



LES RENCONTRES LUDIQUES

JOUEUR, NON-JOUEUR.
JOUEUSE, NON-JOUEUSE.

POURQUOI CERTAINES PERSONNES JOUENT ET D'AUTRES
NON ?

PRÉSENTATION DE L'ATELIER

- Atelier Guidé - 3 heures
- Animatrices : Béatrice Bossé, psychologue, Mathilde Guillot de la ludothèque de Morières-lès-Avignon
- 21 participant.e.s (animateurs et animatrices jeu, ludothécaires, animateurs et animatrices socioculturel, psychologues, éducatrice de jeunes enfants, médiateur du jeu)

PROBLÉMATIQUE

Qu'est-ce qui fait que des joueurs ou des joueuses peuvent ne pas avoir envie de jouer ? Pourquoi certaines personnes se prétendent non joueuses alors qu'elles jouent à la belote ou font des réussites sur l'ordinateur ? Il y a t'il d'un côté un sentiment d'être joueur, joueuse et de l'autre une activité de jeu ?

Que fait-on quand les gens ne veulent pas jouer ? Que se passe t'il quand on joue ? Qu'est-ce qui est en jeu quand on joue ?

À partir de différentes situations de jeu et de non jeu vécues par chacun.e, comment répondre et se positionner en tant qu'animateur ou animatrice jeu ?

PRODUCTION DE L'ATELIER

DÉROULEMENT

Après avoir listé un certain nombre de questions des participant.e.s de l'atelier, nous avons cherché à partir des expériences de chacun.e, à définir ce qui faisait que certaines personnes ne jouaient pas.

Puis dans un second temps, nous avons cherché à définir différentes postures de l'animateur et de l'animatrice face au non-joueur et au non-joueuse.

QUESTIONS DE DÉPART

- Pourquoi certaines personnes ne trouvent pas de plaisir à jouer ?
- Pourquoi passerait-on de joueur, joueuse à non-joueur, non joueuse au court de sa vie ?
- Est-ce évident pour tous les enfants de jouer ?
- Quelles solutions face aux non-joueurs ou non-joueuse ?
- Y'a-t-il des non-joueurs, des non-joueuses ? Ou n'ont-ils ou n'ont elles pas trouvé leur jeu ?
- Si l'activité jeu est spontanée pourquoi tout le monde ne joue pas ?

- Qu'est-ce qu'on attend du joueur, de la joueuse ? Est-ce que l'on n'en attend pas trop ?
- Qu'appelle t'on un non-joueur, une non-joueuse ?
- La situation de jeu n'est-elle pas violente pour certaines personnes ?
- Qu'est-ce qui est en jeu quand on joue ?
- Est-ce que quand on regarde jouer, on joue ?
- Quelle est la responsabilité de l'animateur, de l'animatrice dans « donner envie de jouer ? »

Les animatrices de l'atelier propose de réfléchir à la question des motivations quand on joue :

- Le plaisir de partager un moment avec d'autres, dans un espace convivial (café jeu, espaces dédiés au jeu...)

- Un besoin social. Le jeu comme vecteur de socialisation, rencontres intergénérationnelles, moment de convivialité.

Nous distinguons deux espaces de jeux : le cadre familial et amical, le jeu chez soi et le jeu à l'extérieur, dans l'espace public, les espaces dédiés au jeu.

QU'EST QUI EST EN JEU QUAND ON JOUE ?

Il peut y avoir de la peur : jouer implique une certaine prise de risque : se retrouver face à soi même, face à ses limites. On peut être soi-même surpris par son comportement, il existe une mise en danger dans cette révélation de soi qui nous échappe dans le jeu.

Est-ce que jouer n'impliquerait pas un dévoilement de la part des joueurs et des joueuses ? Quand on est en situation de jeu, on est différent.e : pris par le jeu les joueurs et les joueuses ne sont plus protégé.e.s ou enfermé.e.s dans leurs rôles (social, parental...), ce qui garantit la sécurité du sujet, c'est le cadre posé par l'animateur ou l'animatrice. Dans ce cas, jouer implique la nécessité d'une certaine sérénité afin de pouvoir entrer dans le jeu.

Certain.e.s participant.e.s évoquent la notion de « lâcher-prise » dans la situation de jeu. D'autres que l'espace de jeu est un espace qui offre la possibilité d'être « autre ».

Le groupe partage ses expériences sur des situations de jeu en désarroi. Il en ressort que **jouer c'est :**

- **Prendre un risque, qui génère beaucoup d'anxiété chez certain.e.s.**
- **Être en compétition (dans beaucoup de jeux), une situation parfois déjà très présente par ailleurs dans la vie, notamment dans le cadre professionnel.**
- **Improductif, et certain.e.s, en particulier dans la population adulte, ne s'accordent pas ce temps.**
- **Prendre du plaisir ; est-ce que certaines personnes ne se l'autorisent pas ?**
- **« Futile » aux yeux d'un grand nombre et donc cela renvoie une image de soi qui peut paraître immature.**
- **Changer ou perdre son « rôle » social, ou celui que l'on se donne dans un groupe.**
- **Parfois être en difficulté (jeux d'improvisation, jeu de réflexion...)**
- **Les enjeux dans le jeu ne sont pas les mêmes pour tout le monde.**

Nous nous interrogeons sur les termes souvent employés de « mauvais joueur », « mauvaise joueuse » et « bon joueur », « bonne joueuse ». Que voulons souligner quand nous parlons de « mauvais joueur » et « mauvaise joueuse » ou de « bon joueur » et de « bonne joueuse » ? N'utilisons nous pas un vocabulaire stigmatisant ? N'excluons nous

pas du jeu des personnes pour qui le jeu représente déjà une « violence » ? Le mauvais joueur ou la mauvaise joueuse n'est pas forcément un non-joueur ou une non-joueuse, mais peut-être une personne qui ne saurait pas jouer et qui aurait besoin d'être accompagnée, soutenue dans le jeu.

APPORT THÉORIQUE EN PSYCHOLOGIE

La construction de soi se fait sous forme de « pelures d'oignons », couches successives qui par le mécanisme du refoulement, nous protège de nos pulsions, ceci afin de se socialiser. Quand nous jouons, « nous remettons en jeu » notre image de nous. C'est une prise de risque vécue de manière plus ou moins « violente » suivant le sentiment de sécurité ou d'insécurité affective des personnes.

Le rôle de l'animateur ou de l'animatrice est d'être le ou la garant.e de la situation de jeu. D'assurer et de réassurer la situation de jeu. Il ou elle accompagne le joueur ou la joueuse dans le jeu.

QUELLES POSTURES POUR L'ANIMATEUR ET L'ANIMATRICE ?

Comment faire pour garantir cet espace de jeu ?

- **Observer les comportements, cerner le ou les jeux pouvant être proposés à celles et ceux qui sont le plus en difficulté, être plus présent.e, accompagner ces personnes.**
- **Laisser une place libre comme une invitation à entrer dans le jeu et une place libre pour le spectateur, ou la spectatrice.**
- **Autoriser à ne pas jouer.**
- **Prendre en compte la temporalité de chacun.e. Certain.e.s mettent plus de temps à rentrer dans un jeu. Certain.e.s n'ont pas toujours envie de jouer aussi !**
- **Éviter de projeter ses propres désirs de jouer.**
- **Garantir le respect de la règle.**