

LE JEU EST UNE PRATIQUE AVANT D'ÊTRE UN OBJET.

PRÉSENTATION DE L'ATELIER

ORGANISATION

- Atelier d'échanges de pratiques - 3 h.
- animation : Stéphanie Morand de la Maison du Jeu de St Donat (26).
- secrétaires : Aline De Bretagne d'Archijoux (26), Sébastien Gillet d'un ACM à Arcueil (94)
- participant.es : 11 personnes travaillant dans des associations d'animation jeux, bénévoles, administrateur, salarié.es.

LA PROBLÉMATIQUE DE L'ATELIER

Pourquoi apprend-on aux ludothécaires à jouer avec des jeux et des jouets alors qu'on apprend aux animateurs et aux animatrices à jouer plutôt sans? Quels jeux utilisons-nous et comment les utilise-t-on? En balayant nos différentes pratiques professionnelles nous verrons quelle place est donnée aux jeux et aux jouets dans nos structures et comment penser une alternative...

DÉROULEMENT DE L'ATELIER

L'atelier s'est déroulé suivant la trame suivant.e :

- La présentation des participant.es à partir de leur jeu préféré.
- Un temps de positionnement pour parler de son rapport au jeu.
- Un temps de réflexion en demi-groupe.
- Un Unanimo pour confronter nos représentations.

PRODUCTION DE L'ATELIER

NOTRE RAPPORT AU JEU.

Consignes du premier temps d'animation.

Un grand nombre d'images représentant des éléments, des situations, des personnages en lien avec le jeu sont affichées aux murs de la salle. Chaque participant.e a 3 papiers de couleurs différentes sur lesquels il, elle inscrit son prénom et les place sur ces images pour représenter son rapport au jeu.

- En noir, ce qui nous représente.
- En bleu, notre relation au jeu.
- En rouge, ce qui ne nous représente pas du tout.

Une fois que tou.tes les participant.es ont placées leurs papiers, chacun.e à tour de rôle présente ses choix en expliquant le sens qu'il a donné à l'image.

Ceci a permis de faire émerger nos représentations et de créer les premiers échanges. Certains positionnements étant quelque part intimes, nous ne retranscrivons ici que quelques points qui ont fait consensus ou l'objet d'échanges :

- Abolir les frontières,
- Se rencontrer, être en lien,
- Se faire plaisir, aimer son travail,
- Être dans l'imaginaire,
- Contre l'aseptisation du jeu,
- Un questionnement autour des jeux d'argent et du plaisir d'engager de l'argent (l'exemple du poker qui perd de son intérêt sans argent ; l'argent étant une motivation à jouer dans ce cas-là). La plupart des participant.es s'accordent sur les dérives des jeux d'argent conduisant à des conduites addictives.

RÉFLEXIONS AUTOUR DE LA NOTION DE *JOUER* ET DE *JOUER À UN JEU (L'OBJET)*

Les participant.es se répartissent en 2 groupes avec pour consigne de donner une définition de ce qu'est « *Jouer* » et « *Jouer à un jeu (l'objet)* ». Durée 1 h.

1^{er} groupe « Jouer »

Voici les différentes réflexions qui ont émergé :

- Transformer l'utilité d'un objet,
- Jouer un rôle qui peut évoluer,
- Gratuité, liberté, libre adhésion, improductivité,
- Pas forcément limité dans le temps,
- Pas forcément de but,
- Jouer est un but en soi,
- Jouer sans jeu (objet).

Le groupe s'est questionné et a affirmé quelques principes :

- Jouer développe la créativité sans même avoir besoin de jeu (d'objet).
- Différencie-t-on jeu et activité ludique ?
- Le jeu a-t-il une finalité connue à l'avance ?
La seule fin du jeu en soi est de jouer. Quand l'objectif est détourné, voire récupéré à d'autres finalités de jeu, on perd l'objectif premier du jeu.
- L'enjeu du jeu ?
 - La question de la transparence de notre objectif et de l'utilisation du jeu à d'autres fins : est-ce qu'on est pour autant toujours dans le jeu quand l'objectif est autre que le seul fait de jouer (le terme de corruption du jeu a été utilisé) ? Quand le jeu est récupéré pour des contextes pédagogiques, on peut l'appeler outil ludique d'apprentissages.
 - En tant qu'animateur de jeu, j'ai des objectifs de transmissions de la pratique culturelle, mes objectifs restent dans la pratique du jeu.
- L'obligation de jouer fait perdre la notion de libre adhésion et du coup du jeu.

2^{ème} groupe « Jouer à un jeu (l'objet) »

Les idées partagées :

- Règles explicites, codifiées.
- Jeu symbolique avec construction progressive de règles. On joue un rôle.
- Les objectifs que l'on se fixe dans le jeu :
 - Quand il y a un championnat, on perd l'idée du jeu. Il y a un entraînement, une pratique régulière qui nous font progresser dans la connaissance du mécanisme.

- Quand le résultat est plus important que le contenu, on perd l'idée du jeu.
- Le jeu théâtral : jouer à un rôle défini avec des règles précises : est-ce un jeu ?
- Il y a jeu dès qu'il y a :
 - la création ou l'existence d'un enjeu,
 - un minimum de règles, même de façon unilatérale et informelle
 - une libre adhésion.

UNANIMO AVEC LES MOTS « ANIMATEUR », « LUDOTHÉCAIRE », « MURDER PARTY », « CLUEDO ».

Consignes. Le but est de trouver des mots en lien avec celui proposé et communs à ceux des autres joueurs, joueuses. Chacun.e note sur un papier ses mots, puis tous les mots sont donnés à l'animateur. Chaque mot trouvé par plusieurs joueurs, joueuses rapporte un point à chacun.e. Les mots proposés ont été « animateur », « ludothécaire », « murder party », « cluedo ».

Qu'est-ce qu'on a ri ! *(surtout quand « La palourde rencontre l'huitre et se fend la gueule sur un chandelier ! »)*

Cela a permis d'aller plus loin sur l'échange de nos référentiels ludiques, de faire du commun et de mettre en lumière l'« esprit ludique ».

Un échange a eu lieu sur la différence entre ludothécaire et animateur, animatrice jeux, au cours duquel notamment, le propos qu'un.e ludothécaire peut ne pas être animateur, animatrice a été évoquée. Au sens qu'un.e ludothécaire est un.e spécialiste du jeu, maîtrise la classification des jeux... mais peut ne pas aimer animer les jeux, un public...

CONCLUSION

Cet atelier a permis de faire émerger nos représentations et d'échanger sur nos conceptions de jouer, du jeu et des jeux.

Il est apparu de manière assez unanime que le « jeu » est avant tout une activité, voire un état d'esprit. On peut jouer avec ou sans jeux (objet). L'activité ludique déborde complètement toute notion de matérialité. Si le jeu (objet) invite au jeu, son détournement possible démontre que le jeu est bien une pratique avant d'être un objet.

Les dérives des jeux d'argent, des jeux didactiques... sont comme des bornes de l'activité ludique. Elles posent la question des limites du jeu à partir de son instrumentalisation ou de son enjeu.

Les participant.es ont donné des traits caractérisant le jeu, objet ou activité, rejoignant l'idée d'activité libre et gratuite, de ce fait créative et essentielle.

MOTS CLÉS DE L'ATELIER

Pratique, objet, Imagination, créativité, communication, enjeux, dérive.