

Atelier n°10 - La reconnaissance du jeu de société objet culturel et les pour nos structures

Thématique Rencontres Ludiques 2024 : rappel

Jeu, transformations soci(et)ales : le jeu est-il au service de la transformation sociale ou en est-il le moteur ?

Description programme

Nous verrons les différentes évolutions législatives du jeu de société, les implications pour nos structures et les actions possibles dans nos structures pour œuvrer à cette reconnaissance.

Objectifs

Comprendre les différentes évolutions législatives du jeu de société objet culturel

Animateur·ices

Boris Courtot

Restitution

Séquence #1- présentation de l'Etat Actuel

Un premier temps d'intervention sur plusieurs actualités et notions dans le monde du jeu

La reconnaissance du jeu objet culturel par l'Etat

L'état considère les objets culturels comme des œuvres de l'esprit.

Les reconnaissances législatives

Les ludothécaires ont des code rome (c'est à dire reconnu par France travail)

Les ludothèques ont quant à elle un Code APE dédié auprès de l'INSEE

Le code Urssaf existe auprès des auteurs.trices, maison d'édition, illustrateur.tice, et traducteur.trice.

La petite histoire de la reconnaissance du jeu

Les regroupements nationaux se composent : la société des auteurs de jeux (SAJ), L'union des Editeurs de Jeux (UEJ), Le Groupement des boutiques Ludiques (GBL), Association des Ludothèques de France (ALF), la charte des illustratrices Ludiques (CIL), le Réseau des Cafés ludiques (RCL), L'association des

festivals de jeu (La Ruche) ont mis en place un réseau national le groupement Interprofessionnel du Jeux de Société (GIJS)

Ils se regroupent pour faire de la connaissance interprofessionnelle et rencontrent depuis décembre 2022 des élus à l'Assemblée Nationale, au Sénat.

Les mesures possibles d'arrivées dans le secteur

Le droit de prêt :

Un forfait supplémentaire à l'achat de jeu qui seront dans le domaine public

Code Rome pour les animateurs du secteur.

Le prix unique du jeu de société comme pour le livre

Séquence #2- jeux de rôle et luttes de pouvoir

A l'aide d'un débat en étoile, en jeu de rôle. Les groupes se concertent et nomment un rapporteur par groupe chargé de partager les postures et débat du petit groupe. Les groupes représentent les institutions du monde du jeu sont représentés SAJ, UEJ, GBL, RCL ET ALF.

Lors du premier tour d'exposition des rôles :

GBL :

1^{er} tour : Demande d'une baisse TVA

Demande du prix unique avec retour des invendus, demande prise de risque sur le destockage de la part des éditeurs.

1^{er} tour :

UEJ :

Demande d'une baisse de la TVA mais avec un maintien des prix /Pas de baisse du pouvoir d'achat.

SAJ :

Mise en place d'outils coopératifs.

Contre la baisse de la TVA.

2^{ème} Tour : Il s'effectue un regroupement : SAJ / UEJ GBL :

Baisse TVA intégralement répartie entre tous les acteurs de l'industrie (même non commerciaux) et fonction de la prise de chacun : équitable la répartition.

Donc la UEJ : demande 10 % car prise de risque supérieure. Ok pour le retour de stocks.

GBL : demande un Prix unique.

RCL/ GBL : Demande de valorisation / de communication autour des événements autour du jeu

Financer des actions de médiation culturelle.

1^{er} tour

Cafés ludiques :

Jeu : Objet culturel --> A rendre accessible au plus grands public. Complémentaire ludos en terme d'heures d'ouverture.

Reconnaissance et revalorisation du métier demandées. Un métier polyvalent. Plus complets qu'un taff de barman, car il y a aussi une part d'animation et de « médiation culturelle ».

DONC : Plus de financements pour se former → une reconnaissance code Rom et

1^{er} tour : ALF :

Une meilleure reconnaissance des ludothèques et de leurs animateu.trices.

=> Demande de financements DRAC sur les AEC.

Faire une place au jeu dans les lieux de culture pop : bibli, médiathèque.

Pass' culture : donner plus d'accès aux ludos.

Pour : Représentation de diverses réalités : asso, collectivités territoriales.

Ouverture de la culture pour toutes.

2^{ème} tour : Plus de financement pour reconnaissance métiers.

Gratuité de la part des Editeurs pour structures qui diffusent jeux (ludos, cafés)

Le débat en Etoile s'est fini à la fin du deuxième tour. Nous avons pu ainsi identifier des zones de fracture et zone de compromis.

Séquence #3- partager une perception commune des enjeux et problématiques

Les Actions que l'on met en place maintenant que Jeu de société est reconnu comme objet culturel

-Les Pratiques changeraient peu. Le statut changerait nos rapports avec les pouvoirs juridiques légaux, publiques.

-Nous pouvons intégrer les événements culturels déjà existants.

-Mettre des jeux dans les écoles au même titre qu'un CDI avec un ludothécaires dans les établissements

-Une journée du patrimoine ludique. Renforcer journée mondiale du Jeu.

- L'importance de mettre en valeurs les collections de jeu de la même manière que le livre est objet « de noblesse » Que l'objet jeu soit apprécié.

-Un développement des structures publiques qui diffusent le jeu de façon adapté et avec d'autres médias.

-Financièrement être reconnu culturel et sociale : détaxer de manière plus importante.

-Aujourd'hui, peu de reconnaissance car les événements jeux sont souvent synonymes de loisirs. Cela amènerait une reconnaissance supplémentaire.

Plusieurs problématiques émergent de cette reconnaissance :

L'appellation va-t-elle tendre à des changements d'ordre économique ? Que donc les structures n'en voient que peu les bénéfices. Est-ce que cette reconnaissance ne va pas complexifier les échanges entre partenaires ou au contraire les enrichir.

Pourquoi ne pas plutôt défendre un ministère de l'Education populaire plutôt que d'aller du côté d'un ministère de la Culture ?

Formations avec les partenaires : Favoriser un travail avec l'éducation populaire, pour favoriser l'usage du jeu de société. Ce n'est pas forcément des démarches qui vont dans le même sens.

On parle de jeu de société. Mais n'y a-t-il pas un risque de marginaliser les autres formes de jeux ?