

LES MOTS DU JEU DANS LA PRESSE QUOTIDIENNE RÉGIONALE

AUDREY ARNOULT

Docteur en Sciences de la communication, Université de Lyon

Cette étude porte sur « les mots du jeu dans la presse quotidienne régionale » autrement dit sur les représentations du jeu dans la presse en 2010-2011. Dans un premier temps, j'aborderai la question de la constitution du corpus (les critères de sélection de l'ensemble des articles étudiés) ainsi que la méthodologie employée pour les analyser et, dans un second temps, j'exposerai les résultats principaux de cette analyse des discours.

L'objectif principal de cette étude est de comprendre quel discours est porté sur le jeu dans la presse quotidienne régionale et notamment de voir s'il est considéré comme une pratique culturelle, le cas échéant quelle(s) représentation(s) les journaux en proposent-ils ?

SÉLECTION DU CORPUS ET MÉTHODOLOGIE

L'ensemble des articles a été sélectionné sur Factiva, une base de données qui recense un vaste ensemble d'articles de presse, généraliste et professionnelle. La sélection des articles s'effectue en entrant un ou plusieurs mots-clés avec possibilité de choisir une période temporelle spécifique et le type de supports. Plusieurs combinaisons ont été testées :

- Les combinaisons à partir du mot « jeu »¹ donnent peu de résultats pertinents. En effet, sur 100 articles récoltés, entre 2 et 5 discours sont en lien avec les pratiques ludiques. Ce « manque » de pertinence s'explique par la polysémie du terme « jeu ».
- Des combinaisons sont testées à partir du mot « ludothèque »². Elles s'avèrent plus pertinentes puisque plusieurs centaines de résultats sont obtenus et ont pour thème les pratiques ludiques.
- Enfin, nous avons essayé d'autres combinaisons mais elles ne permettent pas de recueillir des articles pertinents ou bien les discours sont identiques à ceux déjà récoltés.

¹ Exemples de combinaison : « jeu/culture » ; « jeu/ludique » ; « éducation/jeu/ludique »

² Exemples de combinaison : « ludothèque/jeu » (+ de 800 articles pour une durée d'1 an), « ludothèque/culture », « ludothèque/jeu/culture », « ludothèque/jeu/éducation »

Une fois cet ensemble d'articles recueillis (soit plusieurs centaines), plusieurs principes ont été adoptés pour sélectionner les discours à analyser. Les articles retenus répondent aux critères suivants :

- La pertinence (autrement dit les discours abordent la question du jeu)
- La représentativité : parmi les articles recueillis avec la combinaison «jeu/ludothèque», la plupart traitent de la fête du jeu. Ils ont le même contenu et sont souvent très courts. Par conséquent, l'ensemble de ces articles n'a pas été intégré dans le corpus final mais seuls quelques discours représentatifs ont été choisis pour comprendre comment la presse évoque cet événement. En outre, l'inclusion de la totalité des articles n'apportait pas d'élément supplémentaire pertinent pour l'analyse.
- La longueur : les articles longs sont privilégiés au détriment des brèves
- Les discours rapportés : les discours dans lesquels des professionnels du jeu s'expriment sur leur conception des pratiques ludiques sont également préférés.

Concernant la temporalité des discours et le type de presse, aucune restriction particulière n'a été mise en œuvre mais il s'avère que les articles sélectionnés sont publiés dans la presse quotidienne régionale. Une temporalité d'un an a été retenue pour disposer d'articles récents et limiter le bruit inhérent à ce type de recueil. Au terme de la sélection du corpus, nous disposons de 29 articles publiés entre le 9 novembre 2010 et le 25 octobre 2011. Ils sont extraits des quotidiens régionaux suivants : *Sud Ouest*, *Ouest France*, *Midi Libre*, *La Voix du Nord*, *L'Est Républicain*, *La Montagne*, *Le Progrès*, *La Nouvelle République du Centre Ouest*, *Presse Océan* et *La République du Centre*. L'analyse porte donc sur les 29 discours publiés dans ces quotidiens, chacun consacrant entre 1 et 5 articles au thème du jeu.

Pour comprendre quel discours est porté sur le jeu autrement dit quelles représentations les quotidiens régionaux en donnent, trois niveaux d'analyse ont été mobilisés : l'analyse de la thématique des articles (de quoi parle-t-on quand on parle de jeu ? S'agit-il d'articles sur des « événements ludiques », des articles de fond sur le jeu ou encore d'interviews de professionnels du jeu ?), l'analyse des qualifications du jeu (à quoi le jeu renvoie-t-il ? Quels sont les univers de sens qui lui sont associés ? Quels sont les termes mais également les champs lexicaux qui structurent les articles de presse sur le jeu ?) et le repérage des six valeurs du jeu telles que le définit Caillois³ (ces valeurs sont-elles présentes dans les discours de presse ? Quelles interprétations pouvons-nous avancer quant à la représentation du jeu dans la presse quotidienne régionale ?).

LES PRINCIPAUX RÉSULTATS DE L'ANALYSE

Les résultats de l'analyse concernent à la fois les thématiques qui structurent les discours de presse sur les jeux, le lexique employé par les journalistes pour évoquer les pratiques ludiques et la présence – ou l'absence – des six valeurs du jeu définis par Caillois³.

LES THÉMATIQUES DÉVELOPPÉES DANS LA PRESSE QUOTIDIENNE RÉGIONALE

Quatre thématiques se dégagent des 29 articles retenus : les ludothèques, les événements ludiques, les centres comme lieux de jeu et les activités ludiques.

³ Ces six valeurs sont les suivantes : libre, séparée, incertaine, improductivité, réglée et fictive.

- 10 articles portent sur les ludothèques : les journalistes expliquent le fonctionnement de la structure ou font un reportage sur les activités qui y sont proposées. Certains articles concernent également l'ouverture d'une nouvelle ludothèque⁴.
- 9 articles s'intéressent aux événements autour du jeu. Il s'agit essentiellement de la fête annuelle du jeu, de la fête mondiale du jeu, du festival du jeu de société et de la quinzaine du jeu coopératif⁵
- 5 articles portent sur des centres de loisirs, des centres aérés ou des centres sportifs et culturels⁶
- 3 articles se centrent sur les activités ludiques organisées par une ville, souvent dans une perspective patrimoniale et culturelle⁷
- 2 discours sont un peu en marge du corpus : l'un est écrit par une journaliste qui s'appuie sur un article publié dans *Psychologie Magazine*⁸; l'autre expose les missions de l'Association des Ludothèques de France⁹

L'analyse des thématiques des articles montre que le discours sur le jeu se focalise principalement sur des événements (comme la fête du jeu) et sur des acteurs locaux. C'est essentiellement un discours factuel, pratique qui fournit aux lecteurs des informations et des renseignements sur le fonctionnement des ludothèques et qui met en récit la vie d'une ville ou d'une association. Par exemple, à l'occasion de la Fête du jeu, un article de *La Montagne* fournit les informations suivantes :

« Structure de l'association des familles, la ludothèque mettra à disposition les jeux habituels : jeux de société, jeux sur dimensionnés, jeux de plein air, et différents ateliers seront organisés, en partenariat avec l'espace Caf, le centre d'animation municipal et l'Atelier. Rendez-vous est donc donné au samedi 28 mai à partir de 14h sur le parvis de la ludothèque, place Jean Jaurès à Cournon pour un après-midi ludique et convivial. Renseignements complémentaires à la ludothèque » (*La Montagne*, 23 mai 2011)

Dans un article de *Sud Ouest* sur les ludothèques, nous pouvons lire les précisions suivantes :

« Rappelons que l'on peut adhérer à tout moment. La cotisation est fixée à 20 euros par an pour les familles des villages de la Communauté de communes de Pouillon et à 30 euros pour celles de l'extérieur. La cotisation des associations est de 25 euros. On peut jouer sur place, obtenir un prêt et même louer des jeux géants pour des fêtes de famille ou des kermesses » (*Sud Ouest*, 13 mai 2011)

Ce sont essentiellement des considérations pratiques que mettent en avant les journaux. Par conséquent, nous pouvons nous demander s'il existe un discours sur le jeu et quel est-il ? L'analyse des qualifications du jeu dans les articles de presse quotidienne régionale permet de répondre à cette

⁴ « La ludothèque de Maurepas sort le grand jeu », *Ouest France*, 21 octobre 2011. « La ludothèque sort le grand jeu : Hommage au magicien d'Oz – Le fruit des travaux de l'année », *Le Midi Libre*, 29 mai 2011.

⁵ « Saint-Symphorien-sur-Coise : Festival du jeu pour tous – Une 4^{ème} édition réussie », *Le Progrès*, 25 octobre 2011. « La fête du jeu, un pari réussi pour la ludothèque », *Ouest France*, 2 juin 2011

⁶ « Saint-Fé : un état d'esprit », *Sud Ouest*, 20 août 2011. « Une découverte ludique de la pelote basque », *Sud Ouest*, 26 juillet 2011.

⁷ « Balade à énigmes au cœur de la Coulée verte », *La Nouvelle République du Centre Ouest*, 19 juillet 2011.

⁸ « Jouer avec ses enfants : du partage et de l'éducation », *La Nouvelle République du Centre Ouest*, 20 août 2011.

⁹ « Les ludothèques, bien plus que du jeu », *Sud Ouest*, 14 mai 2011

question.

LES QUALIFICATIONS DU JEU

Il faut d'abord préciser que le terme de « jeu » n'apparaît pas systématiquement dans l'ensemble des discours. Quand il est employé, il ne donne pas forcément lieu à un discours « sur le jeu » (aucune conception du jeu n'est développé) et parfois ce mot apparaît sans aucun qualificatif. Les résultats proposés ne sont donc pas généralisables à l'ensemble du corpus mais ne concernent qu'une partie des articles analysés. Il s'avère que plusieurs notions sont associées au jeu :

- 1- Parler du jeu c'est d'abord évoquer les différents types de jeu
- 2- Le jeu est pensé comme une activité conviviale
- 3- Le jeu est aussi décrit comme une pratique intergénérationnelle
- 4- Le jeu est un plaisir
- 5- Le jeu est aussi une forme d'apprentissage
- 6- De façon marginale, le jeu est associé aux notions de mixité et de socialisation
- 7- Le jeu n'est pas réellement envisagé comme une pratique culturelle

Les occurrences relatives aux types de jeu apparaissent principalement dans les articles qui portent sur la fête du jeu ou le fonctionnement des ludothèques. Les journalistes énumèrent les différents types de jeu. Par exemple, dans *Le Progrès* nous pouvons lire que « *Le festival était pensé autour du thème de la stratégie avec quatre espaces : jeux d'aventures, jeux de réflexion, jeux bâtisseurs, jeux enquête* »¹⁰.

Le jeu est également présenté comme une activité conviviale, un moment de partage. Cette dimension conviviale est lisible dans la thématique même des articles puisqu'il s'agit souvent de discours sur des événements festifs. Les citations suivantes témoignent de ce caractère convivial du jeu. Dans *Ouest France*, un journaliste évoque la fête du jeu ainsi « *ce rendez-vous aura aussi été un temps convivial où enfants, parents, grands-parents se sont retrouvés autour du jeu* »¹¹. Toujours à l'occasion de la fête du jeu, la responsable d'une ludothèque évoque l'objectif de cet événement qui « *est avant tout de proposer un temps convivial, festif et ludique, un moment pour se retrouver* »¹². Nous pouvons également lire dans *La Voix du Nord* que « *cette nouvelle édition de la fête mondiale du Jeu a donné lieu à de belles rencontres* »¹³.

¹⁰ *Le Progrès*, 25 octobre 2011.

¹¹ *Le Progrès*, 2 juin 2011

¹² *Ouest France*, 6 mai 2011

¹³ *La Voix du Nord*, 2 juin 2011

Le jeu est une pratique intergénérationnelle. Les reportages sur les événements locaux mettent l'accent sur cette dimension familiale et les articles décrivant le fonctionnement des ludothèques soulignent que les jeux sont ouverts à tous. En outre, la Fête du jeu est présentée comme l'occasion de permettre à des personnes de différentes générations de se rencontrer. Dans *Le Progrès*, nous pouvons lire que « Le festival du jeu de société permet de rassembler toutes les générations »¹⁴. Plusieurs expressions employées par les journalistes de ce quotidien soulignent cette dimension intergénérationnelle : « événement intergénérationnel », « des jeux pour tous », « se cotoient des jeunes et moins jeunes », « intergénération entre joueurs »¹⁵. Un journaliste de *La Montagne* raconte qu'« en deux années d'exercice, la ludothèque mobile « Ludivers », animée par Adeline Siropt, a rallié petits et grands autour du jeu »¹⁶. Dans ce même quotidien, à l'occasion de la quinzaine des jeux coopératifs, nous pouvons lire que « Les enfants, les parents, les personnes du 3^{ème} âge sont donc invités à se rencontrer autour de ces jeux de logique, de société, en bois »¹⁷. Un article développe plus spécifiquement cette dimension intergénérationnelle en racontant la rencontre entre un retraité et une petite fille de 7 ans à qui il apprend à jouer aux échecs¹⁸.

Le jeu est associé au plaisir ; son objectif est alors réduit à cette dimension ludique. Il s'agit de s'amuser. Par exemple, dans *La Voix du Nord* : « le jeu n'a d'autre but que le plaisir qu'il procure. En témoignent encore les familles et amis qui, samedi, participaient nombreux à la manifestation aulnésienne ». Plus loin, la directrice du Centre social et culturel explique : « c'est toujours un grand bonheur d'organiser cette belle journée où petits et grands prennent plaisir à s'amuser gratuitement »¹⁹. Dans *Presse Océan*, nous pouvons lire que « certains participants ont apporté leurs propres jeux ce qui a permis au plus grand nombre de découvrir ou redécouvrir le plaisir de jouer en famille »²⁰.

Une autre dimension, moins prégnante, se dégage des discours : le jeu ne se réduit alors pas à une pratique conviviale, festive et intergénérationnelle. Il est également considéré comme une forme d'apprentissage. Cet apprentissage renvoie à des objectifs scolaires. Ainsi, une enseignante, interrogée par *Ouest France*, explique que le jeu est « structurant d'un point de vue pédagogique. A cet âge, beaucoup d'apprentissages comme les formes et les couleurs passent par le jeu »²¹. Il s'agit aussi de l'apprentissage de valeurs qui constituent de façon plus large un apprentissage de la vie en société. Un article, intitulé « MJC : la ludothèque, le jeu et l'apprentissage » est publié dans *Midi Libre* en octobre 2011. C'est le seul discours du corpus qui expose de façon détaillée les « bénéfices » du jeu. Celui-ci favorise « l'apprentissage des règles élémentaires de la vie en société », la ludothèque étant qualifiée, entre autres, de lieu « d'apprentissage ». Dans *Sud Ouest*, le jeu est également qualifié d'« école de la vie » et d'« apprentissage de la vie »²². Enfin, l'apprentissage par le jeu est également pensé comme nécessaire au développement de l'enfant. Le « jeu est une activité prépondérante à la construction et à l'épanouissement d'une personnalité » : « pour découvrir son identité, aider son corps à grandir, apprendre les causes et les effets d'une action, explorer les relations et

¹⁴ *Le Progrès*, 25 octobre 2011

¹⁵ *Idem*

¹⁶ *La Montagne*, 6 juin 2011

¹⁷ *La Montagne*, 21 novembre 2010

¹⁸ « Une rencontre insolite et ludique du jeudi », *La République du Centre*, 28 mai 2011

¹⁹ *La Voix du Nord*, 2 juin 2011

²⁰ *Presse Océan*, 17 novembre 2010

²¹ *Ouest France*, 21 octobre 2011

²² *Sud Ouest*, 21 mai 2011

pratiquer les compétences dont il aura besoin une fois adultes ». Le quotidien ajoute que « *La ludothèque aide les enfants à grandir* »²³.

D'autres notions sont associées à celle du jeu mais de façon mineure. Elles ne donnent lieu à aucun développement. Ainsi, la notion de mixité apparaît à deux reprises. Elle est soit liée à la dimension intergénérationnelle soit à la question sociale. La notion de socialisation est présentée comme une fonction du jeu ou des ludothèques mais, là non plus, pas développée.

Cette analyse permet de conclure que le jeu est essentiellement associé au plaisir, à la convivialité, au partage. Il n'est pas pensé comme une pratique « sérieuse » à l'exception des références à l'apprentissage et à l'éducation. Par conséquent, nous pouvons nous interroger sur le jeu comme pratique culturelle : y a-t-il des références, des allusions à cette dimension culturelle dans les articles de presse ?

LE JEU, UNE PRATIQUE CULTURELLE ?

Il s'avère que la dimension culturelle est peu présente dans le corpus. Quand elle est évoquée, elle renvoie à la découverte du patrimoine locale, organisée sous forme de jeu. En outre, le terme « *culturel* » apparaît dans des dénominations telles que

« *centre sportif et culturel* », « *centre socioculturel* », « *équipement socioculturel* »,

« *service culturel* », « *centre social et culturel* », « *commission de tourisme de culture et patrimoine* », etc. Quelques occurrences de cette dimension culturelle du jeu sont présentes dans les discours mais peu nombreuses et jamais développées. Dans *Sud Ouest*, « *Claude Parade témoignait à ce sujet que "sa" ludothèque est un fabuleux espace citoyen d'intégration sociale et culturelle dynamisant la commune* »²⁴. Dans *Ouest France*, « *"Le jeu est tout à la fois un outil de loisir et d'apprentissage, de transmission de savoirs et d'éducation, une expression culturelle favorisant les rencontres intergénérationnelles, et un créateur de lien social", indique Marie-Ingrid Brézé, membre de la ludothèque, gérée par l'association Polysonnance* »²⁵. Dans le *Midi Libre*, le rôle de la ludothèque est « *éducatif, social et culturel* », elle est aussi un « *endroit de loisirs et de détente* »²⁶.

La seconde conclusion de cette analyse est que le jeu n'est pas présenté comme une pratique culturelle à part entière puisque la dimension culturelle, quand elle est évoquée, renvoie à la découverte d'un patrimoine local. Si le rôle des ludothèques est parfois qualifié de « *culturel* », cet aspect n'est jamais développé. Enfin, il faut souligner que ce rôle culturel du jeu apparaît souvent dans les discours rapportés de professionnels du jeu, interrogés par les journalistes et non dans le discours-même de ces journalistes. Cette représentation du jeu est donc limitée à des personnes, déjà sensibilisées à la problématique ludique.

²³ *Midi Libre*, 19 octobre 2011

²⁴ *Sud Ouest*, 14 mai 2011

²⁵ *Ouest France*, 2 mai 2011

²⁶ *Midi Libre*, 2 février 2011

LES SIX VALEURS DU JEU DE CAILLOIS

Caillois définit six valeurs du jeu : libre, séparé, incertain, improductif, réglé et fictif. Il s'agissait de repérer ces différentes valeurs dans notre corpus de presse. Il s'avère que ces éléments sont globalement peu développés dans les discours voire inexistants.

- Libre : le mot « libre » n'apparaît pas dans le corpus et celui de « liberté » compte une occurrence : « le jeu représente un espace de liberté »²⁷.
- Séparé : l'activité ludique est séparée dans le temps et dans l'espace. Cet aspect est presque inexistant dans le corpus. Les seules références temporelles et spatiales n'apparaissent qu'à l'occasion de la mise en place d'événements ludiques : « Dimanche, la commission de tourisme de culture et patrimoine de la commune en partenariat avec l'association des familles [...] organisaient la 4ème édition du festival du jeu « stratagame » à la salle Albert Maurice »²⁸.
- Incertain : l'issue du jeu est inconnue à l'avance. Cette idée n'est présente que dans un article du corpus dans lequel le journaliste écrit : « pas question de le laisser gagner à tous les coups, il faut privilégier le hasard »²⁹.
- Improductif : le jeu ne permet pas de produire des richesses. Cette dimension est la plus développée notamment via l'allusion à la gratuité des jeux proposés lors des fêtes ou événements ludiques. Par exemple, dans La Voix du Nord, à l'occasion de la Fête mondiale du jeu, nous pouvons lire que « petits et grands prennent plaisir à s'amuser gratuitement »³⁰.
- Réglé : dans les discours, la référence aux règles renvoie à trois choses distinctes :
 - le jeu permet d'apprendre les règles (de la vie en société par exemple) ;
 - il existe des jeux de règles (ici, l'emploi du terme « règles » renvoie bien au jeu comme pratique réglée puisqu'il s'agit de la dénomination « jeu(x) de règles ») ;
 - l'explication des règles d'un jeu.
- Fictif : les termes « fictif », « fictive » et « fiction » n'apparaissent pas dans le corpus mais les notions d'imagination et d'imaginaire sont présentes à deux reprises.

Les six éléments qui constituent la définition du jeu selon Caillois sont finalement peu présents et développés dans les discours de presse quotidienne régionale à l'exception de la dimension gratuite des événements ludiques qui s'articule souvent avec l'idée d'une manifestation conviviale, ouverte à tous.

Pour conclure cette analyse de la presse quotidienne régionale, nous pouvons souligner le discours sur le jeu est peu abordé dans la presse puisque les articles se concentrent dans la presse quotidienne régionale. Le

²⁷ *Midi Libre*, 19 octobre 2011

²⁸ *Le Progrès*, 25 octobre 2011

²⁹ *La Nouvelle République du Centre Ouest*, 20 août 2011

³⁰ *La Voix du Nord*, 2 juin 2011

jeu est donc essentiellement abordé dans une perspective locale et de façon factuelle. La dimension culturelle se réduit à la découverte d'un patrimoine local. Le jeu est qualifié à plusieurs reprises de pratique intergénérationnelle mais ces retrouvailles familiales sont pensées sur le mode du plaisir, sans autre objectif. Enfin, l'utilité du jeu est en partie évoquée à travers l'idée du développement de la personnalité de l'enfant mais il ne s'agit pas de penser le jeu comme une pratique utile à tous.