



LES RENCONTRES LUDIQUES

## LES MISSIONS D'UN ÉQUIPEMENT CULTUREL DÉDIÉ AU JEU

### PRÉSENTATION DE L'ATELIER

#### ORGANISATION

- Atelier de construction Collective - 2 x 3 h
- animation : Ludovic Labrune et Valérie Faucon, de la Maison des Jeux de Grenoble (38)
- participant.e.s: 14 personnes, salariées, au sein d'associations ludiques et d'équipement socioculturels

### LA PROBLÉMATIQUE DE L'ATELIER

Pourquoi et comment valoriser le jeu comme pratique culturelle ?

En tant qu'établissements / équipements culturels, quelles sont les missions qui incombent à nos structures ludiques ? Comment définir et valoriser ces missions ?

### PRODUCTION DE L'ATELIER

#### 1- A PROPOS DE LA CULTURE :

*Méthodologie : un brainstorming, à l'aide post-it, est proposé pour s'accorder sur ce que l'on entend par le terme culture. 4 textes sont distribués pour aider à la réflexion (voir Annexes). Voici les mots clés qui ressortent du brainstorming à propos des conceptions de la culture telle que définie par le ministère de la culture et par l'éducation populaire :*

##### ministère de la culture

- « Art »
- « Bourgeois, élitiste »
- « Culture figée »
- « Culture périmée »
- « Art contemporain »
- « Imposition d'une culture »
- « Démocratisation culturelle »
- « Valeurs universelles »
- « Esthétique »
- « Dépolitisation »
- « D'où ont vient »

##### éducation populaire

- « Culture populaire »
- « Transformation »
- « Culture vivante »
- « Acteur »
- « Emancipation »
- « Démocratie culturelle »
- « Rapports universels »
- « Politique »
- « Implication »
- « Vers où on va »

## DISCUSSION

Nous reconnaissons notre conception de la culture telle que définie au sens anthropologique.

Il ressort une opposition de ce qui est entendu par 'culture' selon qu'on se place du point de vue du Ministère de la culture ou de l'éducation populaire.

### ECHANGES AUTOUR DE LA NOTION DE CULTURE SELON LE MINISTÈRE :

Ce que la valorise le Ministère de la culture nous semble être une vision restrictive et élitiste de la culture qui se réfère avant tout aux pratiques artistiques, dans lesquelles le jeu ne s'inscrit pas, du moins pas au 1er abord.

Le ministère inscrit la culture comme une donnée figée, alors que le jeu s'inscrit dans un processus vivant.

Le Ministère valorise l'aspect élitiste dans les pratiques culturelles, ce que nous ne faisons pas.

Seul l'aspect patrimonial et muséographique que développent certaines de nos structures pourrait se rattacher à la définition du ministère. Par exemple, le CNJ (Centre National du Jeu) a un espace d'exposition. On peut considérer que le dispositif muséal entre dans le champ de la culture, le jeu y étant traité comme un objet patrimonial.

### ECHANGES AUTOUR DE LA NOTION DE CULTURE SELON L'ÉDUCATION POPULAIRE

Toutes les sociétés jouent, mais on trouve différents jeux selon les cultures, il est donc évident que le jeu entre dans la culture telle que la définit l'éducation populaire.

Le partage des pratiques culturelles aide à comprendre les sociétés, notamment grâce à ses jeux.

## CONCLUSION

Deux choix « s'offrent » à nous :

1/ ancrer le jeu dans la culture telle que définie par le Ministère ; traiter le jeu comme une œuvre d'art

2/ défendre le jeu en tant que pratique culturelle populaire et définir nos propres termes pour sa reconnaissance.

## 2- POURQUOI VEUT-ON FAIRE RECONNAÎTRE LE JEU COMME PRATIQUE CULTURELLE ? (OU PAS)

*Méthodologie : chacun.e réfléchit à la question, note une idée par post-it. Ces post-it sont rassemblés collectivement et permettent de dégager 6 ensembles d'éléments de réponses.*

### 1- POUR QUESTIONNER LA NOTION DE CULTURE ( REVENDIQUER NOTRE VISION DE LA CULTURE)

- « Promouvoir des valeurs »
- « Encourager la transformation de la société, une culture qui vient du peuple »
- « Revendiquer une autre idée de la culture= une démarche politique »
- « Parce que faire culture, c'est aussi se réapproprier les mots »
- « Requestionner, via le jeu, ce qu'est la culture »
- « Parce que je trouve une obscénité la séparation entre le culturel et le social »

## 2 PARCE QUE LE JEU EST LE JEU REFLET D'UNE CULTURE

- « Appartenance »
- « Transmission d'objets communs »
- « Le jeu produit du règne animal est par essence une pratique culturelle. Le revendiquer comme tel n'est pas tant pour le valoriser que pour éviter de le dévaloriser en lui en refusant l'accès »
- « Parce que les jeux (jouer) sont présents dans toutes les cultures, c'est un langage qu'en tant qu'humains on comprend bien. Et ça fait du bien de jouer. »
- « Le jeu accompagnateur de civilisations »
- « Parce que le jeu reflète des aspects de la société, au sens de la culture populaire »
- « Pour la reconnaissance de son importance vitale à/aux sociétés. »

## 3 POUR ASSEoir UNE LÉGITIMITÉ, UNE RECONNAISSANCE SOCIÉTALE ET EXPLORER DE NOUVEAUX ESPACES

- « Reconnaissance sociétale »
- « Pour sortir de : éducatif/enfance/social »
- « Pour se donner une légitimité auprès du grand public en dépassant le simple cadre du loisir ».
- « Pour légitimer sa pratique dans des espaces dans lesquels il « semble » ne pas avoir sa place ».
- « Parce que j'adorerais être considérée comme une actrice culturelle ! C'est meilleur pour l'égo que travailler dans le socioq... »
- « Légitimer l'acte de jouer. »
- « Pour que le jeu devienne aussi une affaire d'adultes. »

## 4 POUR MIEUX CONNAÎTRE LE JEU ET MIEUX L'UTILISER / DÉVELOPPER LA PRATIQUE

- « Pour développer cette pratique »
- « Développer les pratiques dans notre quotidien »
- « Avoir un outil de plus pour mieux connaître l'autre »
- « Encourager une mixité culturelle »

## 5 POUR VALORISER LA CULTURE LUDIQUE

- « Le jeu a une origine, un auteur, fait partie des pratiques d'un groupe et doit être reconnu comme élément culturel. »
- « Il existe une culture ludique »

## 6 POUR ACTIONNER DE NOUVEAUX LEVIERS FINANCIERS

- « Pour mieux se faire reconnaître auprès des financeurs. »
- « Pour avoir les moyens financiers qui vont avec. »
- « Pour trouver des sous ! »
- « Intégrer le jeu à la culture n'aidera pas forcément à dégager des moyens supplémentaires pour le développer »

### 3- QU'EST-CE QU'UN ÉQUIPEMENT CULTUREL ?

*Méthodologie : il est proposé ici de travailler en 2 sous-groupes pour aborder cette question.*

*1 groupe qui réfléchit au jeu en tant qu'objet / pratique culturelle*

*1 groupe qui travaille sur les missions qui incombent à un équipement culturel*

#### 3-1- LE JEU EN TANT QU'OBJET / PRATIQUE CULTURELLE

Le jeu est issu d'un processus de création (c'est une œuvre de l'esprit, il a un auteur, une esthétique, il suscite des émotions, il en existe différentes catégories)

Il est le reflet d'une société, d'une culture et participe à son patrimoine

Jouer, ça s'apprend ! Il existe un « art de jouer », que seule la pratique peut développer : plus on joue, plus on sait jouer, les joueurs développent un style qui leur est propre. On peut développer une technicité, des compétences. Bref, il existe une culture ludique.

Jouer est une pratique populaire, vivante, participative, émancipatrice, créatrice de liens (qui s'appuie sur la pratique)

Le jeu se nourrit d'autres formes de pratiques culturelles (ainsi, il existe des liens entre l'univers des jeux contemporains et la BD par exemple).

#### PARALLÈLES AVEC D'AUTRES PRATIQUES CULTURELLES ET ARTISTIQUES , AVEC LE MONDE DE L'ART

Le jeu parle de nous, au même titre que la musique, le théâtre, le cinéma, la littérature, la peinture...

D'autres pratiques culturelles (les contes, devenus les arts du récit, par exemple) sont passées par une phase de labellisation et ont obtenu du soutien à la création, la diffusion, la recherche. Nous avons des points communs avec ces pratiques qui sont financées dans le cadre de la Culture.

La tentation est donc forte de comparer le jeu à d'autres pratiques culturelles.

#### NOUS TENTONS UN PARALLÈLE AVEC LA MUSIQUE :

- Jeux d'auteur.e : l'auteur.e de jeu serait le compositeur/ la compositrice
- Jeux traditionnels : le jeu est une œuvre collective comme le sont les chants traditionnels
- la règle du jeu serait la partition (il faut savoir la lire et la jouer),
- l'objet jeu serait l'instrument
- et les joueurs et joueuses seraient les interprètes.

Chaque joueur ou joueuse peut développer un style de jeu, au même titre qu'un.e artiste développe le sien.

Le jeu déclenche l'émotion, fait appel à l'esthétique, est marqué par un style.

Si il faut parler d'art, certains jeux (en tant qu'objets) peuvent s'apparenter à des objets d'art, mais il est plus difficile de parler d'œuvre d'art.

La question des spectateurs et spectatrices se pose. En effet, le jeu sans joueur ou joueuse n'existe pas (tout comme la musique sans interprètes) par contre, il n'a pas besoin de spectateur ou de spectatrice (se pose ici la question d'une dérive possible vers le jeu spectacle). Là encore, un parallèle avec la musique est possible : la musique est un art populaire (on chante, on joue naturellement, elle se transmet). Le concert est une forme d'expression de cet art mais ne le définit pas.

## CE QUE PROCURE LA PRATIQUE DU JEU :

au niveau individuel : émancipation, épanouissement, place la personne en tant qu'actrice

au niveau collectif : vivre ensemble, lieu de rencontres, échanges, lieu d'expérimentation des rapports sociaux, espace séparé de la réalité.

## 3-2- LES MISSIONS D'UN ÉQUIPEMENT CULTUREL

Parmi nos missions et nos actions, quelles sont celles qui relient au champ du culturel ?

*méthodologie : le groupe commence par dresser une liste de toutes les missions de nos équipements et les classent en 2 ensembles :*

### Missions reconnues

- « patrimoine valorisé »
- « collections »
- « diffusion du contemporain »
- « patrimoine ancien & contemporain »
- « sauvegarde de l'ancien »
- « soutiens aux auteurs »
- « (valorisation de la notion d'auteur de jeu) »
- « accessibilité, médiation »
- « fiction, imaginaire »
- « (espace séparé de la réalité) »
- « ressources »
- « formation »
- « soutien à la pratique »
- « (clubs de jeux) »

### Mission à faire reconnaître :

- « Lieu de vie et rencontres autour du jeu »
- « Développer la découverte, la pratique »
- « Le jeu, plaisir en soi »
- « Occasion de rencontre »
- « Création du lien »
- « Favoriser le vivre ensemble »
- « Echanges interculturels »
- « Patrimoine vivant »
- « Pratique culturelle qui place la personne en tant qu'acteur »
- « Développement de la pratique culturelle amateur »
- « Emancipation collective »
- « Transformation de soi »
- « Lieu d'expérimentation des rapports sociaux »
- « Le jeu comme outil à l'éducation »
- « Le jeu comme pratique culturelle a une mission éducative »

## DE QUOI A-T-ON BESOIN POUR CRÉER UN ÉQUIPEMENT ?

- un lieu (extérieur ou intérieur, pérenne ou éphémère)
- une offre de jeux (objet)
- des acteurs et actrices qui maîtrisent la pratique pour la diffuser, transmettre le jeu (transmettre une règle de jeu n'implique pas forcément être expert en stratégie mais plutôt expert en transmission)
- un public

Ce sont le lieu, l'objet, la pratique et l'animateur/animateur qui font l'équipement.

L'équipement est un espace de jeu animé. Il peut être ponctuel, éphémère.

Pour aboutir à un équipement culturel dédié au jeu, il faut des acteurs et actrices capables de créer cet équipement, qui soient expert.e.s de la transmission et qui maîtrisent leur pratique (technicité).

Attention au risque de dérive où on arriverait à argumenter que « ce qui est dans notre équipement est du jeu, ce qui est au dehors ne l'est pas ».

#### LES MISSIONS D'UN ÉQUIPEMENT CULTUREL AUXQUELLES ON PEUT SE RÉFÉRER :

- Conservation (patrimoine, collections, sauvegarde, veille, observatoire)
- Ressources (formation, accompagnement)
- Soutien à la création (diffusion des œuvres, valorisation de la notion d'auteur.e, soutien aux auteur.e.s)
- Médiation et soutien à la pratique (accessibilité, transmission)

#### EN CONCLUSION ...

Le jeu est une pratique culturelle populaire, vivante et émancipatrice.

Elle évolue, est dans l'action, se nourrit de la culture au sein de laquelle elle se développe et la nourrit en retour.

Elle s'inscrit dans un courant créatif collectif.

Elle se transmet par la pratique, par le jouer. Elle n'est pas spectacle.

Pour faire reconnaître un équipement culturel dédié au jeu, le jeu doit être le cœur de l'équipement, et pas un outil, la seule finalité doit être de jouer (au conservatoire, la musique est au cœur de l'équipement, ce sont les instruments qui sont les outils).

#### LES QUESTIONS EN DÉBATS AU SEIN DE L'ATELIER :

Faire reconnaître le jeu institutionnellement en tant que pratique culturelle permettrait-il vraiment d'actionner de nouveaux leviers, financiers notamment ?

Quelle pertinence y a-t-il à vouloir à tout prix comparer le jeu à d'autres pratiques, artistiques notamment ? Le jeu doit être revendiqué comme pratique culturelle, mais quid d'un statut en tant que art ?

L'enjeu réel est-il de chercher à ancrer le jeu en tant que pratique culturelle telle que définie par la Ministère de la culture ? ou de revendiquer une autre vision de la culture, de poser les termes qui définissent nos critères et nos pratiques ?

#### LES PETITES PHRASES DE L'ATELIER :

*« le jeu est de gauche, le joueur de droite... »*

*« la culture, c'est d'où on vient et où on va »*

---

## ANNEXES : DOCUMENTS DE TRAVAIL PROPOSÉS POUR LE BRAINSTORMING « À PROPOS DE LA CULTURE »

### DOCUMENT 1 :

#### **Culture : pluralité de sens**

De nombreuses acceptations de ce terme existent. Ainsi, le pédagogue parle de « culture générale » ; l'agriculteur de « culture intensive » ; le journaliste de « culture de masse » ; le responsable des relations humaines de « culture d'entreprise » ; etc.

Vu ces diverses utilisations, réaliser une définition précise et complète de ce terme semble tenir de la gageure.

## **Culture : définitions anthropologique et sociologique**

- Un tout complexe qui comprend le savoir, la croyance, l'art, le droit, la morale, la coutume et toutes les autres aptitudes acquises par un homme en tant que membre d'une société, (Tylor, 1871)

- Le concept clé de l'anthropologie culturelle. Elle comprend des techniques, des objets fabriqués, des procédés de fabrication, des idées, des mœurs et des valeurs hérités. (Malinowski, 1931)

- Le mot « culture » sert à désigner l'ensemble des activités, des croyances et des pratiques communes à une société ou à un groupe social particulier (M.-A. ROBERT, Ethos. Introduction à l'anthropologie sociale, Coll. « Humanisme d'aujourd'hui », Ed. Vie).

Source : site internet futura-sciences.com

## DOCUMENT 2 :

**Décret définissant les attributions du Ministère de la Culture** (Décret n°2007-994 du 25 mai 2007) :

- Rendre accessible les œuvres capitales de l'humanité et d'abord de la France
- Conduit la politique de sauvegarde, de protection et de mise en valeur du patrimoine culturel
- Favorise la création des œuvres de l'art et de l'esprit
- Favorise le développement des pratiques artistiques
- Favorise les enseignements artistiques
- Encourage les initiatives culturelles locales
- Veille au développement des industries culturelles
- Assure le rayonnement dans le monde de la culture et de la création française

## DOCUMENT 3 :

### **UN PEUPLE, UNE CULTURE - Manifeste de Peuple et Culture – 1945 – EXTRAITS**

(...)

« La culture populaire ne saurait être qu'une culture commune à tout un peuple. Elle n'est pas à distribuer. Il faut la vivre ensemble pour la créer. ». (...) « La vraie culture naît de la vie et retourne à la vie. »

(...) Rendre la culture au peuple et le peuple à la culture, voilà notre but. On parle souvent de la culture populaire comme d'un enseignement mineur donné à un milieu privé de savoir. Par culture populaire, on entend diffusion de la culture dans la classe ouvrière. (...). Ce n'est pas elle que nous prétendons apporter à la classe ouvrière, même si elle lui paraît désirable. (...). Nous ne voulons pas d'une culture aristocratique ou bourgeoise étendue à un nouveau public (...)

LA VRAIE CULTURE NAIT DE LA VIE ET RETOURNE A LA VIE. (...) La culture s'appuie d'abord sur la vie de l'homme, la vie de la société, la vie du monde. Elle crée en nous des perspectives; elle donne de l'ampleur et de la profondeur à notre vie, à travers les sciences, la philosophie et l'art. Elle relie la connaissance à l'action par une philosophie des valeurs. Cette unité lui est ESSENTIELLE. La culture vraie ne se limite pas à la sphère des idées; elle conduit à un art de s'exprimer et à un art de vivre. (...)

A travers la connaissance, une culture vraie se courbe vers l'action. Elle ne tend pas seulement à interpréter le monde, mais à le transformer. Cette culture ne prétend pas être une "culture générale". Mais elle est bien autre chose qu'un amas de connaissances littéraires ou philosophiques(...). Elle nous rapproche, au contraire, d'une culture populaire qui est d'abord une culture vivante. Une culture vivante (...) suppose des méthodes pour transmettre la connaissance et former la personnalité. Enfin, elle entraîne la création d'institutions éducatives. Ainsi la culture populaire a besoin d'un

humanisme, d'une technique, d'une organisation propres - faute de quoi, elle risque de rester prisonnière d'un enseignement périmé.

(...) La culture populaire ne se borne pas à répandre des idées, elle veut faire des hommes. Même quand elle pénètre au plus profond des masses, elle appelle chacun à un effort de TRANSFORMATION DE SOI-MEME.

#### DOCUMENT 4 :

##### **Histoire d'une utopie émancipatrice – EXTRAITS. « De l'éducation populaire à la domestication par la « culture » par Franck Lepage, mai 2009 - Le Monde Diplomatique**

(...) En France, quand on prononce le mot « culture », chacun comprend « art » et plus précisément « art contemporain ». Le mot Culture, avec son singulier et sa majuscule, suscite une religiosité appuyée sur ce nouveau sacré, l'art, essence supérieure incarnée par quelques individus eux-mêmes touchés par une grâce — les « vrais » artistes. La population, elle, est invitée à contempler le mystère.

Entamée dès les années 1960 sous l'égide du ministère des affaires culturelles, la réduction de la culture à l'art représente une catastrophe intellectuelle pour tout homme ou toute femme de progrès. Si « culture » ne veut plus dire qu'« art », alors ni l'action syndicale, ni les luttes des minorités, ni le féminisme, ni l'histoire, ni les métiers, ni la paysannerie, ni l'explication économique, etc., ne font plus partie de la culture. Entre cette dernière et la politique s'instaure un rapport d'exclusion. (...) loin de rompre avec la vision élitiste et de reformuler la question culturelle sur des bases progressistes (tout le monde est producteur de culture, celle-ci n'étant rien d'autre qu'un rapport social), la gauche des années 1980 propulse la figure de l'artiste à des hauteurs jusque-là inconnues.

Ce type de « culture » a remplacé la politique parce que la fonction du « culturel » est précisément de tuer le politique. Dépolitisée, réduite à l'esthétique, une culture n'est ni meilleure ni pire qu'une autre culture : elle est « différente ». Le politique est l'affirmation d'un jugement de valeur. Le « culturel » est son anéantissement et la mise en équivalence généralisée sous l'empire du signe.

(...) Il y a désormais en France une culture officielle, une esthétique certifiée conforme, celle des scènes nationales de théâtre, par exemple, aux mises en scène interchangeables. Elle vise paradoxalement à manifester en tous lieux la liberté d'expression, pour peu que celle-ci ne désigne aucun rapport social réel, n'entraîne aucune conséquence fâcheuse et soit littéralement sans objet. Provocations adolescentes, esthétique ludico-décadente, citations ironiques... On s'y ennue ferme, mais on y applaudit fort ! En même temps qu'il dépolitise, l'entretien du culte de la « culture » contribue à domestiquer les classes moyennes cultivées en réaffirmant la frontière qui les sépare des classes populaires.

Pareille imposition n'est pas sans conséquence, surtout en ces moments de crise économique où le basculement des classes moyennes du côté des classes populaires plutôt que vers les dominants représente un enjeu politique important. Le dressage « culturel » sert cette deuxième option. C'est pourquoi un programme réellement de gauche devrait se démarquer du concept de culture pour soutenir celui d'éducation populaire.

On peut ainsi distinguer deux conceptions de l'action par la culture : l'«action culturelle », qui vise à rassembler autour de valeurs « universelles », consensuelles (l'art, la citoyenneté, la diversité, le respect, etc.). Et l'éducation populaire, qui vise à rendre lisibles aux yeux du plus grand nombre les rapports de domination, les antagonismes sociaux, les rouages de l'exploitation. (...)