

## LE MANAGEMENT DE L'EDUCATION POPULAIRE ?

### LE DISCOURS POLITIQUE ET ASSOCIATIF SUR LE JEU

BASILE DUCERF

Audrey Arnoult a présenté notre recherche sur un corpus très vaste, en ce qui me concerne je vais présenter un axe d'analyse sociologique d'un ensemble de discours politiques et associatifs sur le jeu.

Nous avons donc récolté un ensemble de textes sur le « jeu », au sens assez large, venant pour le domaine du politique : de la ville de Bordeaux (un texte évaluatif et un guide de la petite enfance) de la ville de Lyon ( divers appels à projets du type conseils de quartier, les orientations des direction éducation Rhône actions socio-culturelles et des brochures de la ville, par exemple celle que quartier du Vergoin et une convention type). Le corpus de texte venant du milieu associatif est essentiellement composé de projets associatifs (type ludobus, création de ludotek etc.), de charte qualité, de plaquette, de réponse à des demandes de subvention, quelques rapports d'expérimentation, et documents internes de l'association ALPE, Quai des Ludes, Coup-de-pouce-relais, Maison des jeux de Grenoble et ALF (Association des Ludothèques de France).

Je pratique habituellement une sociologie critique en faisant des enquêtes de terrain en rencontrant les acteurs sociaux. Quand on m'a proposé ce projet, j'y ai trouvé l'occasion de me pencher sur les relations entre langages dominants et dominés à savoir ici entre le langage des décideurs de financements et les bénéficiaires. Dans cette relation complexe, entre langage politique et réalité de terrain, nous nous sommes interrogés sur les formes de légitimité que le « jeu » pouvait entretenir. Comment le « jeu » prend des formes légitimes dans les différents discours ?

Comment avons nous procédé ? Nous avons utilisé différents logiciels de traitement de données textuelles, dans un premier temps. Ensuite ces résultats ont été un support pour comprendre l'interpénétration ou l'interdépendance du langage politique et associatif.

En ce qui concerne cet axe politique-associatif, j'ai utilisé le logiciel Alceste. Ce logiciel, a pour fonction de fragmenter un ensemble de textes en petites sections de phrases et de classer ces fragments de phrases selon leur fréquence et leurs champs lexicaux dans le texte. Cet instrument ne nous évite pas la lecture du corpus mais nous livre des données précieuses comme par exemple les fréquences de mots et met en avant les relations entre mots.

# PRESENTATION DES RESULTATS ET CE QUE L'ON PEUT EN TIRER

## LE DISCOURS POLITIQUE

Commençons par le discours politiques sur le « jeu ». Ce qui m'a surpris dans un premier temps, c'est l'omniprésence du discours de la « politique de la Ville » dans ce corpus censé être centré sur le « jeu »<sup>1</sup>.

Avec mes catégories de pensées personnelles, quelques connaissances du milieu du jeu et vraisemblablement quelques convictions personnelles, je m'attendais à voir apparaître un lexique de politique éducative ou culturelle voire peut-être un champ citoyen. Mais l'analyse de la machine nous informe que les 15 mots les plus utilisés dans le corpus politique sont :

- ville,
- actions,
- quartier,
- projet,
- mise-en-oeuvre,
- développement,
- habitat,
- territoire,
- contrat,
- partenaire,
- estimation,
- cadrage,
- pilote,
- faisabilité
- famille
- (suivi par entreprise pour Lyon et région Rhône Alpes, pour Bordeaux c'est entreprise d'abord et ensuite famille).

Le logiciel nous permet d'observer que le jeu ne fait pas partie du langage bureaucratique. Ceci n'est pas un scoop, mais c'est important de remarquer que ce langage politique, au final qui n'est qu'un langage gestionnaire et managérial, n'absorbe pas le mot « jeu » comme faisant parti de son outillage linguistique.

Après avoir compté les mots, le logiciel permet de hiérarchiser les fréquences de mots en classe de champs lexicaux. Normalement nous avons 3 ou 4 classes différentes, ici dans ce corpus politique nous n'avons que 2 classes que je n'arrive guère à différencier. Cela dénote un discours très homogène. On voit nettement que ce discours est un discours politique de la ville et pas un discours de « politique ludique ». On remarque bien dans ce corpus, quand on le détaille numériquement que le jeu n'est pas une priorité. Cependant on peut voir en cliquant sur le mot « jeu » quels sont les mots qui lui sont le plus souvent associé. Que remarque-t-on ? « jeu » est associé a quartier, habitat, développement etc.

---

<sup>1</sup> La présence de ces textes politiques s'explique par le fait qu'ils servent souvent de base aux appels d'offres des

## LE DISCOURS ASSOCIATIF

### ASSOCIATIONS, JEU ET POLITIQUE DE LA VILLE

La situation est plus hétérogène et plus complexe en ce qui concerne le discours associatif. Discours qui vous concerne plus directement le public des Rencontres Ludiques, il me semble. J'insiste sur le fait que j'analyse ces discours avec des distances avec le terrain quotidien des animateurs, ce qui peut parfois sembler ne pas correspondre à une réalité quotidienne. Vous en jugerez.

Tout d'abord, nous avons un discours plus étoffé, plus riche lexicalement dans lequel le jeu arrive au premier plan du comptage statistique. Cela signifie que le mot « jeu » est le mot que l'on retrouve le plus souvent dans le corpus.

Ensuite, les mots fréquents sont :

- les formes complètes de associa (association, associatif etc.),
- action, faire,
- maison,
- animation,
- culture,
- structure,
- projet,
- ludothèque, ludique
- les formes complète de public (public, publicité),
- peuple,
- Grenoble<sup>2</sup>,
- travail,
- création,
- éducation, formation,
- réseau, rencontre
- lieu, cadre...

### LES CLASSES.

L'analyse statistique permet de regrouper les mots en thématiques : les classes.

Ce corpus a été classé en 4 classes qui se dégagent très nettement. Parmi ces quatre classes deux sont très significatives :

- La politique de la ville : 41% du corpus
- L'éducation populaire : 25% du corpus

La classe n°1 regroupe donc le lexique de la politique de la ville. Est-bien bien étonnant ? Pour recevoir divers financements, certaines thématiques à la mode, certains mots des politiques publiques actuelles doivent être utilisés pour recevoir ces financements. Donc nous avons la classe majoritaire du corpus associatif sur le jeu qui comprend dans l'ordre les mots :

dynamique

- mise en oeuvre
- administratif
- territoire
- habitat
- quartier
- structure
- contrat

---

<sup>2</sup> Une bonne partie du corpus provient de la Maison des Jeux de Grenoble.

Le logiciel nous montre aussi les absences de mots les plus significatives. Et c'est bien le « jeu » qui arrive en tête de cette liste d'absents. Le jeu ne fait pas partie de la thématique majoritaire du corpus associatif sur... le jeu ! On voit que le mot « jeu » est mis en relation avec les mêmes termes quasiment que dans le discours politique. Aux abonnés absents de la classe majoritaire associative nous avons aussi :

- éducation
- social
- enfant
- école
- populaire
- ludique
- pratique

La classe n°2 regroupe le lexique de l'éducation populaire. Mais il ne faut pas se réjouir trop vite car elle occupe une position particulière dans le corpus. De quoi y parle-t-on ? Les mots fréquents sont :

- populaire
- éducation
- pratique
- expérimentation
- revendiquer
- dynamique (mais pas les même que chez le politique ; il s'agit des dynamiques de groupes, d'apprentissage etc)
- ludique
- cité
- approcher
- autoformation
- volonté

Ce sont des mots qui correspondent à la pratique quotidienne associative, il me semble, et à plusieurs projets associatifs ou pédagogiques. Par contre, on voit que le jeu n'apparaît pas dans cette liste, mais qu'il est en forte relation avec les mots de cette classe. C'est-à-dire que quand je clique sur « jeu », je vois tout ce vocabulaire de l'éducation populaire très proche du mot « jeu ». Au contraire, tous les termes de cette classe sont très isolés des autres classes. Le thème « éducation populaire » et la « pratique du jeu » sont très éloignés des discours politiques ou des autres thématiques gestionnaires ou administratives, ou encore de l'apprentissage des règles de jeux.

Au final, on peut dire que les discours analysés isolent la thématique de l'éducation populaire mais que cette thématique est la seule qui a de forte relation avec le jeu. Il y a donc bien un discours sur le jeu qui le rattache fortement à l'éducation populaire.

Les classes n°3 et n°4 (statistiquement marginales) sont celle du gestionnaire-administratif et celle de l'apprentissage de la règle du jeu. On y parle de :

- salarié(s)
- embauche
- contrat

et donc plus du tout du jeu. Cela reflète, peut-être, le paysage associatif français contemporain. En effet, les contraintes sont devenues telles qu'un langage gestionnaire est devenu obligatoire pour la survie associative.

Enfin, la « petite » classe sur l'apprentissage des règles est construite sur les mots :

- règle
- parent
- structure

- matériel
- équipement
- disposition
- comportement
- conduites, etc.

Un discours qui pourrait paraître assez autoritaire, au final, mais qui s'appuie sur les contraintes inhérentes au fonctionnement des jeux.. Elle est petite dans le corpus, cette classe, mais pas inintéressante. Pourquoi ? Parce qu'elle est en assez forte relation avec le mot « jeu ».

## EN CONCLUSION

Je pourrais formuler une hypothèse : le jeu, dans sa version éducation populaire n'est pas légitime dans le champ politico-administrativo-associatif mais que l'apprentissage des règles, la régulation des comportements, la conduite des conduites, l'est. On peut donc se demander si cet apprentissage des règles ne fait pas le pont entre ces deux mondes même si le monde politique-administrativo-gestionnaire n'entend pas la même chose sur l'apprentissage des règles que le monde de l'éducation populaire.