnelle des « animateurs jeu » impose un esprit de conquête afin de construire une légitimité et une reconnaissance auprès de multiples partenaires. Sa mise en œuvre nécessite une stratégie afin de mieux communiquer vers l'extérieur et permettre la diffusion d'une image professionnelle claire et valorisante. Cette stratégie de légitimation doit exprimer un positionnement politique (inscription dans les rapports sociaux) et favoriser des débats qui situent les « animateurs jeu » dans des dynamiques d'éducation populaire.

<u>Deuxième Journée : « Jeu et Relations Sociales »</u> (vendredi 16 nov. 2001)

En cours de voyage (intervention du matin)

Nous voici au deuxième jour de ces rencontres, nous sommes bien en cours de traversée. Nous nous sommes courageusement lancés et nous voici maintenant avec un peu moins d'appartenances, nous sommes des errants entre deux rives. Nous sommes des voyageurs.

M. Serres nous dit « Voici le voyageur seul. Il lui faut traverser pour apprendre la solitude. Elle se reconnaît à l'évanouissement des références. »

Durant ce voyage, que M. Serres appelle « apprentissage », il y a un moment magique. C'est celui où le voyageur se trouve aussi loin de la rive de départ, ce qui rend coûteux et dangereux le retour, que de l'autre rive. C'est le moment du seuil, du franchissement. C'est le passage initiatique, la porte. Or cette porte, ni l'élève, ni l'initiateur n'en savent le plus souvent l'emplacement et le mécanisme transformateur.

L'avons nous franchit, depuis notre départ ? Avons-nous appris quelque chose ? C'est à chacun de répondre.

<u>A propos de l'intervention</u> (conférence de Martine Bousquet)

Deuxième rencontre avec des penseurs, deuxième expérience de questionnement.

C'est une intervenante de choc, car elle provoque des secousses, de la surprise, de la saisie, de l'agacement, du doute...Toutes ces attitudes dont la réflexion se nourrit dans sa dynamique la plus profonde. C'est au milieu de la traversée que des remous créateurs d'autres questions nous attendaient. Ils furent, pour la démarche d'apprentissage, les bienvenus.

Voici ce que j'ai retenu.

Nous jouons car fondamentalement nous possédons une « pulsion » ludique, une capacité ludique. Cette attitude ludique se façonne au sein d'une culture, d'une société, d'une civilisation, pour devenir une force structurante des relations sociales.

Alors le jeu **support**, **béquille** devient secondaire. Ces supports ne seraient que des interfaces de l'élan ludique, d'une curiosité naturelle à explorer des moments de plaisir gratuit.

Mais quelle est l'influence de tel jeu, ou de tel autre jeu sur l'attitude ludique?

Une question sans réponse pour le moment, par conséquent une source de réflexion permanente.

On peut donc jouer avec des jeux formels, mais aussi sans jeux.

Une société doit maintenir cet élan ludique, car il pourrait être une dimension de la citoyenneté, d'une liberté d'action, en dehors des intérêts financiers ou idéologiques.

L'idée de l'attitude ludique a produit chez moi un élargissement du champ de la notion de plaisir dans le jeu, qui est si importante pour les « animateurs jeu ». En effet une séance de jeu, les jeux formels que nous utilisons, fonctionnent car ils rencontrent cette énergie ludique authentique qui existe chez tous les individus. L'expérience jeu devient ainsi une expérience existentielle pour les joueurs (plaisir, souplesse, exploration, évasion, création...) et structurante pour la collectivité (capacité à changer des rôles, appréhension des normes, acceptation de l'autre, disponibilité...). Alors l'expérience jeu devient vitale.

Réflexions à partir du Forum et synthèse des ateliers

Voici la question qui a traversé mon esprit: Peut-on imaginer que « l'animateur jeu » soit inutile, étant donné l'attitude ludique qu'il suffit simplement de redévelopper et la faire vivre sans support jeu, sans prothèse?

Nous pouvons poser la même question pour les enseignants, étant donné l'élan naturel de l'homme à apprendre. L'institutionnalisation d'un acte naturel, permet à une communauté d'afficher un souci de prise en charge d'un élément qui paraît vital pour le vivre ensemble. L'institutionnalisation, tout le monde le sait, comporte des risques de contrôle social et de consolidation de la fonction qui progressivement se soucie moins de l'objectif premier de sa fondation, que de la préservation des acquis des acteurs concernés.

Il ne s'agit pas, me semble-t-il, pour les « animateurs jeu », de se sentir coupables d'être socialement, de se sentir fragiles, étant donné l'absence d'une nécessité incontestable qui légitimerait leur existence. Il serait plutôt question de rester vigilant quant aux effets pervers de la reconnaissance institutionnelle qui les pousseraient vers des comportements professionnels suffisants et sans élan critique.

L'attitude ludique nécessite de la liberté, de la démocratie. Le jeu se décline au pluriel, à travers le plaisir, l'inutilité du geste, de l'échange, de communication. Le jeu est un déclencheur, un relais, une invitation, un espace public potentiel...

Le jeu existe avant de prendre n'importe quelle place dans la société.

Alors pour « l'animateur jeu » le support jeu est professionnellement justifié et socialement dé passable.

Un regard sur les ateliers

Le jeu créateur de lien social et plus si affinité!

Le jeu favorise la création d'espaces relationnels, au sein desquels se travaille, s'expérimente, le <u>soi</u> et <u>l'autre</u>, à travers une atmosphère de neutralité, de gratuité, d'insouciance et de tension ludique. Le rapport à soi contient obligatoirement le rapport à l'autre et le rapport à l'autre contient obligatoirement le rapport social. Alors je joue comme je suis, mais je suis comme je vois l'autre, et je vois l'autre à travers des cadres que me proposent la société.

Le jeu est un enjeu, par ce que socialement il n'est jamais gratuit, jamais neutre, jamais insouciant.

Le jeu peut devenir opium, favorisant des attitudes d'opacité mentales et comportementales. Le jeu peut devenir exclusion, discrimination, à travers l'acceptation des mécanismes de sélection et de fabrication d'élites. Le jeu peut devenir expression individuelle et collective, lorsqu'il se situe dans des dynamiques d'éducation populaire qui développent des comportements d'ouverture, de contentement individuels et de conscience d'appartenir à des enjeux collectifs.

Troisième Journée : « Place du Jeu dans la Cité » (samedi 17 nov. 2001)

Le voyage touche à sa fin (intervention du matin)

Nous allons bientôt accoster. Nous allons bientôt arriver à JEU O POLIS.

Nous aurons pour guide un philosophe. Il nous proposera des repères pour mieux nous orienter, mieux trouver notre place dans la nouvelle cité.

Nous arrivons avec notre malle sur le dos. Elle a été bousculée, piétinée. Quelques fois elle a pris l'eau. Elle s'est ouverte, puis nos pions et nos cartes se sont mélangés avec les pions et les cartes des autres. On ne sait plus où est l'ordre, qui est le propriétaire.

Mais malgré toutes les péripéties du voyage, notre malle paraît avoir gagné **en noblesse**, malgré les coups elle rayonne différemment.

Pourquoi?

Elle est différente parce que nous savons maintenant qu'elle vient de loin. Qu'elle ne se compose pas seulement de bouts de bois et des bouts de carton. Elle a des racines profondes. Notre malle à jeux est reliée à des attitudes fondamentales de l'homme. Elle est reliée au moteur de sa survie qui est la mise en société.

Notre malle est reliée à la **pierre philosophale** de la communauté humaine, qui est la mise en relation de ses membres. C'est cette pierre qui transforme le fait de survivre en existence, qui transforme un groupe d'hommes en civilisation.

Notre malle est aussi reliée aux formes de nos sociétés. Elle est **mémoire**, **histoire**, elle est **miroir** du cœur collectif.

Enfin notre malle est reliée, tout simplement à nous et à notre capacité de voyageurs, qui n'oublient jamais d'où ils viennent et considèrent chaque rencontre-jeu comme la première et comme la dernière. C'est pour cela qu'elle est authentique.

Nous pouvons être fiers de nos **supports**, parce que nous sommes **conscients** de leurs potentiels et de leurs limites.

A propos de l'intervention (conférence de Colas Duflo)

Et voici en ce dernier jour l'intervenant ami universel, qui exprime des vérités qui mobilisent, qui réchauffent des convictions à partager. J'ai perçu son intervention comme une « mise sur pied », comme une piste de lancement. J'étais prêt à descendre du bateau et avec une carte en main tracer mon chemin.

Voici ce que je retiens.

Nos sociétés traversent l'ère du divertissement, tout est jeu. Mais malgré cette abondance nous vivons dans la misère du jeu, dans la pauvreté humaine du jeu.

Les jeux, depuis toujours sont le miroir des sociétés. L'histoire des jeux accompagnent l'histoire des sociétés.

La place du jeu dans la cité a **une double face** : une face dedans, incontestablement ancrée dans la cité et une face dehors, comme une porte, comme un échappatoire qui peut s'épanouir dans la **clôture ludique**.

Dans ce contexte quelles missions pour les « animateurs jeu »?

Les missions éducatives de la société s'inscrivent dans un maillage institutionnel problématique. La multiplicité des instances s'accompagne d'un brouillage des politiques et ne rime pas avec une multiplicité des moyens.

Comment construire sa place ? Quelle reconnaissance institutionnelle ?

Il faut impulser et maintenir un travail d'identification. Il s'agit d'un double travail :

- obtenir une reconnaissance extérieure,
- constituer une unité des pratiques intérieures dans la diversité.

La reconnaissance publique est vitale pour le développement du jeu.

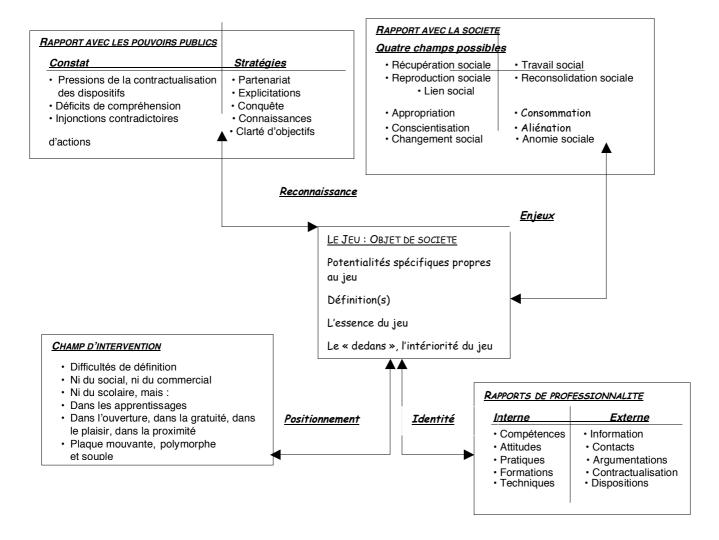
Nous sommes arrivés, le voyage commence.

Nous voici sur la rive d'en face. A première vue elle ressemble à celle que nous avons quitté. Par contre notre regard n'est plus identique, sa perception, sa texture se sont modifiés. Cela ne provoque pas de révolution, simplement une accélération du processus permanent de transformation.

La multitude d'apports, la richesse des échanges produisent, peut-être, un sentiment de trop plein. Prenons le temps de l'assimilation critique, afin que nous puissions intégrer de nouveaux éléments dans nos pratiques quotidiennes. Il s'agira maintenant de poursuivre le voyage en gardant la direction de l'attitude critique, elle permet à la réflexion d'enrichir constamment l'action et de nous maintenir au sein des enjeux de la société.

En tant qu'observateur, je peux synthétiser ces trois jours et souligner leur force d'accélérateur de la **dynamique de reconnaissance**, par le schéma suivant.

Dynamique de reconnaissance



Quelles Postures pour l'Avenir ? (Analyse du schéma ci-dessus)

1. Une posture de MOBILISATION.

Faciliter la création d'espaces d'échanges où les valeurs internes et les stratégies externes pourront constamment être produites. C'est un travail sur le positionnement dans la société.

2. Une posture de CLARIFICATION.

Visiter et revisiter les compétences, les connaissances, les techniques nécessaires pour être « animateur jeu », afin de créer une culture commune de la visibilité professionnelle en interne et maintenir en vie les connexions entre la pratique et la société.

Il s'agira également de poursuivre l'effort d'échanges et de partage sur la ou les définitions par rapport au jeu et sa nature profonde. Cet effort dégagera une force de consolidation de la **confiance professionnelle**.

3. Une posture d'EXPLICITATIONS.

Une identité collective se nomme, s'affiche, s'explique, s'expose de façons très différentes dans le but d'être perçue le plus justement possible. C'est un travail dirigé vers l'extérieur qui passe par une capacité à se dire avec des mots justes et à se montrer à travers des réalisations pertinentes. C'est une démarche de **visibilité** qu'il faut construire.

Nicolas Précas

Synthèse des organisateurs

Pour des 1ères rencontres nationales, les Rencontres Ludiques 2001 ont connu un grand succès ! Près de 150 professionnels de l'animation socioculturelle (animatrices et animateurs, responsables d'associations et d'équipements socioculturels, ludothécaires...) 1 s'étaient en effet déplacés des quatre coins de la France, pour venir à *G*renoble du 14 au 17 novembre 2001 aux Rencontres Ludiques 2001 sur le thème : "L'activité ludique : pratiques et enjeux".

I - Rappel de la genèse

1) Une idée née il y a plus de 2 ans

Elle est issue d'un état des lieux partagé au sein du Groupe Jeu grenoblois. Ce groupe réunit des animateurs de terrain issus de différentes structures associatives² qui se réunissent pour dynamiser des actions communes autour du jeu et faire évoluer la place du jeu sur Grenoble.

Tout le monde s'accorde à dire que jouer est indispensable à l'épanouissement de chacun. Le droit de jouer est même inscrit parmi les droits fondamentaux de l'enfant...

Pourtant, coincé entre la trompeuse sensation de "tout ludique" imposée d'une part par le foisonnement des divertissements télévisés, des loteries ou concours d'une part, et d'autre part³ par la prépondérance d'une utilisation des jeux à des fins strictement pédagogiques, le jeu, défini comme activité libre et gratuite, peine à se trouver une place.

Notre volonté était d'enrichir notre réflexion et d'améliorer notre pratique en élargissant notre questionnement, en nous confrontant à d'autres pratiques...

2) Des objectifs

- rappeler l'importance de la pratique ludique dans les équipements socioculturels (et scolaires),
- répertorier et échanger sur des expériences d'utilisation du jeu auprès de différents publics et dans différents contextes.
- décliner et questionner les apports des pratiques ludiques (activités fondamentales dans le développement de l'enfant, créatrices de liens inter-culturels et inter-générations, supports d'aide aux apprentissages, outils d'apprentissage de la citoyenneté...),
- questionner la place du jeu dans la cité (lieux de pratiques, moyens à mobiliser...) et la renforcer.

3) Le choix d'une démarche et de contenus :

Plutôt que de « faire pour » et « de penser à la place des autres », nous avons choisi de « construire ces Rencontres avec »... Nous avons donc invité d'autres animateurs à se joindre à nous, pour élaborer ensemble ce qu'il convenait d'aborder dans ces Rencontres Ludiques... Les Journées Préparatoires de nov. 2000⁴ ont réuni plus de 50 personnes venues de toute la France... Cet apport de matière grise et ce formidable élan inter-associatif ont grandement simplifié et dynamisé la suite de notre travail préparatoire.

³ Voir conférence de Colas Duflo

¹ Voir doc. liste des participants

² Voir doc. coordonnées

⁴ Voir doc. synthèses des journées préparatoires

Pour le menu, nous nous sommes attaché à alterner : ateliers thématiques et conférence, groupe de travail et conférence, forum et bourse d'échange et à pimenter le tout de temps de jeu libre et de tournois.

II- Une forme de travail collectif très encourageante :

- <u>Une forte mobilisation, une très large représentativité.</u>

C'est la première fois que nous nous retrouvons si nombreux (près de 150), issus de réalités si diverses (structures, poste de travail, formation, professionnels ou bénévoles, adhérents de différentes fédérations d'éducation populaire ou représentant de collectivités publiques, régions d'origine, milieu rural ou urbain, public visé ...) mais animés d'une même passion : le jeu!

- Un travail constructif partagé par tous les participants :

Nous pensons être arrivés à faire comprendre à l'ensemble des participants que ces Rencontres Ludiques étaient les leurs, que nous n'avions pas de discours à leur faire passer, ni de savoir à transmettre. Nous avions simplement dressé la table à la manière d'une auberge espagnole, pour favoriser un travail collectif dans lequel chacun a apporté sa contribution personnelle. Une fois passée la surprise du fonctionnement, quel dynamisme, quelle qualité d'écoute, quelle volonté d'échange!

La mission confiée à une personne extérieure de renvoyer au groupe chaque jour une image instantanée afin de renforcer ce sentiment d'élaboration en commun s'est avérée essentielle. Quant aux conférenciers, ils avaient été sensibilisés à cette démarche et se sont bien prêtés au jeu. Les 3 thèmes retenus ont suscité des échanges et débats très riches tant en ateliers que pendant les forums ou les temps informels.

Nous nous sommes sentis porté par cet élan participatif! Merci à vous!

- Des partenaires sur qui compter:

Ce n'est pas toujours que cela est si facile de travailler avec les partenaires financiers. Sans eux rien n'aurait été possible. De l'IUT de Grenoble II qui nous a ouvert tout grand ses portes, à la participation active de la DDJS de l'Isère en passant par le soutien financier de la ville de Grenoble et du Conseil Général de l'Isère sans oublier le soutien moral du Ministère de la Jeunesse et des Sports et du Journal de l'Animation.

Disons-le clairement et simplement, il nous a été agréable de nous sentir accompagné et soutenu par eux. Un grand merci donc !

III - Des thèmes porteurs, des questionnements de fond

1) <u>Jeu et apprentissages</u> (thème du jeudi)⁶

Si les participants restent prudents sur la pertinence du jeu comme support d'aide aux apprentissages de type disciplinaires ⁷, ils rappellent en revanche avec force les vertus éducatives "transversales" du jeu :

découverte de soi et des autres,

•

⁵ Voir doc. Fil rouge de Nicolas Precas, CEPJ à la DDJS de l'Isère

⁶ Voir conf et atelier du jour

⁷Voir synthèse atelier J2

- développement de l'autonomie comme de la socialisation,
- développement des capacités d'élaboration de stratégies, d'adaptation à des situations nouvelles,
- respect de règles communes acquises ou négociées ensemble...

C'est dans le cadre et dans la limite de ces intérêts éducatifs "transversaux" que le jeu revendique une place dans différents dispositifs contractuels ou politiques publiques (Contrats Educatifs Locaux, Contrats Temps Libre...) ⁸, mais également une place retrouvée à l'école ⁹. Les participants aux Rencontres Ludiques souhaitent interpeller l'Education Nationale sur le sujet.

Il apparaît aux organisateurs que le thème peut être beaucoup plus approfondi, notamment autour des points suivants : les objectifs liés à nos pratiques ludiques en milieu scolaire, l'utilisation des jeux dits éducatifs, les difficultés à trouver un terrain d'entente pour travailler davantage avec les établissements scolaires. Un travail de recherche avec l'Education Nationale sur ces sujets serait profitable à tous.

2) Jeu et relations sociales (thème du vendredi) 10

Parce qu'il concerne a priori tout le monde, le jeu est un formidable facilitateur de rencontres entre générations, entre cultures, entre milieux sociaux différents ¹¹. Il permet à chacun d'expérimenter des relations sociales fortes (gagner, perdre, s'allier, se trahir, coopérer...) sans prise ni conséquences sur les contraintes habituelles mais dans le respect de règles communes.

La démarche des animatrices et animateurs jeu doit dès lors consister à permettre à tous de multiplier les occasions de jouer ensemble, de prolonger cet élan, cette "attitude ludique" ¹². Le lien social s'en trouvera renforcé, la curiosité de découverte de l'"autre" aiguisée.

Pour aller plus loin que ces constats partagés par tous les participants, il nous semble indispensable qu'un travail scientifique (sociologique, ethnologique...) vienne confirmer tout cela. Nous souhaitons interpeller les Ministère Jeunesse et Sport et Education nationale pour qu'ils favorisent ces recherches auxquelles nous sommes prêt à apporter notre contribution.

3) Place du jeu dans la cité (thème du samedi) 13

Les participants insistent sur la nécessité de ne pas enfermer le jeu dans des espaces ou des temps réservés, mais de lui permettre d'investir largement la cité ¹⁴.

Par ailleurs, les participants notent tout à la fois la multiplicité, la modicité et la disparité des soutiens institutionnels au développement des pratiques ludiques ¹⁵, témoins de la difficulté de voir pris en compte et reconnus le jeu et ses intérêts. Cette reconnaissance institutionnelle, lorsqu'elle existe, passe en outre trop fréquemment par une "instrumentalisation" du jeu : pour trouver leur place aux pratiques ludiques, professionnels de l'animation et partenaires institutionnels sont enclins à leur prêter des vertus en phase avec certains objectifs des politiques publiques. Au fil des dossiers, le jeu se retrouve pêle-mêle outil de réconciliation sociale ou d'aide aux devoirs, instrument de reconquête de la citoyenneté ou béquille contre l'intolérance.

59

⁸ Voir synthèse atelier J3

⁹ Voir synthèse atelier J6

¹⁰ Voir conf et ateliers du jour

¹¹ Voir synthèses ateliers V4, V5 et V6

¹² Voir conférence de Martine Bousquet

¹³ Voir conf et ateliers du jour

¹⁴ Voir synthèses ateliers S4 et S6

¹⁵ Voir synthèse atelier S7 et conférence de Colas Duflo

IV - Un positionnement professionnel :

1) La compétence animation jeu

Même si le terme d'animateur jeu n'est pas partagé par tous les participants, tous font cependant valoir des compétences et savoir-faire spécifiques à leur activité (métier pour certains) ¹⁶. Ces compétences et savoir-faire reposent sur :

- une connaissance du jeu, objet de culture ¹⁷, de son histoire, de ses définitions et déclinaisons possibles, de ses composantes, de ses intérêts,
- des capacités, de diagnostic des publics et situations de jeu et d'adaptation en conséquence du choix des supports et des attitudes d'animation, à définir des objectifs, 18,
- des capacités, de recul par rapport à leurs pratiques et d'évaluation de leur activité. Il nous semble aujourd'hui nécessaire de dynamiser la formation à l'animation jeu ¹⁹ pour généraliser ces compétences et favoriser des pratiques opposées à l'animation-consommation de jeux.

2) Une démarche commune... D'éducation populaire ?

Au-delà des pratiques, c'est une démarche, une conception de l'animation jeu commune que se sont découverts nombre de participants.

Une démarche délibérément indépendante du monde marchand, le plus souvent associative ; l'association étant sans doute le moyen le plus approprié pour garantir, accueillir et développer des activités jeu loin des dérives commerciales²⁰ (qu'il s'agisse d'associations socioculturelles ou d'associations essentiellement tournées sur le jeu comme les ludothèques, les maisons des jeux...). Une démarche d'éducation populaire nous semble t'il.

Les animatrices et animateurs jeu transmettent leur connaissance des jeux et diffusent l'envie de jouer, incitent à la fabrication et à l'invention de jeux dénués de droits commerciaux ; ils accompagnent les projets de leurs publics, en les aidant à être des citoyens actifs (création de ludothèque de quartier par ex.), en aidant les enfants à jouer de manière autonome et responsable et en aidant le grand public à se réinvestir le jouer comme une pratique culturelle.

.

¹⁶ Voir également l'article de Pierre Lecarme "Animateur Jeu" dans <u>Le Journal de l'Animation</u> n°22 d'octobre 2001

¹⁷ Voir conférence de Colas Duflo

¹⁸ Voir conférence d'Edouard Gentaz

¹⁹ Voir synthèse atelier S1

²⁰ Voir synthèse atelier V3

$V - \lambda$ la conquête d'une reconnaissance institutionnelles, des perspectives prometteuses

1) Vers des travaux de recherches scientifiques :

Les animatrices et animateurs jeu souhaitent élaborer, avec leurs partenaires, un argumentaire partagé sur les intérêts de la pratique du jeu, qui permettra de lever les ambiguïtés sur des pratiques contraires à l'idée même de jeu libre et gratuit.

La nécessité de faire des recherches en collaboration avec les ministères concernées pour approfondir les thèmes abordés, dépasser les constats effectués, trouver des réponses aux questions soulevées semble aujourd'hui très forte.

La reconnaissance du jeu comme objet de culture à part entière permettra sans doute d'aller plus loin ²¹.

2) La multiplication de groupes de travail et d'échanges

Aux quatre coins de la France, des groupes se sont crées depuis les Rencontres Ludiques.

Nous ne pouvons que nous réjouir de ces initiatives et les encourager. 22

Nous invitons les participants à se revoir, à s'écrire, à continuer ces échanges, à s'unir pour continuer à tisser ce réseau informel qui nous relie autour du jeu libre et gratuit,

- pour résister aux actes de récupération et de détournement du jeu dont nous mesurons aujourd'hui la puissance avec la polémique soulevée autour de la fête du jeu 2002,
- pour rendre plus forte notre détermination à dire et faire vivre l'idée du jeu libre et gratuit et du jouer comme pratique culturelle populaire.

3) En 2003, les 2èmes rencontres ludiques ?

Même si ce n'est pas l'envie qui nous manque, nous mesurons aujourd'hui l'investissement en temps et en énergie que cela représente à titre individuel et associatif. C'est pourquoi nous nous laissons encore un peu de temps pour nous prononcer.

suivre		

²¹ Voir conférence de Colas Duflo

²² Le groupe jeu grenoblois travaille ensemble à l'organisation :

⁻ de rencontres jeux inter-structures et autres manifestations à chaque vacances scolaires,

⁻ à la formation interne des animateurs de ses structures

⁻ à la fête du jeu libre et gratuit les 25 et 26 mai

⁻ du festival grenoblois des jeux (octobre)

à constituer un patrimoine ludique inter-structure avec le concours des services techniques de la Ville de Grenoble

Compte-rendu des retours des participants

Les Rencontres Ludiques 2001, d'un point de vue général.

D'après vos dires, énormes richesses dans les échanges, la diversité, la réflexion et la méditation. Cela a été le moyen de faire le plein d'énergie. « Un formidable bol d'air. » Tout en permettant à chacun de prendre du recul par rapport à ses pratiques. Cela a été aussi l'occasion de se remettre en question dans une ambiance qui a su rester conviviale et qui a permis de repartir avec des idées et de nombreux sujets de réflexion. Un « véritable ressourcement » ont dit certains. « Le moyen d'élargir le champ de compétences de chacun lors d'échanges incessants et d'enraciner notre identité. »

Les Rencontres Ludiques 2001 ont permis de « confronter nos doutes », ont démontré « la fierté de faire partie de ce réseau qui ne demande qu'à perdurer. » « L'envie de se battre encore plus pour défendre le jeu libre et gratuit. » « Il apparaît fort agréable de savoir que nous pouvons travailler, faire évoluer nos pratiques, conforter ou confronter nos convictions, nos idées en passant d'excellents moments. »

De nombreux avis, parfois contraires, apparaissent à la lecture de vos témoignages. C'est semble t-il ce qui a fait la richesse de ces Rencontres.

Les échanges semblent avoir dépassé les contenus « de fond » que l'on pourrait trouver en formation. Ce qui semble avoir été très intéressant et constructif pour beaucoup. Pourtant certains semblent « frustrés » de ne pas avoir obtenu les réponses qu'ils étaient venus chercher. D'autres, encore, nous remercient (organisateurs et participants) « pour cette ouverture d'esprit qui nous a permis de remettre en cause nos convictions sans forcément apporter des réponses. » « On ressort avec plus de questions que de recettes et c'est tant mieux. Mais en même temps on repart avec plus d'assurance. C'est super. » « Je regrette qu'il y ait eu trop de demande de réponses de la part du public. »

Un autre point semble avoir fait couler beaucoup d'encre. Il aurait existé un « décalage » lors des Rencontres entre animateurs jeu, animateurs socioculturels et ludothécaires. « Les animateurs socioculturels avaient-ils bien leur place dans ces rencontres ? » se demandent certains. « Les travaux et idées trop orientés sur les jeux de ludothèque (...) Ce point de vue semble réducteur et limite les lieux de jeux. » « Animer n'est pas toujours jouer, il faudrait que les professionnels du jeu puissent s'ouvrir aux autres. » D'autres ont apprécié, « La tolérance de chacun dans les groupes, favorisées peut-être, par la diversité des provenances, des expériences. »

Ce sujet n'est pas à minimiser, loin de là et devra sûrement être réfléchis par la suite. Mais peut-être pouvons nous temporairement réconcilier tout le monde en voyant, comme certains d'ailleurs, les Rencontres comme « un apport de connaissances, de réflexion sur nos professions, et d'outils pour nos projets. » Ou bien encore comme « la démonstration que le jeu est bien créateur de lien, lui-même créateur d'autres dynamiques. »

Le déroulement, les contenus, les ateliers, les intervenants.

- « L'accueil du mercredi est à revoir. »
- « L'inauguration a été un peu fastidieuse. »
- « En plus de la présentation rapide du groupe jeu, il aurait été intéressant de rappeler son histoire et son fonctionnement. »
- « La première matinée aurait pu servir à définir un certain nombre de termes afin de parler des même choses par la suite. »
- « La complémentarité des matériaux de base de réflexion, pratique/théorie ont permis un bon équilibre. »

- « Un peu trop de débat philosophique et pas assez de pratique. Quelques jours de plus auraient permis d'approfondir ou de traiter les sujets dans un fonctionnement différent. »
- « Rallonger les temps de forum. »
- « Les temps d'échanges en groupe après les conférences sont une bonne idée qui permet d'alimenter le forum. »
- « Choix dur à faire pour les ateliers dus à leur diversité et leurs intérêts. »
- « Frustration de ne pouvoir assister qu'à trois ateliers. »
- « Privilégier les petits groupes, dix personnes maxi. »
- « Intérêt des groupes de travail : prise de parole plus facile et recadrage. »
- « Ateliers trop tard dans la journée. »
- « Varier les formes de menées des ateliers », « formes plus ludiques à trouver. »
- « Animateurs d'atelier pas toujours efficaces. Ne pas se contenter de distribuer la parole pour construire du sens. »
- « Plus d'expérience et de dynamique de la part des animateurs d'atelier. »

Nicolas Précas

- « Interventions riches en symboles, bienvenues apportant fraîcheur et envie. »
- « Véritable bol d'air » « Pertinent et constructif » « Magnifique esprit de synthèse. » « Bon fil rouge, idée du mot mis sur les thématiques d'atelier très sympa et plus digeste que les « bulles » du dernier épisode. » « Le fil rouge a été une retransmission intéressante et très respectueuse du public. » « Son approche symbolique occupait une place juste. » « La qualité du fil rouge fut très appréciée. Qu'elle chance vous avez à la DDJS de Grenoble! »

Les conférenciers.

- « Bon choix des intervenants »
- « Etaient intéressants et leurs apports bien répartis sur les trois jours. »
- « Qualité des intervenants qui signifie que l'on a été pris au sérieux. »

Mme Bousquet

- « Les contenus ont toujours été porteurs, mais pas toujours adaptés. Nécessité pour le conférencier de connaître, écouter voire même de respecter son public. Ce qui n'a pas été le cas lors de la deuxième journée. »
- « Intéressante car elle a bousculé toutes nos idées figées sur le jeu. Son discours a suscité beaucoup de questionnement. Malheureusement il semble que beaucoup se sont sentis attaqués. »
- « La maison des jeux de Grenoble gagne à être plus connue mais elle est parfois passée pour trop convaincue de son bon fonctionnement, de ses bonnes méthodes. (Surtout vis à vis du discours de Mme Bousquet.) »
- « Hors sujet et pas très communicante, lit ses notes. »
- « Profonde méconnaissance du jeu. »
- « Très intéressante qui a permis de retourner aux sources ludiques. »

Colas Duflos

- « Vrai bonheur. »
- « A rectifié les dires de Mme Bousquet. »
- « M. Gentaz pose les bases, Mme Bousquet bouscule et M. Duflo apaise. Chacun a bien rempli son rôle. »

L'organisation.

Quelques bémols :

Repas du midi trop tardifs et pas terribles

Salle d'accueil (la 310) trop petite.

« Donner les coordonnées des participants en même temps que les plans et listes d'hôtels pour faciliter le partage des transports. »

Inscrire la commune et le département sur les badges.

« Impression que ces journées étaient pilotées surtout par la maison des jeux de Grenoble, où était le groupe jeu ? »

Mais d'un point de vue général de la part des participants il ressort une bonne organisation, sérieuse, rigoureuse sans être pesante.

- « Bonne gestion du temps, pas de retard. »
- « Qualité de l'accueil »
- IUT lieu central par rapport à grenoble. Facile d'accès et agréable.
- « Les organisateurs ont su inciter à jouer, à penser, à disséquer... à vivre pleinement ces Rencontres. »
- « Souplesse, doigté et rigueur des organisateurs. Aucun moment de flottement, on a perçu une grande motivation et un grand plaisir. Complémentarité et solidarité. »

Les Rencontres, et après, la suite ?

- « Les comptes-rendus doivent être un outil largement diffusé au niveau local et national. »
- « Impatience d'avoir les comptes-rendus. »
- « Site Internet, pourquoi pas traduit en anglais. »
- « Espoir qu'un véritable réseau se mette en place, que d'autres rencontres aient lieux, que les liens entre les différentes structures se maintiennent. »
- « Réfléchir à une charte ou toute autre forme d'écrit qui donnerait des éléments de base de ce mouvement de joueurs. »
- « Continuer à élargir nos réseaux pour amplifier encore et toujours l'impact des actions. »
- « Un regroupement s'organise entre l'Hérault et le Gard pour échanger, réfléchir et jouer.
- « Comment continu-t-on ?? Un réseau, une fédération, une union, de prochaines Rencontres ? Dur de repartir sans savoir quand et comment on continue ensemble... »
- « Rencontres à rééditer, à Grenoble ou ailleurs. »
- « A renouveler pour faire le point et approfondir »
- « Pousser plus loin la réflexion. »
- « Il y a encore du travail pour que le jeu soit reconnu comme faisant partie de la culture. Beaucoup de participants d'ailleurs le considère comme un simple outil servant à atteindre des objectifs. »
- « Proposer des rendez-vous annuels. Plus nous nous connaîtrons, plus nous irons loin dans notre réflexion. »
- « A organiser tous les trois ou quatre ans, à tour de rôle par les structures jeu d'une ville. Lille, Strasbourg, Lyon, Nantes ? »

Dans l'optique de prochaines Rencontres :

- « Plus longues les prochaines. »
- « En internat pour plus de temps informels et de temps de jeux. »
- « Développer les contenus, plus de limites, donc plus précis, donc plus techniques. »
- « Un prochain thème pourrait être : Jeu et Culture. Mais aussi Jeux et Cultures. Il s'agirait entre autres de creuser en quoi le jeu relève du domaine culturel plus que celui du social ou de l'éducatif, (voire du commercial).

Une société où le jeu gratuit est absent est-elle vivable? Mais peut-on mettre le jeu à toutes les sauces? Qu'est-ce qui le spécifie dans le culturel? Quel est son apport dans la vie en société? Quelles conclusions en tirer pour nos relations avec les collectivités locales mais aussi les ministères et autres structures partenaires et financières? Quelles stratégies pour se faire reconnaître par ceux qui doivent être nos véritables partenaires?»

- « Prévoir des ateliers d'échanges, avec thèmes et inscription pour que chacun expose des expériences concrètes et les confrontent avec les autres. »
- « Inviter des représentants de l'Education Nationale pour leur montrer à côté de quoi ils passent en négligeant le jeu. »

Pour finir, nous vous proposons de conclure ce compte-rendu par le texte d'un participant qui nous semble bien résumer, tout en symboles, ces Rencontres :

Quelques souvenirs de voyageur.

L'équipage avait bien fait les choses... Avec fermeté et une bienveillance tranquille, ils avaient réfléchi, cogités, puis invité, envoyé, accueilli, fléché ... Il ne manquait que les bermudas et les casquettes blanches pour que la comparaison avec l'équipage de « La croisière s'amuse » s'impose. Sur la coque du navire, ils avaient inscrit en lettre rouge « RENCONTRES LUDIQUES NATIONALES ». C'était sans doute un nom de code pour faire correct à la douane. Néanmoins on pouvait distinguer sous la peinture encore fraîche l'écriture plus ancienne : « ARCHE DE JOUÉ! » Un nom qui ne voulait pas se faire oublier et qui remontait au déluge, à l'époque où l'homme encore poisson jouait à cache-cache dans les algues.

Pour une arche, elle portait bien son nom car à son bord, comme sur celle de Noé, les voyageurs arrivaient de toutes parts. D'Alsace et de Bretagne, de Lille et de Marseille, des petits, des grandes, des bavards, des timides... Tout pour que la rencontre soit féconde. Il ne manquait à mon goût qu'un petit reporter, un ou deux armateurs et quelques pirates. (Histoire de jouer une aubade pour l'apéro où simplement éviter la co-sanguinité en cas de naufrage.)

Et bien sur ce navire du combustible en jeu tu en voilà. Du carburant en forme de « jeu tu il », « nous vous jouez ». Dans ses soutes, sur le pont, dans les poches des voyageurs et jusque dans les valises qu'ils avaient sous les yeux. Ainsi nous prîmes les flots... Petit périple agrémenté de quelques visites. Le premier jour, un jeune matelot vint nous parler des étoiles. Contre notre attente il ne nous indiqua pas la voie à suivre, mais nous interrogea sur notre façon de les regarder, de les approcher, d'en faire des alliées pour tracer notre sillage.

Le deuxième jour, une chercheuse aux allures de dame patronnesse vient nous alimenter. Une soupe épicée au goût d'une évidence dérangeante. Certains eurent du mal à se faire nourrir comme des petits oiseaux. Les autres dégustèrent avec joie une recette nouvelle composée de leurs ingrédients quotidiens.

Le troisième jour, un ami a embarqué. Malheureusement j'ai dormi un peu tard, puis j'ai joué à cachecache avec mes enfants ce matin là. Je ne peux donc pas résumer les propos de la conférence. Cependant pour avoir vu jouer notre homme dans la salle des machines avec une ferme jovialité, je croix avoir saisi le sens de sa LUDOSOPHIE.

Ah! j'oubliai (comment ai-je pu) parmi les voyageurs il en était un qui réussissait l'exploit d'être simultanément sur le bateau et sur la rive. Vigie et sémaphore, il dispensait un souffle essentiel sur les voiles du bateau.

Ainsi notre navire avançait, naviguait. Qui des flots ou des voyageurs menait la barque ? Après quelques milles nous avions bien quelques petites idées.

- 1) Notre bateau est beau, taillé pour faire un joli bout de route.
- 2) Nous aimerions éviter les sponsors criards sur la coque du bateau, ainsi que les bruits de ferraille et les jeux télévisés. (jetez-les)
- 3) Nous sommes encore un peu timide et brouillon mais nous aimerions que cet esquif prenne le large, que d'autres lui donne un petit coup de pouce...

Il ne manquerait plus qu'un petit vent de légèreté et de poésie se mette à souffler... Nous sommes arrivés, le voyage commence.