

# Prospective Jeunesse

Drogues  
Santé  
Prévention

# 70

Périodique trimestriel  
été 2014

## Mises en jeu

*L'expérience ludique  
comme atout personnel et collectif*

Vive le jeu!

Thibaut Quintens

« Il faut jouer pour devenir sérieux », affirmait Aristote

Sylvie Van Lint-Muguerza

Pourquoi (se) former au(x) jeu(x) ?

Michel Van Langendonck

Un trimestriel pour interroger sous des regards différents les thèmes liés aux usages de drogues, la promotion de la santé et les politiques et pratiques sociales en matière de jeunesse.

Retrouvez tous les numéros sur le site :  
[www.prospective-jeunesse.be](http://www.prospective-jeunesse.be)

# Prospective Jeunesse

Drogues  
Santé  
Prévention

## Milieus de vie

- Famille et parentalité (n<sup>os</sup> 22, 24, 42, 43, 44, 49)
- L'école (n<sup>os</sup> 3, 4, 6, 25, 29, 55, 57, 64, 67)
- La fête (n<sup>o</sup> 35)
- Le monde du travail (n<sup>o</sup> 26)
- La prison (n<sup>os</sup> 13, 16, 40)
- Milieu du sport (n<sup>o</sup> 53)

## Produits et leurs effets

- Plaisir (n<sup>os</sup> 7, 8, 9, 10)
- Dépendance (n<sup>o</sup> 39)
- Drogues de synthèse (n<sup>os</sup> 14-15)
- Cannabis (n<sup>os</sup> 18, 20, 21)
- Alcool (n<sup>os</sup> 32, 66)
- Tabac (n<sup>o</sup> 33)
- Alicaments (n<sup>o</sup> 19)
- Ordinateur et internet (n<sup>os</sup> 47, 69)
- Amour (n<sup>o</sup> 48)

## Pratiques professionnelles

- Promotion de la santé (n<sup>os</sup> 31, 34, 56, 61)
- Pratiques de prévention (n<sup>os</sup> 31, 50, 59, 60, 63)
- Réduction des risques (n<sup>os</sup> 27, 28, 54)
- Représentations (n<sup>o</sup> 46)
- Secret professionnel (n<sup>o</sup> 23)
- Travail en réseau (n<sup>os</sup> 45, 66)
- Soins aux usagers (n<sup>os</sup> 41, 52)
- Participation (n<sup>os</sup> 67, 68)

## Contextes d'usage

- La loi et la répression judiciaire (n<sup>os</sup> 1, 2, 38, 65)
- Pauvreté, marginalité et exclusion (n<sup>os</sup> 11, 12, 36, 37)
- Culture et consommation (n<sup>os</sup> 5, 17, 30, 58, 62)

**ABONNEMENT ANNUEL Gratuit ou de soutien** Prix au numéro : 4 euros *Frais d'envoi compris*  
Numéro de compte bancaire: BE04 2100 5099 0831

## Formulaire d'abonnement ou de commande au numéro

Institution .....

Nom ..... Prénom .....

Téléphone ..... Courriel .....

### Adresse de livraison

Rue ..... Numéro .....

Code postal ..... Ville .....

Pays .....

### Type d'abonnement (entourez votre choix)

L'abonnement est gratuit

Toutefois vous pouvez souscrire à un abonnement de soutien (24 euros)

- Je désire souscrire à un abonnement de soutien  oui  non

- Je souhaite une facture  oui  non

**Commande au numéro** Nombre désiré et numéros .....

Date ..... Signature .....

# ÉDITORIAL

« *L'Homme n'est pleinement Homme que quand il joue.* » (Friedrich von Schiller, 1759-1805)

Voyant le terme « jeu » associé avec le nom de notre revue, Drogues Santé Prévention, certain(e)s pourraient s'attendre à un numéro consacré aux dangers du jeu et aux possibles addictions qu'il provoque<sup>1</sup>. Nous avons décidé, en contre-pied, de prendre la défense du jeu dans sa dimension socio-anthropologique, comme expérience humaine et relationnelle, et d'interroger quelle place positive il peut prendre dans nos vies.

On a l'habitude d'opposer jeu et travail sérieux, voire jeu pour le plaisir et jeu éducatif. Nous interrogerons la tension qui peut résider entre ces définitions. Jeu, activité non-sérieuse, libre, à l'écart des impératifs du quotidien? Outil à destination d'un objectif précis d'apprentissage porté par l'adulte ou l'éducateur? Une activité « frivole » peut-elle fonder un processus éducatif? N'est-ce pas manipulation que d'utiliser le jeu pour faire passer des messages ou « édifier » moralement un public?

Beaucoup de précautions seront de mise quand il s'agira de lier jeu et intention éducative. Reste que le jeu est l'occasion d'une foule d'apprentissages informels, il donne l'occasion de partager une expérience dont les effets qui l'accompagnent, en passant par le plaisir, peuvent devenir facteurs d'apprentissages inattendus, de découverte, de dévoilement et d'un engagement créatif dans le réel.

Nous pourrions, tout comme Sylvie Van Lint nous le propose dans sa contribution, faire appel à D.W. Winnicot (1896-1971) rappelant l'importance essentielle du jeu et de la créativité dans l'existence humaine par leur aspect *transitionnel*. Les objets et les espaces transitionnels nous permettent de tester et de symboliser la réalité, lui donnant un sens et la rendant vivable. L'espace transitionnel est ainsi une aire d'expérience qui permettra, selon l'expression de Winnicot, de se prendre au jeu de la vie.

La créativité et le jeu créatif seront envisagés alors comme « un mode créatif de perception qui donne à l'individu le sentiment que la vie vaut la peine d'être vécue; ce qui s'oppose à un tel mode de perception, c'est une relation de complaisance soumise envers la réalité extérieure: le monde et tous ses éléments sont alors reconnus mais seulement comme étant ce à quoi il faut s'ajuster et s'adapter. La soumission entraîne chez l'individu un sentiment de futilité, associé à l'idée que rien n'a d'importance. Ce peut être même un réel supplice pour certains que d'avoir fait l'expérience d'une vie créative juste assez pour s'apercevoir que, la plupart du temps, ils vivent de manière non créative, comme s'ils étaient pris dans la créativité de quelqu'un d'autre ou dans celle d'une machine<sup>2</sup>. »

Le jeu est important comme espace culturel favorisant l'expression de soi et la construction de l'estime de soi, mais il peut être aussi vécu sur un mode passif et adaptatif. C'est ici qu'il nous faut rester vigilant face à l'utilisation des outils ludiques comme instruments de domination de l'adulte sur l'enfant ou de l'éducateur sur l'apprenant, mais aussi face à la culture du divertissement de la société de consommation et du monde capitaliste. Nous assistons à une multiplication des injonctions à la participation, à « jouer le jeu » sur un terrain miné par des logiques de pouvoir et de compétition que l'on ne permet pas de remettre en question<sup>3</sup>.

Nous espérons, avec l'aide et la variété de nos contributeurs/rices, donner des chemins d'inspiration pour éviter que le jeu ne devienne un instrument de reproduction d'inégalités sociales et culturelles. En ce sens, c'est sous l'angle de ses possibilités émancipatrices que nous avons construit ce numéro sur le jeu, entendu comme un objet culturel à part entière.

Alain Lemaître, rédacteur en chef (alain.lemaître@prospective-jeunesse.be)

1. Si toutefois cet aspect de la question vous intéresse, nous vous renvoyons au site bilingue d'aide et d'information mis en ligne par l'ASBL Le Pélican et le CAD Limburg: [www.aide-aux-joueurs.be](http://www.aide-aux-joueurs.be)

2. WINNICOT D. W., *Jeu et réalité, L'espace potentiel*, Gallimard, 1975, p.91

3. Voir sur ces questions d'injonction à la participation les numéros 67 et 68 de notre revue, *La participation en question*, tomes I et II, dont l'article rédigé par Caroline Mayens et Alain Lemaître: « Les enjeux de la participation dans le travail social », in *DSP*, 67.

## Mises en jeu L'expérience ludique comme atout personnel et collectif

### Éditorial 1

Alain Lemaître

### Vive le jeu! 2

Entretien avec Thibaut Quintens

### « Il faut jouer pour devenir sérieux », affirmait Aristote... 7

Sylvie Van Lint-Muguerza

### Quand le jeu entre en école de devoirs secondaire 10

Entretien avec Laurie Jedwab

### Le jeu, un espace social 14

Jean-Emmanuel Barbier

### Animations en milieux festifs: le défi des travailleurs de centres de planning 18

Entretien avec Marie François

### Les ludothèques: enjeux de la mise en JEU 21

Entretien avec Olivier Grégoire

### Le métier de *game designer* 25

Entretien avec Philippe Keyaerts

### Pourquoi (se) former au(x) jeu(x)? 28

Entretien avec Michel Van Langendonck

### Centre de documentation: Nunc est legendum... 31

Danielle Dombret

# Vive le jeu !

> Thibaut Quintens, *Let's play together*

**Après un périple autour du globe avec des jeux de société comme moyen de rencontre et d'interaction, Thibaut Quintens nous raconte l'importante place qu'a prise le jeu dans sa vie. Les activités de son ASBL *Let's play together* ont pour objet de défendre la force universelle du jeu, moyen intense de partages et de développement de soi. Thibaut Quintens nous incitera d'ailleurs, en conclusion de l'entretien, à prendre la vie comme un jeu, pour le plaisir.**

## **Et si on commençait par retracer le chemin qui t'a conduit à *Let's play together*<sup>1</sup>? Quels en ont été les tournants majeurs<sup>2</sup>?**

Tout d'abord, je ne le dis pas souvent mais je suis convaincu que ça a été une chance, j'ai grandi dans une famille où la télévision était inexistante jusqu'à notre adolescence mais avec une armoire remplie de jeux de société. On avait des moments de jeux récurrents et je réalise aujourd'hui combien ils m'ont permis d'apprendre beaucoup de choses, comme la gestion de mes frustrations par exemple. Le jeu était quasi intuitif chez nous. Alors que je criais au danger de ne pas pouvoir suivre dans la société, j'ai fait des études de communication sociale, en animation socioculturelle et éducation permanente.

Après ça, je suis parti un an en Amérique du Sud à la rencontre de différentes cultures, un voyage qui a fait germer l'envie d'aller plus loin dans les rencontres avec les différences.

Ensuite, j'ai été responsable d'une formation d'animateurs pour des jeunes qui étaient en difficulté scolaire, voire d'ancrage social, des jeunes en perte d'identité. L'objectif était vraiment de leur redonner de la confiance à travers les outils d'une formation classique d'animateur. J'y ai ajouté un module « jeux de société », qui n'existait pas, leur offrant ainsi de

pouvoir utiliser le jeu comme moyen de détente, pour eux, et comme outil de travail dans leurs animations.

Par après, j'ai été engagé à l'ASBL Jeunesse et Écologie (devenue ensuite l'ASBL Empreintes — CRIE<sup>3</sup> de Namur) où j'ai eu l'occasion de développer le jeu *Optimove* et plus tard *Optimove junior* (adaptation pour les écoles primaires), deux outils pédagogiques à dimension ludique, pour sensibiliser à la mobilité. C'est à ce moment-là, dans le processus de construction de l'outil, que j'ai vraiment pris conscience que le moment du jeu était quelque chose de riche pour faire passer des idées, discuter de valeurs, échanger sur une thématique. Ça, ça a été un des tournants aussi...

Et puis l'envie de repartir s'est fait sentir, avec cette idée, qui avait mûri, d'entrer en lien avec les personnes. Et là, de manière assez naturelle, l'idée du jeu de société s'est imposée. Je n'ai trouvé personne qui avait déjà communiqué sur l'idée du jeu comme un fil rouge constant d'un voyage à travers différentes cultures, religions, âges, niveaux sociaux, économiques, etc. Gros défi donc, même si au fond de moi, j'étais convaincu de la faisabilité de ce projet. Le voyage devait durer six mois, il a duré deux ans et demi, cinquante mille kilomètres en train à travers la Russie, la Mongolie, la Chine, le Kirghizstan, le Kazakhstan, la Chine, le Vietnam, le Cambodge, la

1. [www.letsplaytogether.be](http://www.letsplaytogether.be)  
2. Propos recueillis par Alain Lemaitre  
3. Centre Régional d'Initiation à l'Environnement

Thaïlande, la Malaisie, l'Égypte, la Jordanie, la Syrie, la Turquie, et des pays de l'Est. Tout au long de mon voyage, j'ai constamment utilisé le jeu pour entrer en relation avec des gens dont je ne parlais pas la langue.

À mon retour, au fur et à mesure des rencontres et des sollicitations, j'ai monté des expositions et donné des conférences. J'ai développé un atelier « *Jeux du monde* » pour partager les anecdotes de mes rencontres à travers des jeux. À partir de jeux du monde, j'ai également construit un atelier « *Jeu-récup, je crée* » parce que j'avais rencontré beaucoup de types de jeux à l'étranger, conçus sans forcément beaucoup de matériel, simplement avec ce qu'on trouvait autour de nous. C'était une autre manière, plus créative, d'entrer en lien et de partager des anecdotes. Pour des raisons également économiques, j'ai dû progressivement structurer ma démarche, la professionnaliser autour d'ateliers. *Let's play together*, qui était le nom du projet de mon voyage devenait une association de fait autour de l'intérêt d'autres personnes pour la démarche. Depuis le mois d'août 2014, nous sommes une ASBL.

Voilà l'histoire résumée... Pour moi l'enjeu aujourd'hui est d'offrir un espace de développement de projets dont le jeu de société est le cœur et le moyen d'aller à la rencontre de soi et des autres. La porte est ouverte aux jeunes qui ont des projets.

### **Partir avec quelques jeux sur soi... En quoi le jeu permet-il d'entrer en lien ? Comment se passe alors la rencontre ?**

J'avais une vingtaine de jeux dans mon sac dont quatre ou cinq jeux « brise-glace », des « bonjours ludiques » avec un petit côté magique ou un petit côté à construire ensemble, dont je feignais parfois de ne pas connaître la résolution pour attirer l'attention et l'aide de quelqu'un d'autre. Il suffisait généralement qu'une première personne ose « répondre », touche une pièce d'un jeu, tente une résolution pour qu'ensuite d'autres se joignent à nous... Et c'est en cela, entre autres, que le jeu, bien choisi, est un outil magique d'interaction spontanée. On se retrouvait parfois avec dix mains autour d'un tout petit objet pour essayer de reconstruire simplement. Enfin, surtout, ça débouchait très souvent sur plusieurs journées dans une famille avec les proches qui m'emmenaient dans le village d'à côté pour que

je partage le jeu avec leurs connaissances.

J'ai eu l'impression qu'à travers le moment de jeu que j'offrais, il y avait toujours une volonté de donner ou de partager quelque chose en retour. Ça m'a permis de vivre simplement le quotidien des gens, et forcément aussi de découvrir leurs jeux. À chaque fois, on m'offrait à manger et en moyenne 7 nuits sur 10 je les passais chez l'habitant... Sans jamais ne rien avoir demandé.

Là vraiment je me suis rendu compte que, quelles que soient les cultures, les différences dans la manière d'appréhender le jeu, les conditions de vie, les croyances, l'âge, on arrivait très rapidement et facilement à se mettre en lien autour du jeu de société.

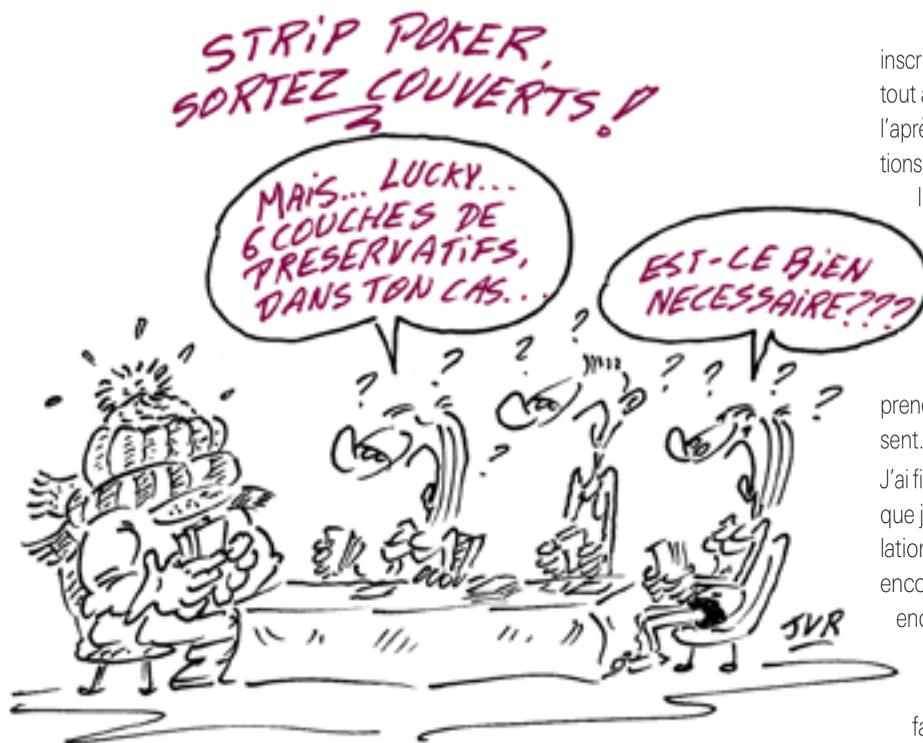
### **Tu dirais que le jeu est un moyen plus universel que la musique de se rencontrer ?**

C'est une question à laquelle j'ai beaucoup réfléchi... Le jeu et la musique sont incontestablement deux moyens de communication universels. Mais je pense que le jeu va plus loin dans le sens où il nous met tous sur un pied d'égalité. C'est-à-dire qu'une fois qu'on a pu expliquer la règle, qu'on s'est tous entendus sur cette règle, on est vraiment au même niveau et on partage le moment avec le même possible engagement. Personne n'est « plus à l'honneur » parce qu'il sait jouer d'un instrument ou chanter juste par exemple.

La musique va nous faire vibrer, mais si tu joues de la guitare et que moi je ne sais pas en jouer, je ne vais pas pouvoir m'engager de la même manière avec toi. C'est une différence qui a son importance : tout le monde peut être valorisé à partir du moment où on a tous compris. On peut alors oublier qu'on est l'étranger, « l'Occidental » en l'occurrence, le non musulman, celui ou celle qui a trente ans de moins, ou vingt ans de plus. Sans expérience, toutes les personnes rencontrées ont pu jouer au même niveau que moi.

### **À ton sens, le partage d'un jeu doit-il être dénué de valeur culturelle précise ?**

Dans cette démarche de rencontre, absolument ! L'important ici a été de disposer de jeux qui ne faisaient pas appel à des connaissances, du langage, des niveaux d'éducation spécifiques. Il fallait prendre des jeux, non pas simplistes, mais simples de règles,



simples à comprendre, ceux qui favorisaient le plus possible la mise en jeu de tout un chacun.

Il nous est arrivé plusieurs fois de réinventer des règles autour de la table, car l'apprentissage de la règle se faisait par essais et erreurs. C'est magique, car sans la langue ça ne pouvait se faire que de cette manière: je montrais, on faisait un tour, il y en avait un qui avait peut-être compris, qui essayait de raconter dans sa langue aux autres, tout le monde s'excitait, on refaisait un tour, il y avait encore une petite erreur, on la corrigeait avec quelqu'un d'autre, etc. Et ça fonctionnait, même si ce n'était pas exactement la règle de base, on allait jusqu'au bout pour construire la règle autour de laquelle tout le monde se comprenait et s'accordait. C'était un moment important de valorisation des uns et des autres.

**Le jeu permet d'échapper aux impératifs pesants du quotidien, il instaure un rapport différent à la temporalité et à la relation à l'autre. C'est en cela qu'il est si précieux?**

Ce qui est apparu de manière assez forte à travers les retours que j'ai pu vivre et comprendre, c'est que ce temps pris autour d'un jeu était intensément

inscrit dans le présent. C'était dans un espace-temps tout à fait particulier, tout le reste était figé, l'avant, l'après. On était juste ensemble à partager des émotions, à vivre quelque chose entièrement tourné vers l'autre, à essayer de se comprendre, de s'entendre, à rigoler ou à râler. Et j'ai vécu cela comme un cadeau. Une bulle qu'il m'est beaucoup plus compliqué de m'offrir aujourd'hui dans mon rythme professionnel, car elle suppose de pouvoir « s'arrêter », de prendre le temps, de vivre pleinement l'instant présent.

J'ai finalement peu de mérite par rapport aux voyages que j'ai réalisés parce que je rencontrais des populations/minorités pour qui la notion du temps est encore assez différente de chez nous. Elles sont encore préservées d'un rapport temps-argent.

La principale notion présente dans les régions où j'ai voyagé, c'est le quotidien, le devoir de faire ce qu'il faut pour (sur)vivre. Ce sont des tâches vitales, certes, mais qui ne nécessitent pas la même course effrénée, ni le même stress.

Ces moments gratuits qui nous sortent des impératifs, de tous ces devoirs, je pense que c'est là la force universelle du jeu, celle qui nous ramène au plaisir tout simplement et qui réunit les gens aussi facilement.

À mon retour en Belgique, j'ai eu à chaque fois le réflexe de sortir un jeu dans le train. J'ai plusieurs fois été confronté à des gens qui m'ont dit ne pas avoir le temps. Il y en a d'autres aussi qui manifestaient de la méfiance, ils croyaient que je leur voulais quelque chose. Il n'y avait pas tant ce côté naturel et spontané pour « lâcher-prise ». Dans notre société je pense qu'il y a une pensée vis-à-vis de l'autre davantage liée à la méfiance voire à la peur de voir l'espace privé être envahi. J'ai très fortement ressenti cela à mon retour ici. Et ça m'a un peu choqué, car je ne l'ai jamais ressenti comme cela dans les pays où j'ai voyagé.

**Le jeu peut-il être doté d'une intention pédagogique ou doit-il rester un moyen à part?**

C'est un moyen à part en ce sens qu'il a la capacité, bien accompagné, de mettre tous les joueurs sur un même pied d'égalité. Ça, je l'ai très intimement compris en voyage. Aujourd'hui, je souhaiterais que

l'ASBL *Let's play together* puisse continuer autour de cette idée et toujours dans une approche qui se veut un laboratoire. On essaie de surprendre et d'apporter le jeu dans des lieux qui ne sont pas forcément et naturellement ouverts sur le jeu. Cette dernière année, nous avons utilisé le jeu dans des lieux comme des maisons médicales, des files d'attente, des festivals, des homes, des hôpitaux... et même une soirée dansante (*rires*)!, etc. Encore une fois, le jeu intervient comme un moyen pour créer une interaction, un bonjour, un pas vers l'autre, un moment de plaisir à partager. Mais jamais le jeu n'est une fin en soi, c'est uniquement un moyen. Celui de prendre le temps, de se regarder, de s'écouter, de s'émouvoir... en oubliant ce qui a été vécu avant et en ne pensant pas à ce qui viendra après. C'est parfois très court, mais c'est intensément jouissif. C'est aussi un moyen puissant de plaisir pour découvrir l'autre autrement et pour dépasser des différences, ce sont ces aspects-là qui me séduisent le plus intrinsèquement dans le jeu.

Je suis assez critique parfois même réticent sur l'utilisation conjointe des mots jeu et pédagogique. Tout jeu de société est par nature pédagogique. Mais toute approche pédagogique n'est pas plaisir. Dire « On va jouer ! » alors qu'on a affaire à un outil pédagogique qui est clairement identifié comme moyen de développer des compétences me semble tendancieux. De toute façon, les enfants ne sont pas dupes non plus. Je pense qu'il vaut mieux dire « Voilà on va utiliser un outil pour rendre le cours plus ludique » et l'utiliser comme tel, mais ne pas faire le mélange entre les deux. Je découvre beaucoup d'outils pédagogiques qui se définissent comme jeu sans presque aucune notion de plaisir... mais uniquement une mécanique ludique plaquée sur un cours ou une compétence scolaire que l'adulte veut faire passer.

Le jeu est bien sûr un moyen d'apprentissage énorme ! Dans la plupart des jeux, on développe des compétences, on confronte des valeurs avec une autre motivation et sans en être conscient, c'est le plus délicieux. J'ai d'ailleurs rencontré des professeurs qui après avoir participé à une animation jeux en classe me disent : « Mais cet enfant-là, ce qu'il a fait dans le jeu, en classe, il n'y arrive pas ! ». Pourquoi y parvient-il dans le jeu ? Il se retrouve dans un espace-temps différent où le « professeur » devient animateur. Animer un jeu, l'accompagner

comme un moment magique et particulier, c'est un rôle à prendre et à considérer en tant que tel. Le jeu doit être sorti d'abord pour le plaisir qu'on veut faire vivre... les compétences apprises, testées... suivront.

L'enjeu demeure avant tout dans l'utilisation du jeu comme un vrai moment de plaisir. Le travail sur certaines notions ou compétences, la prise de recul, doit se faire en dehors du moment de jeu lui-même. Le jeu est un magnifique terrain d'expérimentation et de dévoilement, qui, selon ma conception, est fondamental pour l'apprentissage de la vie ensemble, des codes et de leurs respects, du développement de ses propres limites face aux autres...

Je ne peux pas entrer en quelques mots dans l'exhaustivité de la richesse du jeu coopératif. Je dirais d'une part qu'il ne faut pas croire que parce qu'on joue à un jeu coopératif c'est d'office une bonne chose. J'ai vécu des parties autour de jeux coopératifs où le dictat d'un joueur prenait la partie en main. Une fois encore, c'est une question d'accompagnement... mais aussi du choix du jeu, de son moment et des personnes qui se retrouvent autour de la table. Bien utilisée, c'est aussi une mécanique merveilleuse dans la mesure où la règle impose de s'entendre, de négocier et de se soutenir. En maison de jeunes, par exemple, on a travaillé sur les manières différentes de penser et de voir les choses. L'échange après la partie, la prise de recul, a fait jaillir des réflexions très importantes sur le cadre « hors-jeu » des interactions entre les jeunes et le quartier. On joue ensemble, on réussit ou pas, à cause de ci ou de ça, on râle. L'important reste d'échanger, quand tout est terminé : Qu'est-ce qui s'est passé ? Pourquoi ? Comment ? Là, après le moment plaisir du jeu, on peut aller très loin.

### **Que donnerais-tu comme conseils à un enseignant ou un intervenant social qui voudrait utiliser des jeux ?**

Je suggèrerais aux enseignants d'offrir un temps de jeu régulier aux élèves, pour autant que les objectifs de travail aient été réalisés. Ce serait une forme d'incitation au travail et à l'entraide collective : les élèves font tout ce qu'ils peuvent ensemble pour obtenir leur moment de jeu, parce qu'ils le veulent. Ce serait du jeu « pour le jeu », des jeux qu'on choisit et pour lesquels on s'est fait conseiller auprès d'une ludothèque ou une association spécialisée.

## Sur notre site internet...

### Questionnaire d'évaluation de Prospective Jeunesse — Drogues | Santé | Prévention

Nous avons décidé de demander l'avis des lecteurs et lectrices de notre publication trimestrielle. Quels sont vos intérêts, vos attentes, vos suggestions? Ces informations nous sont précieuses pour améliorer la revue et lui donner des impulsions nouvelles.

#### Que voulons-nous savoir?

Nous espérons obtenir une image de la perception de Drogues|Santé|Prévention par ses lecteurs et lectrices. Qui lit la revue (âge, activité, nombre de lecteurs par exemplaire diffusé...)? Est-ce que la revue permet aux lecteurs de mieux appréhender la promotion de la santé? Comment la revue est-elle appréciée?

#### Pratiquement

Un questionnaire d'évaluation a été mis en ligne sur notre site. Il vous suffit de 5 minutes pour le compléter. Alors, n'hésitez pas!

Toutes les infos sur [www.prospective-jeunesse.be](http://www.prospective-jeunesse.be)

afin que ce moment du jeu soit le plus pertinent possible et surtout qu'on garde la dimension première du jeu.

### Le jeu, un bel outil de développement psychosocial?

Je trouve qu'à travers le jeu il y a en effet le plaisir qu'un joueur a d'arriver à quelque chose, de soutenir un but dans le jeu. Parce qu'il est valorisé par tout le monde, il est très fier de ce qu'il vient de pouvoir faire. Ça ne se manifeste pas forcément de manière victorieuse les poings en l'air, mais on sent, avec certains enfants, une prise de confiance en eux à travers des petites victoires dans le jeu. Certains, plus réticents, plus réservés et qui, à un moment donné, quand ils sont dans le jeu et qu'ils oublient le contexte de la classe, parviennent à faire des choses, se rendent compte qu'ils y parviennent au final et qu'ils vont ainsi pouvoir soutenir les autres. C'est valorisant, oui le jeu apporte aussi cela.

### Le jeu : quelque chose de pas sérieux à faire au sérieux?

Oui, c'est un peu ça... Je parlais de tricherie tout à l'heure, mais ce qui importe au moment du jeu c'est de se mettre d'accord sur une règle commune, on ne peut pas faire sa petite règle à soi. Et si on décide d'une règle qui soit une forme de tricherie, qu'on soit tous d'accord. Ça, c'est la vie en société : parfois on les transgresse, mais on connaît les règles, on sait ce que ça peut impliquer.

Avec le jeu on retourne à sa nature première, on joue son rôle, on oublie très souvent le cadre, il n'y a plus que la règle du jeu qui compte et on doit y arriver. On découvre les autres, on apprend de leurs réactions. Et ça n'a pas de conséquences « graves » sur sa vie.

Finalement le jeu est un état d'esprit. Moi j'essaie de mener ma vie sérieusement sans me prendre au sérieux. La vie, je la prends comme un jeu, avec tout ce qu'il comporte comme plaisir, comme règles, que j'éprouve et dont je teste les limites, ou que j'essaie de mettre à mon avantage pour arriver à mes objectifs, comme nécessité de m'entendre avec les autres autour de la table pour que la partie continue, mais toujours dans le respect de l'autre. Vive le jeu ! Vive la vie !

Des boîtes de jeux qu'on ouvre ensemble, dans lesquelles on découvre un matériel, une magie...

On oublierait « le tableau », tout en se disant qu'on y reviendra peut-être plus tard, autour d'un partage du type : « Tiens, à travers ça, qu'est-ce qu'on a fait? Qu'est-ce que ça a apporté chez vous? Pourquoi avez-vous gagné ou pas? Quelle a été votre stratégie? » Il y a tellement de choses à développer autour de ça.

Aujourd'hui, il existe une année de spécialisation en Sciences et Technique du Jeu<sup>4</sup>, on essaie de faire réfléchir sur l'utilisation du jeu. Pourquoi tel jeu, avec qui, dans quel contexte, à quelle fin? Un professionnel du jeu se positionne sur le jeu qu'il va utiliser, il sait pourquoi il l'utilise et toujours dans une dimension essentielle du plaisir. Il ne suffit pas de connaître un jeu pour pouvoir l'accompagner, la magie ne se crée pas d'office. Et il y a des jeux pour tout le monde aujourd'hui, vraiment tout le monde. Il ne faut cependant pas jouer n'importe quand, n'importe comment, à n'importe quoi et avec n'importe qui. Aussi, il y a un temps pour le jeu.

J'en arrive à soulever un aspect fondamental, qui sonne un peu comme un appel : la nécessité de collaborer, de travailler ensemble, sans se substituer les uns aux autres, chacun avec ses compétences propres. Il s'agit de faire appel à des professionnels,

4. Voir l'interview de Michel Van Langendonck page 28.

# Il faut jouer pour devenir sérieux, affirmait Aristote...

> Sylvie Van Lint-Muguerza, CRSE, ULB, maître assistante HEB et Galilée

**Sylvie Van Lint, chercheuse en sciences de l'éducation, nous propose d'interroger l'activité ludique dans ses rapports avec l'apprentissage scolaire. Y a-t-il vraiment une opposition entre le jeu et un « travail sérieux » d'apprentissage ? En reprenant certaines des caractéristiques fondamentales du jeu, l'auteure nous démontre comment ce dernier peut être considéré comme une expérience primordiale et un atout au service des apprentissages.**

Tout le monde s'accorde pour approuver les propos de Jean Château (1979) : « le jeu est le travail de l'enfant ». Que ce soit au niveau du développement de ses habiletés psychomotrices (par la manipulation de hochets ou l'emboîtement de cubes), de ses capacités langagières (par les premiers jeux symboliques où il interprète les scènes de la vie quotidienne) voire même de son développement affectif à travers les objets transitionnels (doudous, poupées) ou de ses aptitudes relationnelles (le jeu de la marchande ou le jeu de billes sont les premiers jeux de règles à travers lesquels l'enfant rencontre les autres), le jeu engage l'enfant sur un chemin de découvertes. À travers ces activités, il suffit d'observer un enfant pour se rendre compte que le jeu est plaisir et, à cet âge, personne n'a l'idée de remettre cela en question... Cependant, dès l'entrée à l'école, même dite « maternelle », l'enfant devenu élève, apprend, le plus souvent à ses dépens, qu'il y a un temps pour jouer et un temps pour travailler. Si la plupart s'y soumettent, persuadés que cela concourt à la promotion tant attendue « devenir grand », d'autres sont moins pressés et rechignent à se soumettre à ce diktat.

Et pourtant, cette opposition entre jeu et travail existe-t-elle vraiment ? A-t-elle un sens pour l'être en perpétuel développement qu'est l'humain, se justifie-t-elle en termes d'apprentissage ?

Freud (1909) affirmait « l'opposé du jeu n'est pas le sérieux mais la réalité. » L'enfant ne joue pas pour se « distraire », se soustraire à d'autres activités, faire une pause : à travers le jeu, il joue la réalité comme dans un théâtre, il la répète, « pour de faux », un peu comme un film qu'on va revoir plusieurs fois, un livre qu'on a plaisir à reprendre.

Tentons de reprendre, une à une, les caractéristiques fondamentales du jeu, telles que définies par Brougère (2005) afin d'analyser en quoi cette activité consiste et la mettre en perspective avec l'acte d'apprendre.

Si le terme « jeu » recouvre des activités très diverses, il semble qu'une première caractéristique de cette activité soit **sa futilité**, sa frivolité. Cette première caractéristique déjà semble opposer le jeu à toute activité sérieuse comme le travail ou l'apprentissage scolaire. Pourtant, la frivolité du jeu correspond à l'idée d'absence de conséquence de cette activité sur la réalité, sur la vie quotidienne. Le jeu n'est pas sérieux parce qu'il ne me condamnera pas, parce que je pourrai recommencer à l'envi, parce qu'il n'aura pas d'effet sur ma vie, parce que c'est... « pour du beurre ». Quelle sécurité de savoir que je peux oser sans risquer, aucun bic rouge à l'horizon. Le jeu est un espace protégé dégagé de toute conséquence sur mon quotidien. N'est-ce pas précisément

## ANATOMIE: LE GAI SAVOIR GRACE A' COLIN-MAILLARD.



Je qui me permet de m'engager sans peur, de me lancer dans divers essais et erreurs ? Historiquement, l'école est également un espace/ temps hors des contraintes du réel où l'élève peut apprendre sans être soumis aux exigences d'efficacité de la sphère sociale, aux urgences du besoin.

**La décision** est la deuxième caractéristique de l'activité ludique. Dès le début du jeu, le joueur est pris dans une succession de décisions à prendre en interaction avec les autres. À chaque tour, le joueur d'échec ne pourra se soustraire à choisir une pièce et l'avancer dans une direction choisie par lui seul ou proposer des coordonnées précises pour tenter de « toucher » un bateau

dans la Bataille navale. Ces prises de décision multiples, preuves de l'engagement actif et continu du joueur ne correspondent-elles pas au Graal de l'élève « intellectuellement actif » ? N'est-ce pas le rêve de tout enseignant, tout éducateur ? Ces décisions personnelles sont exercices de liberté. En effet, dans le jeu, les limites sont explicites : les règles du jeu d'une part, distinguent ce qui est autorisé de ce qui ne l'est pas et définissent, d'autre part, l'objectif du jeu. Le joueur se doit d'inventer une action qui lui permette d'atteindre l'objectif tout en restant dans le cadre balisé par les règles du jeu. Toute action qui contrevient aux règles met directement le joueur « hors (du) jeu » car autant la règle est totalement librement consentie, autant elle est impérative. Il convient donc d'exercer sa liberté d'action de manière autorisée, « le jeu est l'invention d'une liberté par et dans une légalité » (Duflo, 1997). Le jeu impose donc au joueur un engagement personnel dans l'action par les prises de décisions multiples : qu'espérer de plus pour l'apprentissage ?

**L'incertitude** fondamentale est également caractéristique du jeu. Même dans les jeux qui ne relèvent pas du hasard, la richesse des combinaisons possibles entre les situations de jeux et les actions des différents joueurs, a pour résultante des possibilités

d'actions presque innombrables. Le joueur se trouve toujours face à un défi qui requiert concentration et engagement personnel. Cette particularité exige d'allier forces mentale et affective : le joueur doit maintenir son niveau d'intérêt et de réflexion tout en gardant confiance et maîtrise de soi dans l'investissement de l'attention. Par cette caractéristique, le jeu n'est jamais automatisme, il exige toujours, de la part du joueur, analyse et réflexion avant l'action. Un parallèle peut ainsi être fait avec la compétence dans le sens du nouvel attendu scolaire. La compétence scolaire exige la mobilisation des ressources apprises (savoirs et savoir-faire acquis) dans la réalisation de tâches. Tout comme le joueur ne peut anticiper toutes les possibilités d'un jeu, l'élève ne peut pas être préparé à toutes les tâches imaginables que ses savoirs et savoir-faire peuvent lui permettre de réaliser. Se montrer compétent est un défi permanent, tout comme le jeu.

**Le second degré** est une aussi une particularité du jeu. Le jeu engage le joueur à s'abstraire de la réalité, il l'engage dans un espace fictif signalé par le « conditionnel ludique » bien connu : « on disait que ». Cependant, cette abstraction n'est pas une fuite ou une échappée quelconque, nous y voyons plutôt la définition d'un espace protégé, ni tout à fait extérieur et étranger à soi, ni tout à fait intérieur et personnel. Le jeu nous invite dans un espace particulier, proche de la définition de l'espace transitionnel de D. Winnicott. L'espace transitionnel (ou potentiel) est défini par cet auteur dans la continuité de l'objet transitionnel du petit enfant (doudou), il est à l'origine de la capacité à symboliser le monde, à prendre une distance par rapport à lui, et permet, à terme, l'expérience culturelle. Winnicott identifie cet espace intermédiaire à la capacité de s'impliquer personnellement dans une activité créative dans les arts, la religion, l'imaginaire mais également dans l'activité scientifique. L'espace transitionnel permet un processus dynamique qui consiste à considérer ce qui existe dans le monde tout en inventant constamment un cadre, une utilisation, une interprétation de ce « déjà là ». L'espace transitionnel mène à tester la réalité mais aussi à la symboliser, à en construire le sens. Le jeu a donc un potentiel de distanciation par rapport à la réalité. On notera que ce potentiel est action personnelle, elle nécessite un engagement intentionnel. La mission de l'école est d'apporter à l'élève différentes lectures, le munir des « lunettes » des différentes disciplines pour comprendre et interpréter le monde. Mais c'est

l'élève qui choisira d'utiliser l'une ou l'autre paire dans les situations précises qu'il rencontrera. Dans le jeu, comme dans toute expérience culturelle, le joueur est amené à construire le sens, à interpréter les choses en s'aidant de cadres d'analyse. Tout comme l'école veut former un citoyen libre et responsable, capable de comprendre le monde qui l'entoure grâce aux savoirs qu'il a su s'approprier.

Enfin, last but not least, **la règle** définit les conditions d'existence du jeu. En effet, c'est la règle qui crée la possibilité même du jeu. Il n'y a pas de football tout comme il n'y a pas de jeu d'échecs sans les règles du jeu. Seule la présence de la règle va permettre de différencier un combat de rue... de la boxe. Dans le jeu, on ne fait pas ce qu'on veut! Le non-respect des règles a pour conséquence immédiate l'impossibilité de jouer : imaginez deux ballons sur un même terrain de football! La règle du jeu définit le cadre dans lequel l'action sera recréée à chaque partie. Nous faisons un parallèle entre les règles du jeu et les savoirs et savoir-faire appris à l'école. En effet, ceux-ci représentent les règles qu'elles soient règles de grammaire et d'orthographe, cadre d'analyse utilisé en histoire, en géographie ou en sciences ou encore règles de calcul du périmètre ou du volume... Ces règles ne sont pas une fin en soi mais leur maîtrise est indispensable pour pouvoir... « jouer » c'est-à-dire, dans le cadre scolaire, comprendre et agir dans la société.

Cette définition en cinq caractéristiques pose question à l'éducateur : en effet, elles placent le jeu aux antipodes d'une absence de contraintes, d'une créativité gratuite. Le sérieux avec lequel les joueurs de tous âges s'appliquent, se concentrent sur leurs jeux en est bien la preuve. Et la durée de l'attention — concentration des joueurs, même en bas âge, interroge l'enseignant aux prises quotidiennement avec des élèves si vite dissipés.

Faut-il en conclure que le jeu est d'office pédagogique? Le jeu, tel que défini ici, permet au joueur de s'approprier des règles données et de construire sa propre conduite dans le respect de celles-ci. Cette expérience nous paraît primordiale tant pour l'apprentissage de la vie sociale que pour l'apprentissage scolaire. Cependant, aucun apprentissage ne se fait aux dépens de l'individu. Il conviendra de rendre conscient cet apprentissage, de mettre des mots sur ce qui est « en jeu » afin que chaque joueur puisse, consciemment, adopter cette attitude dans toutes les sphères de sa vie humaine.

Faut-il comprendre qu'il suffirait de jouer à l'école pour que les maux de celle-ci s'envolent? Il nous semble que les cinq caractéristiques du jeu sont applicables à l'apprentissage scolaire à savoir l'espace protégé qui me permet d'oser sans risquer, la responsabilité de la décision, le défi de l'incertitude, le second degré qui me plonge dans une autre manière de faire et d'être et enfin, le respect de règles prédéfinies. Cependant ces particularités peuvent exister en dehors d'un jeu et il serait aussi lassant qu'exigeant de ne faire que ça à l'école!

De plus, comme nous venons de le souligner, jouer ne suffit pas. Henriot (1989, p. 256) nous met en garde : il s'agit d'acquiescer ce qu'il appelle la « conduite ludique », la conscience du fait qu'on est en train de jouer : seule la distance établie par le joueur entre ce qu'il fait et le fait de le faire par jeu, ce survol et ce contrôle de soi permet de caractériser de manière strictement subjective la conduite que l'on qualifie de ludique » (Henriot, 1989, p. 256). Cette distanciation entraîne une duplicité puisque le joueur est amené à se dédoubler, à se voir en train de jouer. « Il le fait en jouant; il joue en le faisant ». Il n'est plus seulement agent : il se sait acteur » (Henriot, 1983, p. 82). La tâche de l'élève à l'école aussi relève d'une forme de duplicité puisque tout en effectuant les activités requises par le maître, il doit déceler le savoir, saisir le savoir-faire que ces exercices lui permettront d'acquiescer.

À travers cet article, nous avons voulu approcher le jeu à travers le prisme de l'apprentissage. Il existe évidemment bien d'autres angles d'analyse. Cependant, à une époque où l'enseignement et la forme scolaire semblent mis à mal tant par la difficulté et le décrochage scolaires que par les défis du monde de demain, il nous a semblé intéressant d'interroger l'activité ludique dans ses rapports avec l'apprentissage scolaire.

## Bibliographie

- BROUGÈRE G., *Jouer/Apprendre*, Paris, Economica-Anthropos, 2005.  
CHÂTEAU J., *Le jeu de l'enfant après trois ans, sa nature, sa discipline. Introduction à la pédagogie*, Paris, Vrin, 1979.  
DUFLO C., *Jouer et philosophe*, PUF, 1997  
FREUD S., « Der Dichter und das Phantasieren », *Gesammelte Werke*, t. 7, 1909, p. 214.  
FÉRON B., « Le créateur littéraire et la fantaisie », *L'inquiétante étrangeté et autres essais*, Paris, Gallimard, 1985 p. 34.  
HENRIOT J., *Le jeu*, Paris, Synonyme, 1983 [1969].  
HENRIOT J., *Sous couleur de jouer*, Paris. José Corti, 1989.  
WINNICOTT D. W., *Jeu et réalité : l'espace potentiel*, Paris, Gallimard 1975.

# Quand le jeu entre en école de devoirs secondaire

> Laurie Jedwab, coordination edd secondaire à Une maison en plus ASBL.

**Laurie Jedwab anime des ateliers<sup>1</sup> à destination de jeunes adolescents participant à l'école de devoirs de la « Maison en plus », ASBL installée dans un quartier populaire de Forest. L'enjeu de ces « ateliers du mercredi » était de consacrer un moment de la semaine à *autre chose* que l'école et les devoirs. C'est l'intervention du jeu qui a permis, au cours de l'année scolaire 2013-2014, de surmonter les difficultés initiales et d'installer une dynamique bienveillante, faite de plaisir partagé, bousculant la relation adulte-ado et dévoilant des qualités insoupçonnées chez les participants.**



## **Peux-tu résumer l'ambition initiale de « l'atelier du mercredi »<sup>1</sup> ?**

Notre volonté de départ était de proposer aux jeunes inscrits en école de devoirs une heure « d'autre chose » que le suivi scolaire. Dans cet « autre chose », nous entendions mettre tout ce que nous désirions vivre et expérimenter avec eux : l'expression orale, le débat politique et philosophique, la prise de parole, l'éveil de la curiosité et l'envie de comprendre/ d'apprendre via la construction d'une dynamique de groupe bienveillante.

Nous concevions l'atelier du mercredi comme un espace de liberté où tester de nouvelles relations adulte-ado, où aborder des questions relatives à l'école, les difficultés rencontrées, le stress en période d'examen, mais aussi des problèmes comme le racisme, l'autorité des profs, la manière dont les jeunes se comportent entre eux, etc. Nous avions comme ambition de définir ensemble ce qu'est « vivre en groupe », de développer l'écoute et d'éveiller l'esprit critique. Nous avons imaginé des animations dynamiques, avec comme volonté de partir du vécu et de la parole des jeunes.

Mais malheureusement, au fil des séances, nous

avons assez rapidement constaté que les jeunes ne prenaient pas une part active au dispositif proposé et qu'ils refusaient de s'exprimer, le comble pour nous...

## **Après quelques séances, nous nous sommes rendu compte que nos objectifs restaient difficiles à atteindre, notamment concernant la relation des jeunes aux adultes et leur adhésion au dispositif proposé.**

Effectivement. Sans doute que les jeunes étaient-ils trop imprégnés par le système scolaire, un système vertical de l'adulte autoritaire. Cela nous a relativement surpris, mais après réflexion, une heure par semaine était apparemment insuffisante pour développer une nouvelle dynamique de groupe entre les adultes et les jeunes. Notre dispositif était trop déstabilisant et les jeunes ne disposaient pas d'outils ou de repères pour interagir sur le mode plus « horizontal » que nous leur propositions.

Nous n'avons pas réussi à mettre en place ce que nous désirions, c'est-à-dire une dynamique de groupe bienveillante et des moments de discussion

1. Alain Lemaitre a co-animé ces ateliers pendant le premier semestre de l'année scolaire 2013-2014.

2. Propos recueillis par Alain Lemaitre

sereins et respectueux sur des sujets d'actualité ou concernant la vie scolaire. Nous en sommes donc venus à repenser nos ambitions de départ.

### **C'est là que sont intervenus les jeux de société.**

Nous avons commencé par un jeu de rôle, le Loup-Garou. La dynamique entre les jeunes a alors rapidement changé, en effet, on ne leur demandait plus de parler d'eux, ils endossaient le rôle qui leur était attribué (villageois ou loups-garous), ils devaient discuter non pas pour débattre de sujets comme l'école et l'autorité, mais pour décider qui ils allaient « tuer » et quant à l'adulte, s'il demandait le silence, ce n'était pas par mesure d'ordre, mais simplement en tant que maître du jeu qui annonce que la nuit va tomber. D'autres enjeux menaient au silence, cela nous a soulagés et nous avons commencé à nous amuser ensemble...

Autour des différents jeux de société mis à leur disposition, les jeunes rigolaient et s'écoutaient beaucoup plus facilement. Nous pouvions les laisser jouer entre eux, ou quitter le rôle de maître du jeu pour endosser celui d'un des villageois ou d'un des loups-garous, aller à une autre table de jeux, etc. C'était tout à fait différent des autres fois, nous nous amusions, sans oublier que pour pouvoir fonctionner ensemble dans un jeu il y a évidemment une série de règles auxquelles on ne peut absolument pas déroger. Le temps d'un jeu, le cadre est clairement défini mais à la différence d'avant, c'est le jeu qui l'exige et tout le monde en est garant.

### **Quel type de jeunes participait à l'atelier ?**

Ce sont des jeunes de milieux issus de l'immigration. Beaucoup ne parlent pas le français à la maison, et sont donc souvent en difficulté, voire en souffrance, face à l'usage du français et au niveau de langage exigé à l'école. Notre volonté avec cet espace qu'on imaginait être un espace de liberté d'expression, était justement de développer l'oralité et la langue française afin d'apprendre à mieux s'exprimer et à déstresser par rapport à la prise de parole devant un groupe.

Avec l'atelier tel que nous l'avons imaginé au début, cela restait compliqué. Par contre avec chapi-chapeau par exemple, le fait de devoir faire deviner à son copain un mot avec l'urgence du sablier qui

coule a délié les langues et les a obligés à s'écouter. En effet, pour le reste du groupe, l'enjeu était d'écouter celui qui parlait, non pas par politesse mais parce qu'au tour d'après, il faudra pouvoir résumer en deux mots.

Nous avons diversifié les jeux, certains où l'utilisation de la langue française était primordiale, d'autres qui mettaient davantage l'accent sur la dynamique de groupe, où on doit s'écouter, se taire, fermer les yeux, écouter le maître du jeu, mais aussi des jeux de stratégie, où il n'est plus question de parler, mais de calculer, de sentir quelle va être la stratégie de l'autre. Et, encore une fois, il était question de jouer ensemble, l'adulte joue avec les jeunes, les jeunes avec l'adulte. L'adulte n'est pas debout, il est assis à la table. L'adulte peut perdre, il n'est plus le tout-puissant qui donne le mot final. L'adulte peut se tromper autant que le jeune.

### **La dynamique ludique nous a permis d'assister à de belles révélations...**

À l'école tout le monde doit suivre au même rythme. Là, j'ai le sentiment que nous avons créé un dispositif qui permettait d'être davantage à l'écoute du rythme de chacun. Cela a révélé certaines qualités. À mon sens, il y a vraiment eu des moments de grâce, qui m'ont fort touchée.

Par exemple, deux garçons qualifiés d'hyperactifs et difficiles se sont retrouvés à jouer à deux aux dames, pendant 20 minutes, assis, sans bouger, passionnés et attentifs à leur jeu.

Un autre s'est retiré volontairement d'un jeu parce qu'il considérait qu'il était incapable de jouer sans tricher. Pour lui il était impossible de fermer les yeux, il avait trop envie de tricher. Il a donc annoncé : « voilà, moi je ne sais pas jouer sans tricher, alors je ne vais plus jouer et je vais regarder. »

Un autre jeune a épaté tout le monde en faisant un vrai sketch pour faire deviner un mot à son copain. Ce jeune présentait plusieurs lacunes au sein de l'école et ses bulletins étaient relativement mauvais et par conséquent sa confiance en lui n'était pas bonne. Ce jour-là, le voir debout à mimer avec une aisance corporelle nous a tous agréablement surpris. De nouvelles qualités surgissaient, qui ne sont que trop rarement mises en avant au sein de l'école.

En définitive et contre toute attente, la plupart de nos objectifs avaient été atteints, mais par l'intermédiaire du jeu, nous avons réellement expérimenté



té ce que nous désirions expérimenter. Avec la mise en place du jeu de société, c'est toute la dynamique de groupe qui a été bouleversée. Ce n'était plus l'adulte qui était garant du bon fonctionnement de l'atelier mais l'ensemble du groupe. L'enjeu du jeu est beaucoup moins lourd qu'une animation où tout le monde doit participer et obéir. Là, si le jeune désire juste s'asseoir sur le côté et regarder comment se passe le jeu, il est libre. Cet espace de liberté que nous avions eu envie de développer prenait son sens. Parmi plusieurs tables de jeu, les jeunes pouvaient décider de jouer, de regarder, ou de changer de jeu.

**L'adulte ne doit plus obliger le jeune à adhérer à son dispositif, mais plutôt être à l'écoute de sa disponibilité ?**

Proposer une animation à laquelle les jeunes sont

obligés de participer, c'est se positionner, encore une fois, comme le professeur se positionne face au groupe d'élèves. Il est alors hors de question pour le jeune de remettre l'animation en question, de faire autre chose, ou de paresser. Tous doivent avoir la même énergie au même moment et être disponibles à écouter l'adulte, à s'asseoir, et faire ci ou ça parce que l'animation le demande. Le message que les jeunes nous ont envoyé c'est « OK, pour l'école, on veut bien faire ça, mais pour vos animations, on en a ras-le-bol. Si vous nous parlez de liberté, on n'a pas envie de faire ça. »

Avec les jeux, nous avons exploré une interaction davantage d'égal à égal et où est prise en compte la disponibilité à jouer. C'est à nous, en tant qu'adultes, de créer une dynamique de groupe et de jeu assez attrayante pour mobiliser l'ensemble des jeunes.

Ça voulait dire également faire davantage confiance aux jeunes quant aux apprentissages dans lesquels ils désirent plonger. C'est difficile et délicat, surtout en rapport à toutes nos bonnes intentions en matière de bien-être, d'écoute, de respect mutuel... Ces jeunes n'ont pas les réflexes d'un groupe d'adultes qui a l'habitude de se poser, de dialoguer, où chacun prend part à la discussion quand il le sent, demande la parole et attend que l'autre ait fini sans l'interrompre, cela représente pour eux un apprentissage énorme. C'est se leurrer de vouloir l'attaquer de front, surtout avec cette tranche d'âge. Le jeu nous a permis de travailler ces mêmes objectifs via un tout autre angle.

### **Ce sont de jeunes adolescents de 12-15 ans, c'est un âge particulier...**

C'est l'âge de l'entrée dans le secondaire et encore le début de l'adolescence, en tout cas pour les plus jeunes. C'est un moment où le regard des autres est vraiment très important, parce qu'on grandit. Des enjeux de séduction apparaissent, on se compare beaucoup entre filles et entre garçons. Sans compter que la publicité matraque particulièrement cette tranche d'âge, qu'elle plonge dans les zones fragiles du rapport au corps, de la beauté, de l'image de soi. Et des phénomènes comme Facebook accentuent encore la dynamique du « t'es mon copain, t'es pas mon copain, je t'aime, je ne t'aime pas, je t'accepte, je t'accepte pas » C'est vraiment une période où ils se posent beaucoup de questions et où ils commencent à se rendre compte qu'ils ne sont pas que les enfants de leurs parents, mais aussi des personnes à part entière. Ils subissent beaucoup d'obligations, mais ils ne baignent pas dans une ambiance particulièrement sécurisante. Cette fragilité est encore accentuée par le feu d'artifice hormonal qui les envahit. Ça pousse à droite, ça descend à gauche, ça tire sur le côté. Pas facile

d'être vraiment bien dans sa peau à ce moment-là de sa vie... Et justement, la beauté du jeu est qu'ils peuvent changer de peau et de personnage à travers le rôle endossé le temps de la partie.

### **La façon dont ils se dévoilent est redéfinie à travers le jeu ?**

Notre volonté était de partir de leur vécu et de leur parole, mais c'est quand même encore fort centrer les regards sur eux, face au groupe qui les écoute et les regarde. À cet âge-là, et a fortiori dans le système scolaire actuel, ils n'ont pas l'habitude qu'on leur demande ce qu'ils vivent et ce qu'ils ressentent. Il est d'autant plus difficile pour eux d'y mettre des mots. Quand il s'agit de prendre le rôle du loup-garou, ça n'a plus cette dimension-là.

### **Finalement l'adulte a vu ses propres tensions et difficultés s'alléger.**

Ne fût-ce que sur le plan de l'organisation, il est quand même beaucoup plus simple de mettre sur la table Jungle Speed, Time's Up, un jeu de devinette, les jeux de dames, Puissance 4, que de créer une animation adaptée de A à Z. L'adulte a également beaucoup plus de liberté, il peut changer de table; changer de jeu, ou laisser les jeunes se débrouiller. Il trouve lui aussi son compte dans la dynamique ludique. J'ai moi-même pris énormément de plaisir à rigoler et à jouer avec eux. Je pense que le jeune qui voit un adulte s'amuser le perçoit très différemment. Le jeune voit l'adulte assis, plus décontracté, il y a moins de pression, le jeune ne doit pas forcément l'écouter. On ne doit demander le silence que quand il va faire nuit dans la partie de Loup-Garou. Et là je prenais une joie folle à annoncer : « Et la nuit tomba sur le village ». C'était une phrase qui suffisait pour que tout le monde se calme. « Il fait nuit, les gens s'endorment dans leur petite maison... » Quel plaisir !

# Le jeu, un espace social

> Jean-Emmanuel Barbier, anthropologue, École des Hautes Études en Sciences Sociale

**Les activités ludiques représentent un champ encore peu exploré par les sciences sociales. Or, nous démontre Jean-Emmanuel Barbier, le jeu est une expérience sociale extrêmement riche. À travers son analyse de la *partie* et de la *table* comme espaces de sociabilité, cet anthropologue nous guide également vers une autre question : ne serait-il pas temps de reconnaître le jeu dans toute son importance culturelle, au même titre que d'autres formes artistiques ?**

Il est presque étrange que les jeux aient été pendant longtemps si peu étudiés par les sciences sociales. Que l'on songe seulement aux nombres de métaphores et autres analogies utilisées (de façon profane ou scientifique) pour expliquer tel ou tel comportement ou processus qui se base sur une comparaison avec le jeu. Jeux de pouvoirs, théorie des jeux en économie, etc. Quelques auteurs classiques de ces disciplines l'ont d'ailleurs perçu. Erving Goffman<sup>1</sup> (et Bateson<sup>2</sup> avant lui) notamment s'intéressera de près aux jeux pour en retirer une analyse étendue des interactions sociales. Situation ambiguë d'un objet qui permet d'en expliquer d'autres sans pour autant avoir lui-même été suffisamment étudié.

La faiblesse des recherches dans ce domaine s'est longtemps justifiée par le fait que le jeu semblait alors un objet trop peu sérieux pour justifier une démarche de recherche. Mais l'importance que ce type d'activité a conservée dans l'explication de phénomènes sociaux autres nous montre bien qu'il s'agit là d'un espace de sociabilité suffisamment riche pour en tirer de nombreuses comparaisons. C'est cette richesse que je vous propose d'explorer. Tout d'abord en nous intéressant à ce qui se déroule lors d'une situation ludique, puis en nous intéressant aux différentes formes de sociabilité qui en découlent. Cela nous permettra de questionner la place que possèdent les jeux dans notre société.

## Deux niveaux d'interaction

Le premier point à prendre en compte lorsque l'on aborde une situation ludique, c'est qu'elle possède au moins deux niveaux, ou plus exactement deux espaces d'engagement – nous reviendrons là-dessus. Le premier est celui propre au jeu, celui des règles, des tactiques, des choix à faire pour réussir à gagner, je l'appellerais ici la *partie*. De l'autre, nous avons celui que je nommerais ici la *table*, qui regroupe tous les principes de sociabilité que l'on retrouve dans nombre des interactions sociales usuelles : politesse, respect de l'autre, volonté de préserver l'intégrité sociale. Ce second niveau déborde ou est débordé par d'autres sphères de sociabilité (famille, amis, relation de travail, etc.) qui peuvent avoir un impact tant sur le contenu que sur la forme des échanges.

Pour éclaircir un peu ces points, un exemple issu de mon terrain d'enquête : les jeux de société. Un premier élément vous a sans doute déjà mis sur la voie : le nom de ces différents niveaux d'interaction : la *partie* et la *table*. La partie représente ici tout ce qui se déroule sur le plateau de jeu, ou a minima via le matériel ludique. Les interactions ne sont possibles que selon les termes prédéfinis par les règles et ont principalement trait à de la manipulation du matériel (déplacer un pion, piocher des cartes, accumuler/dépenser des ressources de jeu, etc.), il en va de

1. GOFFMAN E., *Les cadres de l'expérience*, 1974.

2. BATESON G., *La nature et la pensée*, 1984.

même pour les rôles, objectifs et positions des joueurs qui sont prédéfinis par le jeu et que l'on pourrait le plus souvent résumer comme le font parfois avec amusement les joueurs lorsqu'ils expliquent les règles d'un jeu : « le but du jeu, c'est de gagner ». À l'intérieur de ce cadre, prédéfini, les joueurs possèdent toute une gamme de choix dont les conséquences seront immédiatement sanctionnées (positivement ou négativement) par les mécaniques du jeu. Cet espace n'existe que le temps de la partie et si le déroulement est visible par tous, seuls sont acceptés dans l'interaction les membres participant à l'activité.

Ce qui se déroule autour de la *table* est autrement plus varié. D'une façon générale, on y trouve principalement les joueurs, qui le plus souvent se sont regroupés pour partager une activité plaisante et le plus souvent choisie. Chaque individu apporte ses intérêts et objectifs propres (passer un bon moment, ressortir victorieux, séduire quelqu'un, s'échapper de la vie courante, tester un nouveau jeu, etc.). Les interactions y sont aussi riches et variées qu'autour de n'importe quelle autre activité, mais portent principalement sur la partie en cours. Ce cadre n'est pas strictement limité à la table où se déroule le jeu. Le plus souvent il commence tandis que les joueurs cherchent un jeu à jouer, et ne se termine qu'une fois le groupe dispersé (ainsi, une interaction du niveau de la table peut comporter plusieurs parties de jeux différents), en outre, ce cadre peut aussi ratifier dans l'interaction des personnes extérieures au jeu. Comme ceux qui, intrigués, veulent assister au déroulement de la partie, ou qui viennent s'ajouter en cours de route (voire remplacer un joueur qui s'absente).

On le voit très vite, ces deux cadres obéissent à des règles différentes. On les retrouve du reste dans nombre d'autres activités ludiques, mais à des échelles et des formes quelque peu variées. Par exemple pour le jeu vidéo, s'il est en ligne, la *table* passera principalement par les échanges sur le Tchat avec le (ou les) groupe(s) dont fait partie l'acteur (groupe de raid, guildes, groupe d'amis...), ils sont généralement moins denses, plus ouverts, et tout aussi persistants que l'univers du jeu proposé. On les retrouve ainsi parfois étendus sous la forme de forum. L'importance de ce second espace d'interaction et l'engagement collectif qu'il génère n'ont pas manqué d'intéresser les créateurs de jeux vidéo, souvent aidés sur ce point par les joueurs eux-mêmes, demandeurs et initiateurs de ce genre

d'échange. Les nouvelles formes de communications permettent même d'échanger sur les jeux vidéo solitaires, comme on pouvait parfois le voir lorsque plusieurs amis jouaient ensemble, mais ici étendu à toute personne ratifiée par l'émetteur de sa partie (Twitch<sup>3</sup> en est un exemple). D'autres formes de partage différé existent aussi comme les « succès », sortes de médailles gagnées lors de la réussite d'exploits prédéfinis dans le jeu et que l'on peut afficher sur certains réseaux sociaux.

## Différentes formes de sociabilité

Ces deux espaces définissent une sociabilité et des échanges particuliers à chacun, mais néanmoins indissociables. C'est pour cette raison que le jeu a souvent et historiquement souvent fait figure de lieu d'échange et de rencontre (je songe notamment aux jeux lors des mariages ou des festivités diverses, qui permettaient aux gens de se rapprocher, de se rencontrer, et peut-être de s'apprécier). Je n'irais pas jusqu'à dire que c'est là la fonction des jeux, mais que bien souvent ce type d'activité a été choisi dans ces moments clefs justement pour l'importante sociabilité que les jeux génèrent. Au point qu'on a même prêté à Platon la citation suivante : « On peut en savoir plus sur quelqu'un en une heure de jeu qu'en une année de conversation. » Si la citation n'est sans doute pas de lui, son succès et le rattachement entre le philosophe et la citation montrent bien que le jeu est communément admis comme vecteur de sociabilité. Mais comme nous l'avons souligné, il y a deux espaces de sociabilité, différents en objets comme en nature. Intéressons-nous à chacun de ces cadres plus longuement.

La *table* est un lieu d'échange. En ce sens, la *table* ne se distingue pas tant des autres situations d'échange que l'on peut avoir autour d'une activité partagée. Ce qui s'y est dit concerne principalement ce qui se passe sur la table, que ce soit pour en réguler le déroulement, pour en commenter les événements (avec humour, ou avec grand sérieux) et sanctionner socialement les coups qui vont y être portés (apprécier le joli coup d'un adversaire, ou faire remarquer qu'il s'agissait sans doute d'une erreur tactique), ou bien le jeu en lui-même (en définir les qualités et les défauts de façon collective). Mais c'est aussi un lieu d'échange entre les joueurs, souvent amis, ou inconnus bien amenés à se connaître durant la partie, l'occasion de se présenter,

3. [www.twitch.tv](http://www.twitch.tv) il s'agit d'une plateforme de partage et de diffusion de sessions de jeu (le plus souvent en direct) qui peuvent être complétées par des discussions via tchat ou vidéoconférence en direct.

## Jeu t'aime, la campagne de Yapaka. be

Jeu  
t'aime

**Jouer fait grandir. Or, le jeu occupe parfois trop peu de place dans l'esprit des adultes préoccupés par tout un tas d'autres choses. Comment redonner le goût du jeu, à cette activité gratuite, sans intention pédagogique ?**

La campagne « Jeu t'aime » a pour objectif de valoriser le jeu et d'inviter les parents à jouer avec leurs enfants.

Elle se décline de plusieurs manières :

- Un livre disponible gratuitement.
- Des capsules vidéos « Jeu t'aime ».
- Les rencontres « Jeu t'aime » organisées le 30 novembre 2014.
- Un livre Temps d'arrêt: « Jouer pour grandir ».

Mais aussi :

- Des interviews vidéo de professionnels
- Des exemples d'initiatives de professionnels
- Un spot tv
- Des conseils pour organiser une journée autour du jeu ou pour organiser un marché gratuit du jouet
- Du matériel mis à disposition tel qu'une affiche, des cartes postales, des autocollants, des bâches et un trombinoscope
- Une formation à destination des enseignants maternels pour détoxifier les images vues par les enfants grâce à la pratique régulière de jeux de rôles

Toutes les infos sur [www.yapaka.be](http://www.yapaka.be)



d'apprendre à se connaître, de développer des connivences, bref socialiser. On y échange les dernières nouvelles, des opinions en tous genres. Surtout, c'est là que l'on partagera une culture ludique qui va se constituer au fil des parties pour un groupe donné. C'est là que les règles propres au groupe de joueurs vont se développer, là où l'on va créer cette séparation « nous/eux » qui peut certes être problématique lorsqu'elle est excessivement fermée, mais qui est aussi vecteur d'un sentiment d'appartenance à son groupe de pairs. C'est là aussi que vont se créer les valeurs du groupe et où se déroule l'essentiel des débats pour les structurer (car, comme toujours avec l'humain, rien n'est jamais définitivement arrêté, tout est toujours en constante négociation). Dans certains cas, c'est là aussi que se transmettent règles<sup>4</sup> ou tactiques<sup>5</sup> précises d'un jeu, les joueurs de jeux vidéo en ligne insistent d'ailleurs beaucoup sur l'importance de la recherche d'informations partagées en ligne et reposent bien souvent sur un jargon empli d'acronymes qui permet de faire la différence entre un bon joueur, et un débutant (ou un joueur occasionnel). Les jeux solitaires pourraient faire ici exception, mais comme nous l'avons souligné, l'expérience ludique se retrouve alors souvent discutée après le jeu parmi la communauté de pairs ou de joueurs. Et il reste à minima la question de la transmission du jeu pour ceux traditionnels, et des spectateurs lorsqu'il y en a, qui s'ils ne jouent pas et sont exclus de la partie, font bel et bien partie de la *table*.

La *partie* de son côté ne tolère que les échanges médiatisés par elle. C'est l'espace du jeu, le lieu où l'action de chaque joueur s'écrit temporairement le temps du jeu. Les joueurs n'interagissent jamais directement, mais au travers des éléments de jeu. Ces éléments sont le plus souvent physiques (balles, plateau de jeu, carte, figurine, programmes informatiques et le dispositif qui va avec, etc.), mais peuvent être aussi tout à fait uniquement mentaux, basés sur les règles. Règles mentales qui vont définir ce qui fait partie prenante du jeu, ce qui en est exclu (et qui par conséquent seront considérées dans le jeu comme non avenues), ce qui va à l'encontre des règles (considérées dans le jeu comme nulles) etc. Toutefois, si l'interaction de la *partie* ne passe qu'au travers du jeu de son matériel et de ses règles, il ne faut pas oublier qu'il s'agit bel et bien d'une interaction. Les joueurs y sont opposés, sanctionnés (positivement ou négativement) dans leurs actes en vue de la victoire (qu'elle soit coopérative ou compétitive).

4. Comme le cas des jeux traditionnels tels que définis par Gilles Brougère dans BROUGÈRE G., « Du jouet industriel au jouet rationalisé », in JAULIN R. (textes réunis par), *Jeux et jouets, Essai d'ethno-technologie*, Paris, Aubier, 1979, p. 200 à 201.

5. Que ce soit pour les échecs où un joueur avancé pourra enseigner à un débutant différents coups et leurs noms en cours de partie. Ou que ce soit pour les jeux vidéo où tout un vocabulaire spécifique à chaque jeu ou type de jeux va s'échanger, ainsi que les tactiques et autres *builds* (façon optimisée de construire un élément tactique du jeu).

Les joueurs sont mis en interaction et d'ailleurs il est intéressant de noter que dans les jeux vidéo solitaires, l'enjeu essentiel pour les créateurs est justement de proposer une intelligence artificielle suffisamment crédible pour justement maintenir l'intérêt d'une interaction (cette fois-ci non pas avec un autre joueur, mais avec le jeu lui-même). Ce qui nous amène au dernier point. En plus des joueurs, il existe au moins une autre personne interagissant avec eux : le(s) créateur(s) du jeu. Puisque tout passe au travers des règles, du *game design*, le jeu ne peut exister sans l'intervention de celui qui l'a conçu. Comme pour un livre ou un film, quelque chose de l'auteur du jeu est donnée aux joueurs. Car oui, le jeu est un média. Ne reste à considérer que le cas du jeu spontané et solitaire d'un enfant, mais n'est-ce pas là aussi une forme de dialogue ? Entre le joueur et lui-même, mais aussi entre le joueur et les éléments de sa culture qu'il va mettre... en jeu ?

## Conclusion

Je l'ai rapidement évoqué, le jeu fut souvent associé dans notre culture à des événements de rencontre, en particulier entre différents groupes (on pourrait donner en exemple encore si nécessaire, les fêtes organisées par les écoliers à l'occasion d'échanges scolaires, etc.). La dimension sociale du jeu est, nous l'avons vu, importante, et c'est ce qui est mis en avant et recherché intuitivement dans ces situations. Mais en dehors de cela, quelle place le social laisse-t-il au jeu ?

Paradoxalement, pas grand-chose, souvent opposé au sérieux, le jeu a souvent été associé au futile, à l'accessoire, au superficiel et en raison de ça, à l'oisiveté dans tout ce qu'elle peut avoir de connotation négative. Et pourtant... nous continuons à les transmettre, à les créer, ces jeux, ils font partie intégrante de notre société au point qu'il s'est très rapidement adapté à ses modes de production, tout en conservant les anciens. Les jeux de tarots sont maintenant vendus en boîte, avec leurs règles, comme n'importe quel autre jeu de cartes, mais font toujours l'objet d'une transmission par le groupe, que ce soit par les pairs ou la famille. En outre, avec l'arrivée des jeux vidéo, le jeu a connu un retour en force ces dernières décennies. Accessible (il n'est pas nécessairement utile d'apprendre ou de maîtriser les règles au préalable), jouable seul ou en groupe, aisément partageable, varié, à portée de main et disponible à tout moment de creux, toutes les qua-

lités nécessaires à l'épanchement d'une pratique, qui si elle est quelque peu teintée de crainte (on ne compte plus les marronniers journalistiques parlant du danger des jeux vidéo, ou de certains en particulier), reste aussi hors de portée de toute critique du joueur. Puisque le jeu se joue seul ou avec ceux qui en partagent l'attrait, il est facile de passer entre les gouttes de la sanction sociale. Est-ce là un drame ? Depuis, tous les jeux bénéficient de cet essor, l'étude de ces pratiques (« virtuelles » ou non) se développe, l'essor des jeux vidéo bénéficie à l'essor d'autres jeux, comme ceux de plateau ou de jeu de rôle. Un véritable discours et réseau d'acteurs du jeu commence (enfin, depuis une vingtaine d'années reconnaissons-le) à revendiquer une reconnaissance culturelle de la pratique qui se montre difficile à dénier.

Une chose est sûre, de nos jours il s'agit d'un fait culturel (autant dans la définition sociétale qu'esthétique que peut avoir ce mot) d'importance, et qu'il serait délicat de mettre de côté. Certains y voient là une menace envers certaines valeurs de contrainte, ou le risque d'un isolement des joueurs qui ne feraient alors plus face qu'à des écrans. Or le jeu, quelle qu'en soit sa forme, possède, apporte, une importante sociabilité et par là même, il apporte son lot de valeurs culturelles, à l'instar des livres, des films, ou d'autres formes d'art.

## Bibliographie

BATESON Gregory, *La nature et la pensée*, Paris, Seuil, 1984.

CAILLOIS Roger, *Les jeux et les hommes, le masque et le vertige*, Paris, Gallimard, 1967.

CAÏRA Olivier, *Jeux de Rôle, Les forges de la fiction*, Paris, CNRS Éditions, 2007.

DUFLO Colas, *Jouer et philosopher*, Paris, PUF, 1997.

GOFFMAN Erving, *Les cadres de l'expérience*, Paris, Minuit, 1974.

GOFFMAN Erving, *Encounters: Two Studies in the Sociology of Interaction, Fun in Games & Role Distance*, Indianapolis, Bobbs-Merrill, 1961.

HUIZINGA Johan, *Homo ludens, essai sur la fonction sociale du jeu*, Paris, Gallimard, 1951.

JAULIN Robert (textes réunis par), *Jeux et jouets, Essai d'ethno-technologie*, Paris, Aubier, 1979.

TREMEL Laurent, *Jeux de rôles, jeux vidéo, multimédias, Les faiseurs de mondes*, Paris, PUF, 2001.

WENDLING Thierry, *Ethnologie des joueurs d'échecs*, Paris, PUF, 2002.

# Animations en milieux festifs : le défi des travailleurs de centres de planning

> Marie François, coordinatrice du projet « Sex&Co »

**Marie François nous explique la place essentielle que les outils ludiques peuvent occuper au sein d'un projet de promotion de la santé affective et sexuelle en milieux festifs. Prétexes à l'entrée en discussion, ils permettent des échanges ouverts et spontanés. Particularité de *Sex&Co*<sup>1</sup> : les jeux utilisés lors des festivals ont été créés par des travailleurs de centres de planning, au cœur d'un processus libre et évolutif qui garantit une dynamique de promotion de la santé dont le sens est réellement construit par les travailleurs eux-mêmes.**



## Peux-tu m'expliquer ce qu'est *Sex&Co*?

*Sex&Co* est un projet de promotion de la santé affective et sexuelle en milieux festifs. Pour comprendre le projet, le mieux est d'évoquer comment il fut mis en place. C'est en 2005 que des travailleurs de centres de planning familial bruxellois appartenant à la FLCPF<sup>3</sup> se sont réunis autour d'un constat : on fait de l'accueil en planning et on va dans les écoles faire des animations EVRAS<sup>2</sup> dans l'objectif de toucher un maximum de personnes, mais est-ce qu'en allant dans le lieu de détente des jeunes, dans les milieux festifs, on ne toucherait pas davantage ce public, qui plus est via une approche différente de celle qu'on peut déployer dans le milieu scolaire ? En milieu festif, la donne est effectivement différente, on se met à la disposition des jeunes et on attend éventuellement qu'ils s'adressent à nous. Si on ne les intéresse pas ils ne viennent pas, au contraire du milieu scolaire où ils sont contraints et captifs.

Durant les deux premières années du projet *Sex&Co*, des travailleurs de centres, de façon volontaire, se sont rendus au festival de Dour et d'Espéranzah, accompagnant les équipes de Modus Vivendi<sup>5</sup>, afin d'essayer de sensibiliser les jeunes aux infections

sexuellement transmissibles (IST) et aux grossesses non désirées. À partir de 2007, un subside a permis la coordination au départ de la fédé laïque. C'est donc un projet qui émane vraiment des travailleurs de centre de planning. Cela se ressent encore aujourd'hui dans la façon dont le groupe continue à réfléchir au sens de l'intervention en milieux festifs (le pourquoi ?) et à la manière d'aborder et de se présenter aux festivaliers (le comment ?). Ce projet ne s'appelle par exemple pas « Centres de Planning Familial en milieux festifs », mais Sex & Co, ce qui est quand même fort différent.

## Comment, justement, faites-vous pour entrer en contact avec les jeunes en milieux festifs ?

Nous installons une tente orange avec un gros cœur rose et l'inscription « *Let's talk about Sex&Co* », sur le modèle de notre logo. C'est une première façon, un peu provocatrice, de susciter les réactions et le contact. Nos outils ludiques sont aussi assez efficaces pour faciliter la rencontre. Ces derniers sont toujours créés en groupe de travail, avec des travailleurs volontaires provenant de centre de planning.

1. [www.sexandco.info](http://www.sexandco.info)

2. Propos recueillis par Alain Lemaitre

3. Fédération laïque de centres de planning familial.

4. Éducation à la vie relationnelle affective et sexuelle.

5. Association active dans la réduction des risques liés à l'usage de produits en milieux festifs. [www.modusvivendi-be.org/](http://www.modusvivendi-be.org/)

Un des premiers outils que nous avons mis en place est une planche avec des pénis fictifs. On propose aux jeunes, munis de lunettes déformantes, d'y placer un préservatif. Ça peut sembler basique, certes, mais c'est surtout un prétexte, une accroche fun et rigolote, qui nous permet de rentrer en contact avec ceux qui sont attirés par le jeu, pour ensuite ouvrir les discussions. Nous commençons souvent par donner les premières informations sur le mode d'emploi du préservatif, que beaucoup pensent connaître, à tort. Ensuite, le contact ayant été établi, cela nous permet de parler de sexualité, des IST, des grossesses non désirées, de l'avortement, des relations sexuelles en milieu festifs qui peuvent être plus ou moins désirées ou plus ou moins maîtrisées, etc. Les lunettes déformantes servent en quelque sorte à rassurer les jeunes, rappelant que « c'est bien un jeu ». Si la planche à pénis était plus sobre, moins rigolote, ou utilisée dans un autre contexte, elle pourrait donner l'impression qu'on teste leurs connaissances. Là, vu qu'on est en contexte festif, que ça fait rire, que les pénis sont colorés et qu'il y a les lunettes déformantes, il est certain que c'est bien un jeu, « *c'est pour rire alors ce n'est pas grave, je peux me mettre en jeu !* »

### **Ce sont donc le jeu et la créativité ludique qui permettent aux jeunes de se dévoiler davantage que si la relation était plus sérieuse ou pédagogique ?**

Oui. Je pense clairement que s'ils avaient l'impression que c'était un contrôle ou un test, ou qu'on attendait une « bonne réponse » de leur part, ils n'y participeraient pas. C'est bien parce qu'on met toutes les formes assurant que c'est pour jouer ou pour rire qu'on peut ensuite enclencher une discussion, dont le contenu est apporté par le jeune lui-même.

### **Est-ce qu'à travers les jeux vous avez néanmoins des messages particuliers à faire passer ?**

Oui, mais sans a priori ou canevas particulier. Pour moi, une bonne animation à la vie affective et sexuelle doit forcément partir de ce que les gens amènent. Pour revenir à l'exemple de la planche à pénis, en règle générale nous rappellerons au minimum qu'il faut pincer le réservoir, ce qui est quasi une évidence, mais après, on ne sait pas où la discussion va nous mener : est-ce qu'on va parler des infections sexuellement transmissibles, des grossesses non désirées, de relations amoureuses ou de l'excision ? Notre objectif est avant tout de donner l'occasion d'un partage et d'une discussion sympathique, où on peut dire les choses.

### **Quels sont, selon toi, les critères qui permettent à un outil ludique d'être efficace ?**

Il y a deux critères à mon sens. Premièrement, je pense qu'il faut que la personne qui le propose aime le jeu et soit à l'aise avec lui, en d'autres termes, que l'outil fasse sens pour le travailleur. Deuxièmement, il faut que le jeu permette un maximum d'ouverture. En tout cas, en milieu festifs, il ne faut pas que cela soit un jeu trop clairement pédagogique, ou qu'il y ait trop d'attentes concrètes de la part de l'animateur en matière de contenus informatifs purs.

### **En quoi est-il primordial que les travailleurs de centres de planning participant au projet créent eux-mêmes les outils ?**

En travaillant dans le secteur de la promotion de la santé, je me suis rendu compte qu'il existe une quantité incommensurable d'outils d'animation, néanmoins les travailleurs de terrain gardent l'envie d'en créer. La création se base sur la pratique de terrain, en fonction des constats posés les années précédentes. Il est primordial que le jeu fasse sens pour les travailleurs et qu'ils gardent en tête l'historique qui a mené à sa création. Ce processus permet aussi de créer des outils qui leur appartiennent. Comme on le disait tout à l'heure, pour qu'un outil fonctionne, le travailleur qui l'utilise doit se l'être approprié réellement.

Il est également valorisant d'avoir créé de nouveaux outils. L'appartenance au groupe est un moteur intéressant. Ce sont les outils *Sex&Co*, pour le groupe de travail *Sex&Co*. Au total, c'est une belle et chouette façon de déployer la promotion de la santé. D'ailleurs, sans les travailleurs de centre, le projet n'existerait pas. Je le coordonne, mais eux lui donnent réellement vie. Si les travailleurs veulent bien travailler avec le projet *Sex&Co*, c'est que mon travail est réussi. Idem pour les stands, les jeunes ne sont bien heureusement pas obligés d'y venir, l'interaction doit être voulue des deux côtés.

Le jeu, finalement, nous aide à construire le sens de notre pratique, au cœur de la promotion de la santé, avec la participation des jeunes et des travailleurs. Et nous remettons ce sens en jeu, à proprement parler, en fonction de comment nous voulons faire évoluer nos outils de travail année après année.

C'est vraiment dans cette dynamique-là que nous nous insérons. D'ailleurs, je me préserve toujours bien d'entrer dans des évaluations chiffrées, parce que je pense qu'elles en dépouillent complètement le sens. J'insiste souvent sur ce dernier mot. Il est

important de constater que le stand fait sens pour les jeunes qui y viennent et que d'y venir travailler fait sens également pour les travailleurs. Tant que je vois qu'il y a un attrait par rapport au projet, c'est réussi. Le plus intéressant au niveau de l'évaluation du projet reste la qualité des relations et des discussions, les mercis que nous recevons de ceux qui sont contents d'être passés au stand, parfois surpris d'avoir appris beaucoup sur des sujets qu'ils pensaient connaître.

### Pour finir, peux-tu décrire quelques jeux que vous avez créés ?

Avant que je coordonne le projet, existait déjà un quizz, avec des questions un peu fun ou farfelues. L'important était de considérer qu'il n'y avait pas de bonnes ou de mauvaises réponses, et que c'était juste un prétexte pour parler de santé sexuelle au sens large. Le premier jeu que j'ai ensuite aidé à mettre en place est donc la planche à pénis, outil facile, ludique et attrayant pour les jeunes.

Lors de nos premières animations avec la planche à pénis, nous avons été fort étonnés de constater que beaucoup ne pinçaient pas le réservoir du préservatif. Il fallait donc absolument que nous créions quelque chose là-dessus l'année suivante. Ce nouvel outil a pris la forme d'un puzzle géant de 1,9 m

en grosses caisses en bois, baptisé « le totem mode d'emploi du préservatif ». Il reprend les étapes de la pose du préservatif, avec bien sûr celle du pincement du réservoir, qui nous permettait de toujours retaper sur ce clou-là. Nous l'avons conçu un peu vite parce que la saison approchait et nous avons confié sa réalisation à quelqu'un d'extérieur. Les travailleurs du groupe étaient au départ assez déçus du résultat, trop formel, trop basique, peu coloré, avec des dessins pas trop réussis... Mais en fait nous nous sommes vite rendu compte qu'il fonctionnait très bien et que son côté marrant et ludique en faisait une super accroche. En définitive, nous aimons beaucoup cet outil, il n'est pas trop prétentieux et ses petits défauts formels ne sont pas importants, tant qu'on ne se prend pas trop la tête et qu'on reste ouvert dans les discussions.

L'année d'après, nous avons eu envie de changer un peu de registre, de ne plus nous centrer sur les préservatifs et les IST, et d'en revenir à un des thèmes fondamentaux des plannings familiaux, les moyens de contraception. Nous avons créé un jeu électro, comme quand on était petit, où on doit, avec un stylet, relier un point à un autre. C'est fou la créativité que peut avoir un petit groupe de travail ! D'un côté : une liste de moyens de contraception fiables et non fiables, de l'autre les mêmes en objets réels ou figurés. Si les deux bons moyens de contraception sont connectés, une petite lampe va s'allumer et les classer en catégories « non fiable », « uniquement contraceptif », « contraceptif et IST », ou « uniquement IST ». De nouveau, à voir le résultat, une mallette sortie des années 1980, nous étions assez perplexes. En réalité cet outil marche vraiment bien, simplement parce qu'il est rigolo et pour autant que l'on garde l'esprit ouvert lors de l'animation !

Ces jeux sur la sexualité ou les moyens de contraception étaient toujours très concrets, l'année dernière nous avons eu envie de créer un outil plus directement vecteur de débat et d'abstraction. Nous avons donc sorti le jeu « Info/Intox » : 13 bulles de BD contenant des affirmations à débattre. De nouveau, l'idée est qu'il n'y a ni bonne ni mauvaise réponse. On ne l'a utilisé qu'une fois cette année, et honnêtement, pour le moment, nous n'avons pas encore trouvé « le tour » pour qu'il soit un bon support de débats. Alors, soit on n'a pas encore trouvé la bonne manière de l'utiliser, soit il est trop compliqué de se mettre directement en jeu dans un débat...

**Parmi ces bulles, une indique que le clitoris mesure au total presque 11 cm ?**  
Oui, ça c'est une info.



# Les ludothèques : enjeux de la mise en JEU

> Olivier Grégoire<sup>1</sup>

**Olivier Grégoire nous explique comment les ludothèques prennent un rôle actif dans le dynamisme et le développement de la pratique ludique. Loin d'être cantonnés au prêt de jeux familiaux, les ludothécaires se font aujourd'hui animateurs et partent à la rencontre de la société civile. Cet engagement socioculturel renforce encore cette idée que le jeu est plus que jamais une activité ressource pour les populations. Rendre la « mise en jeu » accessible pour tous est en effet devenu, selon Olivier Grégoire, un vrai enjeu de démocratie.**

## Quelle est la place des ludothèques aujourd'hui dans notre société<sup>2</sup> ?

Parler de ludothèques requiert de les resituer avant tout dans le contexte d'un milieu du jeu de société résolument moderne et en pleine (r) évolution depuis une quinzaine d'années.

## Comment se porte ce milieu du jeu de société aujourd'hui ?

Pour tordre définitivement le cou à l'idée reçue selon laquelle le jeu de société appartiendrait au passé, on parle selon les sources d'un marché en croissance de plus de 8 %<sup>3</sup>.

Le milieu du jeu de société dit « moderne » bouillonne de créativité et de dynamisme depuis une quinzaine d'années. Il craint davantage la surchauffe que l'anémie (on recense entre 900 et 2000 sorties de jeux par an<sup>4</sup>). Les innovations s'enchaînent, tant en termes de mécanismes ludiques, que de matériel, de graphisme, de processus d'édition. La production se mondialise et la promotion est savamment orchestrée par internet et les réseaux sociaux.

Une grande attention est apportée à l'accessibilité et à la simplification des règles, avec notamment l'explosion des « party games », faciles et rapides à

jouer<sup>5</sup>. Mais de nos jours, il y en a pour tous les goûts : entre les « family games » et les « core games » (pour joueurs expérimentés) en passant par les « casual games », l'offre se diversifie. À l'instar de la musique, chacun peut aujourd'hui trouver le style de jeu qui lui convient.

On observe donc que la pratique du jeu de société moderne entre petit à petit dans les mœurs de nos sociétés occidentales. Parallèlement à une communauté de joueurs passionnés qui ne cesse de grandir, on joue de plus en plus en famille, élargie ou non, mais aussi spécifiquement entre amis et entre adultes.

Petit à petit, on tend vers une véritable reconnaissance du jeu de société comme objet socioculturel (certains parlent même de 10<sup>e</sup> art).

## Le décor est planté... Qu'en est-il de cet autre versant du jeu, plus socioculturel ?

D'un point de vue socioculturel, « l'outil jeu » profite de cette dynamique et se trouve de plus en plus exploité dans de nombreux domaines en matière de cohésion sociale, d'intégration intergénérationnelle, de soutien à la parentalité, aux apprentissages, etc.

1. Ludothécaire et chargé de projets au Secteur Ludothèques de la Cocof, formateur et membre actif de Ludo ASBL.

2. Propos recueillis par Alain Lemaître.

3. Chiffre prenant en compte la période avril-mai 2013 et 2014. Source NPD.

4. À l'échelle mondiale et selon les sources et le type de jeu pris en compte. Cf. « Plus de 2000 jeux par année ? » (1<sup>er</sup> septembre 2014) et « Y a-t-il vraiment trop de jeux ? » (19 août 2014), blog Gus&Co, <http://gusandco.net>

5. *Dooble*, un des grands hits du jeu d'ambiance (ou Party Game) a vu ses ventes augmenter de plus de 60 % en un an. Source NPD.

D'emblée, il faut pointer une sereine prudence de la part des professionnels du jeu qui s'attachent à garantir l'aspect ludique du jeu, sans l'« utiliser » et le vider de sa substance première qui est le plaisir partagé et qui doit rester au cœur de nos préoccupations, car ce n'est pas tant le jeu qui sert de médiateur que la mise en jeu que l'on en fait. Le jeu peut toujours être adapté en termes de règles, d'animation, de public ou d'explications. Le jeu peut servir d'outil, mais il ne doit surtout pas être perçu comme tel par le public auquel on le propose.

En Belgique, les initiatives se multiplient localement un peu partout, dans les ludothèques, des écoles (en classe et en parascolaire), des structures de quartier, des maisons médicales, à travers des associations de promotion du jeu, etc. Toutes ces initiatives, marquées par un réel engagement et beaucoup de créativité forment un mouvement plus global qui réfléchit et travaille à l'injection du jeu dans les différents secteurs socioculturels.

### **Comment les ludothèques s'inscrivent-elles dans ce mouvement ?**

En ludothèque, le noble travail du quotidien est de plus en plus orienté vers l'animation, même à travers le prêt. Car prêter un jouet ou un jeu, ce n'est pas scanner et tendre une boîte, c'est promettre une expérience ludique à partager en famille ou entre amis. Cela implique le conseil personnalisé, l'explication et la transmission des règles, et donc une connaissance réelle et expérimentée de ses collections.

Le public-cible traditionnel des ludothèques reste généralement la cellule familiale. Cela commence par le « jeu libre » auquel s'adonnent les plus petits sous l'œil avisé de leurs parents qui à la ludothèque prennent le temps d'observer leur enfant et d'interagir avec lui. Petit à petit et parallèlement, vient le temps de réunir une famille ou une fratrie autour d'une table, en face-à-face, sans faux-semblant ni interface autre que du carton... Les yeux ronds, on découvre alors que Papa aime jouer (parfois, Papa le découvre lui-même d'ailleurs). Lui, fier comme un paon, constate que son rejeton est un sacré malin et sa princesse aussi, capables de comprendre des stratégies comme des grands et parfois beaucoup mieux ! Parfois ça crie, parfois même ça pleure, on perd, on gagne, on s'impressionne, on se découvre et on s'étonne les uns les autres... Bref, on vit ensemble ! On se reconnaît dans un vécu commun, en prise avec le concret. Et surtout, on s'oblige à voler un réel instant d'attention les uns envers les autres.

### **Mais les ludothèques s'ouvrent aussi à d'autres publics...**

C'est la grande tendance : les ludothèques veulent attirer des publics adolescents et spécifiquement adultes, jeunes et moins jeunes, avec des collections de jeux à emprunter qui leur sont spécialement destinées. Les ludothèques multiplient les soirées jeux qui accueillent des dizaines de joueurs, habitués ou non... Prenez le courage de pousser la porte, même seul(e), car une fois franchie, l'accueil y est toujours chaleureux. Les animateurs s'efforcent de proposer et d'expliquer « jeu à son pied » et surtout d'organiser les parties et faire rencontrer les gens, mine de rien... On imagine sans peine les « bienfaits » de telles rencontres : le contact direct (mais à travers un média qui atténue les inhibitions), la valorisation intellectuelle et humaine, la socialisation et... la thérapie par le rire ! Le jeu moderne pour adultes propose une impressionnante et surprenante panoplie de jeux de groupe, courts et malins, qui distillent irrésistiblement le rire et la connivence.

Ces actions et autres soirées jeux ne sont toutefois pas l'apanage des ludothèques ; d'autres initiatives originales, plus ou moins structurées, ont vu le jour. Citons l'association *Let's Play Together* dont le but est d'apporter le jeu là où on ne l'attend pas, en invitant par exemple à jouer des dizaines de personnes chaque semaine dans quatre cafés très connus de la capitale<sup>6</sup>.

### **Et côté projets ?**

C'est effectivement le second rayon d'action des ludothèques qui se projettent de plus en plus hors les murs à la rencontre de leurs publics, construisant des partenariats et des échanges avec le tissu social et associatif local. Les synergies ainsi créées permettent de démultiplier les énergies, au sens mécanique du terme : le petit engrenage de la ludothèque en entraîne un plus gros, celui de l'association partenaire qui entraîne un autre engrenage, toujours plus gros, celui de son public qui lui-même fait bouger les mentalités, et réinjecte de l'énergie dans le premier engrenage... On n'est pas loin de réinventer le mouvement perpétuel !

Il est impossible de citer tous les projets ! Chaque ludothèque développe sa spécificité et sa philosophie. Cette diversité, typiquement belge, est d'une extrême richesse ! Il y a les ludothèques spécialisées qui proposent leurs services et leur expertise à des institutions diverses pour personnes handicapées<sup>7</sup> ou font de la sensibilisation active dans les écoles pour accompagner l'intégration des malvoyants ou des non-voyants dans les écoles<sup>8</sup>. D'autres ont fait

6. Voir l'interview de Thibaut Quintens, page 2

de la cohésion sociale leur cheval de bataille et travaillent à l'échelle du quartier en utilisant le jeu pour réunir les jeunes et les mettre en projet<sup>9</sup>, tout en proposant des séances d'alphabétisation pour leurs parents<sup>10</sup>. D'autres encore font le tour des foyers, sac rempli de jeux sur le dos, pour atteindre les populations et les familles les plus isolées<sup>11</sup>. Des projets intergénérationnels « mélangent » également de jeunes enfants et des personnes âgées<sup>12</sup> ou proposent le jeu en l'adaptant dans des maisons de repos<sup>13</sup>...

Pour n'en pointer qu'un parmi des dizaines, on pourrait parler d'un projet pilote qui nous tient particulièrement à cœur, mené en collaboration entre le Secteur Ludothèques de la Cocof, la Ludothèque de l'Espace M. Carème et l'école P12 « Les Tilleuls » à Anderlecht. Il s'agissait d'introduire et de soutenir le jeu de société dans une classe de 4e primaire, accueillant entre autres des primo-arrivants. Cette aventure d'un an dont le but était de soutenir les apprentissages surtout en termes de langage, a dépassé toutes nos espérances. La pratique régulière et encadrée des jeux sélectionnés et surtout la réflexivité des enfants sur leur pratique ludique a permis des progrès tangibles et significatifs, en termes d'expression et d'aptitudes langagières mais aussi et peut-être surtout en termes d'attitudes de travail proactives, de confiance en soi, d'entraide, de conciliation et de socialisation. On notera par ailleurs que ce projet est en partie basé sur des échanges avec des psychopédagogues, comme Sylvie Van Lint<sup>14</sup>.

Ce que tout cela nous enseigne, c'est que tout est possible car beaucoup de partenariats sont à inventer entre les professionnels socioculturels du jeu et les autres acteurs de la société civile. Il y a une grande volonté de réflexivité et de mise en perspective théorique des pratiques. C'est extrêmement dynamisant. On a l'impression d'apporter chacun sa petite pierre à un édifice en construction... Aujourd'hui, les penseurs de la société de demain intègrent en effet le jeu dans leur réflexion, à l'instar de Guibert Del Marmol qui – dans la conclusion de son dernier ouvrage – affirme la place centrale que prendra le jeu dans l'éducation de demain et prône « l'apprentissage de l'empathie par le jeu<sup>15</sup> ».

### **Un dynamisme de terrain qui dépoussière une certaine image que l'on pourrait avoir du jeu de société ou des ludothèques.**

Une partie de la population ne sait toujours pas ce qu'est une ludothèque ou n'y a jamais mis les pieds... Aux ludothèques donc de réaffirmer leur mission de Service Public et de communiquer en

ce sens. De continuer à faire ce qu'elles savent faire et ce pour quoi elles existent : prendre le temps d'accueillir et de réfléchir, de conseiller parmi le foisonnement ludique, soutenir ou créer du lien, personnaliser, transmettre, se mettre au service de la population, du non-marchand et du secteur socioculturel, etc. Bref, toutes ces attitudes et ces démarches qui ne sont pas « rentables » économiquement mais qui ont un sens d'un point de vue social.

### **Les pouvoirs publics soutiennent-ils ces initiatives ?**

Oui... et non ! Localement, en Belgique, de nombreuses communes ont « leur » ludothèque, associative ou communale. On en dénombre plus de 30 en région bruxelloise<sup>16</sup> et plus de 100 en Wallonie<sup>17</sup>. Dans ce sens, oui, on peut dire que les pouvoirs publics soutiennent le jeu localement, plus ou moins (pro) activement et avec plus ou moins d'engagement selon les cas et les volontés politiques. Le dynamisme vient donc essentiellement de la base.

Plus globalement, il existe deux instances fédératrices de toutes ces énergies locales : le Secteur Ludothèques de la Cocof pour la Région de Bruxelles-Capitale et Ludo asbl à l'échelle de la Fédération Wallonie-Bruxelles. (*voir encadré*)

Mais on est encore très loin d'une reconnaissance généralisée des ludothèques en Belgique francophone. Seule la Cocof, avec son Secteur ludothèques, dispose d'un règlement depuis 2003 qui reconnaît et subventionne les ludothèques bruxelloises, mettant en œuvre, coordonnant ou soutenant par ailleurs une série de projets et de services. Il n'y a pas encore d'équivalent en Fédération Wallonie-Bruxelles.

On peut en partie expliquer cela par le fait que le jeu est transversal par essence et qu'il est donc difficile d'y intéresser un ministère ou une compétence en particulier... L'éducation ? L'aide à la Jeunesse ? La culture ? La cohésion sociale ? L'accès aux loisirs ? L'éducation permanente ? Le jeu embrasse de nombreux domaines sans en être indigne un seul : c'est cette riche dimension transversale qui dessert le jeu alors que c'est précisément cela qui le rend digne d'un soutien institutionnel et structurel des pouvoirs publics. Transversal donc riche, mais peu lisible car transversal...

De son côté, le secteur privé fait beaucoup pour développer le jeu et nous travaillons d'ailleurs en collaboration avec lui ; mais chacun son métier, et il faut sagement opposer un « contre-pouvoir » pour continuer à proposer du jeu dont le principal critère de qualité n'est pas que le succès en magasin.

7. LuAPE, Ludothèque adaptée pour enfants et adultes atteints d'un handicap, Woluwé-Saint-Pierre.

8. Ludothèque de l'ONA, Bruxelles.

9. Ludothèque des Marolles, Bruxelles.

10. Ludothèque Walalou, Anderlecht.

11. Toile de Jeux, Bruxelles.

12. Ludothèque Spéculoos, Molenbeek-Saint-Jean.

13. Ludothèque de l'Espace M. Carème, Anderlecht.

14. Voir son article en page 7.

15. *Sans plus attendre*, Guibert Del Marmol, économiste, auteur et conférencier spécialisé dans le domaine de l'économie régénératrice, Ker éditions, 2014.

16. Sources Secteur ludothèques de la Cocof

17. Sources Ludo asbl.

## Et comment convaincre les pouvoirs publics ?

De la même manière qu'avec les sceptiques ou les réfractaires au jeu, avec ces derniers il faut proposer de réexpérimenter le jeu de manière positive et enrichissante. C'est un travail de terrain, long mais passionnant : convaincre avec des mots mais aussi et surtout en partageant des expériences, en jouant et en donnant à jouer.

Mais ici la tâche est plus ardue, car il n'est pas facile de faire jouer un ministre et son cabinet ! Plus sérieusement, si le livre par exemple a déjà traditionnellement acquis ses lettres de noblesses, le jeu moderne a encore tout à prouver et on peut comprendre une certaine frilosité... Il nous faut donc communiquer d'autant plus.

Au fil des ans, nous avons appris une chose : les projets ludiques qui fonctionnent le mieux reposent avant tout sur la conviction profonde de tous les acteurs, comme c'est le cas dans notre projet « Jeux de Langage » dans une école à Anderlecht. De l'institutrice de remédiation à l'échevin de l'Enseignement en passant par l'inspectrice, tout le monde s'est assis au moins une fois parmi les enfants pour jouer. Convaincus par l'expérience, ils ont soutenu le projet du début à la fin.

Le jeu doit être éprouvé par ses ambassadeurs, presque physiquement. L'avantage, c'est qu'une fois convaincus, il est difficile d'arrêter les porteurs d'un projet ludique, car ils s'y investissent pleinement et personnellement.

## En quoi le jeu de règles peut nous réunir ?

La règle est au jeu ce que le rythme est à la musique : un élément fédérateur qui dessine les contours d'un espace-temps dans lequel les joueurs sont les acteurs d'une expérience commune.

Le rôle des passeurs de jeu est de mettre en place ce « Cercle Magique<sup>18</sup> » et d'en être le gardien pour que s'y construisent toutes sortes de rapports au monde et de relations aux autres et à soi. Au-delà de la connaissance des jeux, cela implique écoute, empathie, adaptabilité et psychologie.

À ce titre, la règle est peut-être l'outil principal du « passeur de jeu (x) » car elle est le ciment des joueurs. Elle permet de les mettre en projet : celui de partager le jeu.

Si notre rôle de ludothécaires est de rendre le jeu accessible à toutes les bourses grâce au prêt, nous devons donc aussi et surtout rendre la « mise en jeu » accessible. Pour cela, il faut proposer des ani-

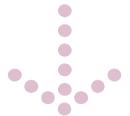
mations et un accueil (personnalisé ou de groupe) résolument tourné vers des populations pour lesquelles la « démarche ludique » n'est pas forcément naturelle ou spontanée.

« La « fracture ludique » conceptualise un certain nombre d'intuitions que nous pouvons avoir en partant d'observations empiriques sur le terrain<sup>19</sup> ». En ce sens que le nonaccès au jeu concret, socialisant et partagé pourrait devenir à termes un élément discriminant d'un point de vue socioculturel. Comme toute production culturelle, le jeu a un langage « qui permet de lire le monde ». Or l'accès à ce langage « est le fruit d'une éducation, d'un apprentissage, tout comme l'accès à un spectacle de danse, la lecture d'un roman ou la compréhension d'une œuvre picturale. [...] Le jeu de société, comme produit culturel, a aussi besoin de médiateurs [...] C'est là tout l'enjeu des prochaines années. Un fameux défi pour les associations de terrain que sont les ludothèques.<sup>20</sup> »

## Ce serait le mot de la fin ?

La fin ? Nécessaire et fondatrice pour le jeu, il s'agit du pire moment pour le joueur ! Mais heureusement pour nous, d'une certaine manière, le jeu n'a jamais vraiment de fin puisqu'il peut être rejoué à l'infini. Or « qui parlerait de jeu sans jouer plus ou moins ne jouerait pas le jeu<sup>21</sup> » et c'est donc par déformation professionnelle que nous jouons avec notre outil et nos pratiques en les (re) questionnant à chaque nouveau projet !

Car les jeux sont des éprouvettes dans lesquelles se concentre un précipité multicolore de relations aux autres et au monde... Et là, dans ce milieu préservé, on n'a pas fini de s'émerveiller et de se nourrir de la complexité et de la richesse de ce et de ceux qui nous entourent...



## Pour en savoir plus

ASBL Ludo: [www.ludobel.be](http://www.ludobel.be)  
Secteur Ludothèques de la Cocof:  
[www.cocof.be](http://www.cocof.be), onglet « ludothèques ».

18. HUIZINGA Johan, *Homo ludens, Essai sur la fonction sociale du jeu*, Gallimard, 1951.

19. Tanju Goban, chargé de projets culturels, Centre bruxellois d'action interculturelle (CBAI) et président de l'asbl Ludiris.

20. *Idem*.

21. HENRIOT Jacques, *Sous couleur de jouer*, Paris, José Corti, 1989

# Le métier de *game designer*

> Philippe Keyaerts<sup>1</sup>

**On ne compte plus le nombre de sorties de nouveaux jeux, signe d'une intégration de plus en plus grande de la pratique ludique dans nos sociétés. Philippe Keyaerts nous décrit les ressorts de la création d'un jeu et de son univers. Elle doit être guidée par le plaisir. Plaisir de rire, plaisir de se confronter à un challenge, plaisir d'être en interaction.**

## **Tu es créateur de jeux, pourrais-tu expliquer en quoi cela consiste ?**

Le boulot d'auteur, c'est d'abord beaucoup de travail solitaire, et avant d'avoir quelque chose à tester, ça peut prendre beaucoup de temps. Il faut d'abord avoir un set de règles complet. Parfois, on peut passer des semaines pour trouver un point de règles. Ensuite, il faut fabriquer un prototype, qu'on va alors tester, en invitant des amis ou en allant dans des soirées jeux. La phase de test prend autant de temps que la phase de création. Enfin vient la phase éditoriale, et là encore il peut y avoir des modifications, chaque éditeur à ses préférences et peut demander d'apporter tel ou tel développement.

La création de jeux est mon activité principale, mais je donne aussi un cours sur le *game design*<sup>3</sup> dans le cadre de la formation en Ludothèque à la Haute École De Fré<sup>4</sup>, c'est une année spéciale sur les métiers du jeu. Le jeu y est abordé sous plusieurs aspects, notamment sociologique, anthropologique et historique.

## **Devenir auteur de jeux, c'est un parcours autodidacte ?**

En effet, il y a très peu d'écoles où l'on apprend le *game design*, et la formation de la Haute École De Fré n'est pas suffisante pour devenir auteur. À vrai

dire j'ai toujours beaucoup joué, c'est donc venu un peu naturellement.

On commence par inventer des variantes pour un jeu existant, puis on développe un tas d'idées, mais la plupart du temps ça ne va pas très loin. Et puis une fois ça marche assez bien, alors on continue et on continue, et on finit par en éditer un. L'important c'est d'aimer jouer. Si on n'aime pas lire, on ne devient pas écrivain. J'ai beaucoup joué avant de me lancer, sans pour autant que se dessine un projet. Ça vient un peu comme ça, essentiellement en pratiquant, en analysant et en décortiquant. J'ai une formation de mathématicien, j'ai donc un peu cet esprit de logique, de systèmes et d'abstraction.

## **Qu'est-ce qui fait qu'un jeu fonctionne bien ?**

Un bon jeu est avant tout un jeu auquel on prend du plaisir à jouer. Ça a l'air évident comme ça, mais pour moi le but premier du *design* d'un jeu est vraiment de donner du plaisir aux gens. Et la recherche de plaisir peut prendre des formes variées. Il y a des jeux où l'on rigole beaucoup, d'autres où on se casse la tête, où il faut réfléchir, mais c'est aussi une forme de plaisir.

Je pense aussi qu'il faut pouvoir offrir du challenge aux joueurs, au sens de la compétition. Se battre pour la victoire, c'est offrir un challenge aux autres,

1. Créateur de jeux de société au succès international comme *Vinci*, *Evo* et *Small World*.

2. Propos recueillis par Alain Lemaître.

3. « Conception de jeu ».

4. Voir l'interview de Michel Van Langendonck, page 28.

c'est ça qui fait le jeu. Il faut éviter que les joueurs puissent trouver le « truc », il faut laisser une place suffisante à l'aléatoire ou alors instaurer des niveaux pour que le jeu ne soit pas trop facile.

Ensuite, il y a la question des règles. Ces dernières ne doivent pas non plus être trop compliquées. Elles existent en ce sens qu'elles définissent le jeu et contraignent les joueurs, mais il faut pouvoir les oublier. Les règles sont comme des lois physiques, et, partant du principe qu'elles créent l'univers du jeu, tout l'enjeu consiste à faire en sorte qu'il soit intéressant de s'y balader.

Si le joueur doit sans cesse sortir de cet univers pour consulter le bouquin des règles, il y a un problème. Les règles sont là pour servir le jeu, et elles doivent être intégrées facilement pour éviter qu'on ait besoin d'en sortir. C'est comme si on regardait un film et que le téléphone n'arrêtait pas de sonner...

### Est-ce que la triche peut faire partie du jeu ?

La triche, c'est embêtant ! Sauf si ça fait partie des règles, mais alors ce n'est pas vraiment de la triche. Évidemment, tout est basé sur le fait qu'on respecte des règles, qu'on se trouve dans un univers particulier, si on triche, on en sort. Il y a des jeux où c'est difficile de tricher. Si on prend *Puissance 4*, par exemple, une fois que le jeton est tombé, on ne peut plus le dépla-

cer. Le jeu est un moment social, si on triche on fait du mal. Mais ce n'est pas la même chose que de se faire des sales coups parce que les règles le permettent et qu'on a accepté d'entrer dans cet univers-là.

### Est-ce une impression, ou les gens jouent plus qu'avant ?

Le marché du jeu se développe, c'est une réalité. Depuis une dizaine d'années, il s'adresse de plus en plus aux adultes. Avant, le jeu était essentiellement réservé aux enfants. Si on était parent, on avait un alibi et on pouvait jouer avec les enfants. Mais maintenant, il y a des soirées où l'on joue entre adultes, les jeux deviennent plus complexes. On peut jouer en tant qu'adulte et c'est accepté.

On voit aussi que le jeu apparaît régulièrement dans les médias et qu'il est vu de manière positive dans la société. Il s'inscrit comme un loisir créatif et social. Quand on joue, on est actif, ce n'est pas comme regarder la télé. On fait quelque chose, on est en interaction. D'ailleurs, le nombre de nouveaux jeux explose : il y a dix ans, j'arrivais encore à suivre ce qui sortait, mais maintenant ce n'est plus possible. Il y a au moins mille nouveautés par an.

Malgré cela il y a encore trop de gens qui ne jouent pas parce que ça leur paraît compliqué ou risqué pour une série de raisons liées à la défaite, la tricherie, la peur d'être jugé, la timidité...

Bien sûr, tous les jeux ne sont pas faits pour tout le monde. Il y a un vieux jeu qui s'appelle *Diplomatie* où il n'y a qu'un seul survivant à la fin. Ça, on le sait en début de partie et on fait des pactes pendant le jeu, des pactes qu'il faut trahir à un moment, sinon on n'y arrive pas. Évidemment, là, on est obligé de regarder quelqu'un dans les yeux et de lui dire « je te jure que je vais faire ça » et puis on fait exactement le contraire. Et ça, ce n'est pas toujours évident.

Pourtant le monde du jeu est si vaste qu'il y a moyen de trouver des jeux qui conviennent à tout le monde.

Comme pour toute chose, on peut difficilement dire qu'on n'aime pas si on n'a pas essayé. On a tous été enfants et on a tous aimé jouer un jour ou l'autre.



## Quelles différences existe-t-il entre le jeu de plateau ou de société et les jeux virtuels, sur ordinateur ?

Dans les deux cas, on est dans le domaine du jeu. Et les frontières entre ces deux types de jeux sont de plus en plus floues. Il y a bien une dimension plus solitaire au jeu vidéo, mais maintenant, avec les réseaux et le jeu en ligne, tout ça évolue. Beaucoup de jeux sont aujourd'hui édités en version de plateau et en version électronique. Les jeux sur tablette se développent beaucoup parce que le GSM est trop petit et l'ordinateur un peu encombrant. La tablette permet de prendre son jeu dans le train, en vacances, sans devoir transporter toute sa ludothèque, même si, c'est vrai, ça ne remplace pas la boîte et les composants physiques.

Je dirais que les deux types ne sont pas en concurrence, mais viennent se nourrir l'un l'autre. On a remarqué que les mêmes personnes achètent souvent les deux versions. Certains jeux très complexes sont plus faciles à jouer sur ordinateur parce que cela évite des manipulations compliquées.

## Que penses-tu des jeux dits « collaboratifs », où il y a moins de compétition ?

Je ne suis pas spécialement fan de ce genre de jeux parce que selon moi tout jeu est par définition collaboratif, on est ensemble pour s'amuser. La compétition permet de se donner du challenge les uns aux autres. Il ne faut pas opposer coopératif et compétitif. Il y a toujours un challenge à résoudre. On peut le résoudre ensemble, chacun pour soi ou en équipe. Et puis on joue contre le jeu aussi. Ça ne sert à rien de vouloir retirer la compétition du jeu pour que le jeu soit plus « gentil ». On n'empêchera jamais les enfants de jouer avec des revolvers en plastique ! Ceci dit, le concept coopératif « on est tous dans le même bateau » est très chouette. *Le Seigneur des anneaux* est un des premiers jeux coopératifs pour adultes qui a très bien marché. Ça a permis d'ouvrir une voie.

Il existe aussi des jeux semi-coopératifs, où tout le monde joue contre un grand méchant, un peu comme dans un jeu de rôle où l'un des joueurs gère l'ennemi. C'est encore une ambiance différente.

## Quels conseils donnerais-tu à des intervenants sociaux qui souhaitent



**PIPSa**

Pédagogie Interactive en Promotion de la Santé

**Pipsa.be est le site web de l'Outilthèque Santé, centre de référence de jeux et outils pédagogiques en promotion de la santé mis sur pied par Solidaris.**

**Le site PIPSa vous propose une collection d'outils pédagogiques utiles en promotion de la santé et disponibles en Belgique francophone.**

**Dans le Catalogue en ligne :**

- une description détaillée de chaque outil
- des avis sur leur qualité
- d'autres informations autour des outils

**Les avis d'évaluation de PIPSa et les avis des utilisateurs permettent de choisir l'outil le plus pertinent en fonction des besoins de l'animateur.**

**Le site propose aussi des repères théoriques et pratiques liés à l'outil pédagogique en promotion de la santé : comment choisir, utiliser et créer un outil.**

**[www.pipsa.be](http://www.pipsa.be)**

## utiliser le jeu dans leur pratique ou qui voudraient créer des petits jeux ?

Le truc principal, comme je l'ai dit, c'est le plaisir du jeu. En général, il est plus facile de commencer par faire des modifications d'un jeu existant ou alors de faire des jeux très simples. Un jeu simple est plus facile à tester. Parfois, il faut jouer des centaines de parties avant d'avoir un bon résultat... Alors si chaque partie dure trois heures, c'est un peu compliqué.

Dans le cadre d'une pratique professionnelle, il y a en général un public particulier auquel il faut s'adapter. Qu'est-ce qu'il aime, qu'est-ce qu'il n'aime pas... Si ce sont des gens qui ne jouent pas beaucoup, il faudra quelque chose de très simple et qui donne envie.

Il faut aussi garder à l'esprit que le jeu est une activité libre à la base. Si on est forcé de jouer, ce n'est plus du jeu. Il faut se méfier des jeux pédagogiques qui deviennent des obligations. La balise doit vraiment rester le plaisir, et on en sort facilement, il faut y faire attention. On peut trouver des bons mécanismes, des trucs qui ont l'air élégant mais qu'il faudra finalement abandonner. Il faut toujours avoir en tête : « Tiens, qu'est-ce qui est le plus chouette à jouer ? » Et ça peut varier en fonction du type de jeu. Ça pourrait être ce qui fait le plus rire ou ce qui donne le plus de challenge.

# Pourquoi (se) former au(x) jeu(x) ?

> Michel Van Langendonck, président de Ludo ASBL

**L'ASBL Ludo est partenaire de l'année de spécialisation en « sciences et techniques du jeu » qui a démarré en septembre 2013 à la Haute École Paul-Henri Spaak et à la Haute École de Bruxelles. Michel Van Langendonck, cheville ouvrière de la mise en place de cette formation, nous en expose les principaux objectifs. Il est temps de prendre le jeu au sérieux nous dit-il, et de renforcer les compétences des professionnels des secteurs social, pédagogique et paramédical en la matière. Le jeu, par ses dimensions psycho-socio-éducatives, a en effet entièrement sa place au sein du travail social.**

## **Pourquoi cette formation en sciences et techniques du jeu<sup>1</sup> ?**

Le jeu nous construit, nous entretient et, au besoin, nous répare. Il est temps de le prendre au sérieux. Un master « sciences de l'éducation » en sciences du jeu et des formations diplômantes (BAC +3) de ludothécaire existent en France depuis plus de trente ans, il était grand temps que la Belgique francophone emboîte le pas.

## **À qui s'adresse-t-elle ? Comment a-t-elle été mise sur pied ?**

Nous avons profité de l'appel à projet de formations « innovantes » du ministre de l'Enseignement supérieur, Jean-Claude Marcourt émis en octobre 2011. La Haute École Spaak IESSID forme des assistants sociaux et des bibliothécaires documentalistes. En tant que président de Ludo ASBL, association de promotion culturelle du jeu, j'avais regretté que leur formation ludique soit pour ainsi dire inexistante. La directrice, Nadine Vanden Borre, saisit la balle au bond...

Avec ses collaborateurs, Natacha Wallez et Jean-Sébastien Vandenbussche, nous avons rapidement réuni un comité d'experts et commencé à monter le dossier. La potentialité de la formation s'est rapi-

dement révélée plus large que prévue, intéressant les professionnels du secteur social, mais également ceux du pédagogique et du paramédical.

Nous avons obtenu le soutien et l'aide de la directrice de la Haute École de Bruxelles — catégorie pédagogique Defré, madame Dierkens, d'où le résultat final : une année de spécialisation en co-diplomation des deux Hautes Écoles. Nous avons finalement opté pour une spécialisation généraliste sur le(s) jeu(x) ouverte à tout titulaire d'un grade de bachelier. Ceci impliquait une année complète (750 heures) et de plein exercice, mais organisée à horaire adapté afin de permettre de suivre les cours tout en travaillant en journée.

En février 2012, ce projet fut le seul à obtenir l'agrément du Conseil supérieur social à l'unanimité dans le cadre de l'appel du ministre.

Au bout d'une année de travail et de péripéties supplémentaires, la convention était enfin signée, l'accord du cabinet obtenu et l'équipe pédagogique, largement pluridisciplinaire, réunie. Le 15 septembre 2013, 18 étudiants assistaient aux premiers cours...

## **Quel est l'intérêt du jeu (et de la formation) pour les professionnels ?**

Prendre le jeu au sérieux nous aide d'une part en

1. Propos recueillis par Alain Lemaître

tant qu'être humain à faire les choses sérieusement sans se prendre au sérieux et ainsi à faire face aux difficultés de l'existence avec une attitude ludique et constructive. Cela nous apprend d'autre part en tant que professionnel à mieux identifier les circonstances favorables à l'utilisation du jeu et à adapter, à créer des outils ludiques adéquats et efficaces pour nos pratiques respectives.

Le jeu est interdisciplinaire par nature et concerne chaque être humain, il faut pouvoir l'envisager sous toutes ses facettes permettant d'élargir notre point de vue « tubulaire ».

Éducateurs et enseignants spécialisés, travailleurs sociaux, assistants en psychologie, logopèdes, ergos, kinés, infirmiers... ont des métiers différents, mais que ce soit au niveau de la prévention ou de la remédiation, ils sont tous amenés à s'occuper de publics fragilisés. Le jeu (le jouet) dans la créativité, l'autonomie et les jeux (à règles) dans la socialisation, la confrontation aux normes, l'acquisition de savoirs et de compétences leur fournit ici et là un outil inestimable qui plus est doté d'une pédagogie du détour, une motivation du plaisir ou du défi intrinsèque.

La démarche ne s'improvise pourtant pas, encore faut-il à la fois bien connaître son métier et connaître le(s) jeu(x)...

En tant qu'éducateurs passeurs de culture, les (ludo) bibliothécaires, naturellement, mais aussi les autres dans leurs métiers d'enseignant, de parents ou d'êtres humains se doivent de mieux appréhender les jeux dans toutes ses dimensions.

### Quelles sont-elles ?

Il y a au départ dans tout jeu, la dimension première de plaisir désacralisé ; il y a ensuite les aspects psycho-socio-éducatifs non moins essentiels ; il y a encore les aspects de création (immatérielle ou en 3 dimensions) à valeur économique ; il y a enfin la 4<sup>e</sup> dimension : les jeux sont des miroirs d'hommes en un temps et un lieu déterminé, ils font partie de notre patrimoine culturel.

### N'y a-t-il pas une tension avec une certaine définition du jeu comme activité en soi à l'écart des activités « sérieuses » et des objectifs d'apprentissage qu'on voudrait lui faire porter ?

Tout d'abord, on peut s'amuser au travail et s'enlever en jouant. Le jeu n'a ni le monopole ni la garantie du plaisir.

Ensuite, l'opposition travail/loisir apparaît de plus en plus manichéenne si pas dépassée. À cet égard, la vision univoque du jeu assumé comme un mal

nécessaire de distraction pour permettre le sérieux a pourtant la dent particulièrement dure. Et pour cause, cette idée est ancrée dans nos racines culturelles helléniques et plus encore judéo-chrétiennes. Dans son *Éthique à Nicomaque*, Aristote se demande si « l'homme cultivé et appartenant à une civilisation raffinée peut chercher son délassement même dans le plaisant badinage et le jeu ». Sa conclusion est affirmative mais il ajoute : « puisqu'il doit y avoir dans la vie aussi du délassement... l'homme doit y trouver le milieu entre le trop et le trop peu » ; il appelle cette vertu « l'eutrapélie ». Saint Thomas d'Aquin reprendra cette notion qui sera ensuite intégrée à la doctrine chrétienne avec une connotation de plus en plus péjorative comme exemple d'une nécessaire tempérance. Le divertissement est dès lors plus toléré qu'accepté comme adjuvant au travail ; loisir et oisiveté étant fréquemment confondus. Le divertissement assumé comme mal nécessaire sera également central dans les *Pensées* de Pascal.

Depuis Freud, nous devrions pourtant savoir que « le jeu n'est pas l'inverse du sérieux, c'est l'inverse de la réalité ». C'est plus précisément l'acceptation d'entrer momentanément dans une réalité seconde (une « fiction réelle » écrit Brougère) qui nous permet de nous distraire, mais surtout d'expérimenter des stratégies, vivre des expériences et des défis, bref apprendre, sans éprouver la pleine piqûre du réel. Enfin, ce n'est pas l'apprentissage qui est sérieux c'est l'évaluation, la certification.

Le jeu ne convient sans doute pas vraiment pour évaluer de manière certificative (ou alors sous la forme du jeu pédagogique, à la « ludicité » altérée). Mais, bien utilisé, il permet de très précieuses (auto) évaluations formatives et aide à préparer, à dédramatiser les autres.

En matière d'apprentissages, au-delà de quelques faiblesses, les pédagogies actives (et la pédagogie du jeu n'est pas la moindre) ont prouvé leur efficacité notamment (mais pas uniquement) sur le plan de la remédiation. Officiellement le décret-missions de 1997 et la réforme de l'enseignement en Fédération Wallonie-Bruxelles les encouragent dans un idéal démocratique de progrès social.

### Le jeu a-t-il vraiment sa place dans l'éducation formelle jusque dans les classes ?

Oui, assurément.

Pour les détracteurs du jeu en classe, le jeu doit être gratuit, sans conséquences. « Jouer en classe ce n'est plus du jeu, c'est un détournement pédagogique ». De plus il doit être libre, « jouer en classe

c'est jouer sous la contrainte ». Cette double confusion provient de la définition classique du jeu par Huizinga (1938) que l'on retrouve chez Caillois (1958, les jeux et les hommes). Le jeu est certes « une activité réglée, séparée, fictive, incertaine », mais elle n'est assurément jamais sans conséquences fût-ce en termes d'estime de soi, d'expérience.

Pour le Larousse, « Le jeu est une activité qui, dans le chef de celui qui s'y adonne, n'a d'autre but que le plaisir qu'elle procure. » Certes, et c'est ce plaisir qui rend la motivation à la tâche intrinsèque; encore faut-il le définir... plaisir de se détendre? Plaisir d'apprendre? De relever un défi?

Quant à l'enseignant, l'éducateur ou le parent, rien ne l'empêche d'y mettre d'autres intentions qui vont au-delà de ce plaisir...

Libre? Oui, sans doute, mais ni plus ni moins que toute autre activité scolaire. La liberté est inhérente à l'homme. Forcer un enfant à suivre une leçon quelle qu'elle soit est impossible, l'école des châtiments corporels ou psychiques n'est pas une école. Par ailleurs, le jeu n'est évidemment jamais totalement libre... Une forêt, une chambre d'enfant, une ludothèque, une classe, une culture, une éducation, le jeu est toujours conditionné par un environnement donné. Mais, surtout, il n'est jamais totalement contraint... ceux qui croient l'inverse ne jouent pas assez. Peu importent les circonstances, l'expérience montre que le joueur bascule bel et bien dans une réalité seconde et oublie d'entrée de jeu qu'il est à l'école, en classe ou chez lui, dans sa chambre; une seule réalité existe, celle du jeu.

### **Pourquoi dans ce cas ne pas l'utiliser plus?**

J'y vois au moins 4 raisons:

1. Un effet d'inertie général dans l'application du décret-missions: pouvoirs organisateurs, directions d'écoles, parents et plus encore enseignants affichent un manque d'adhésion face à l'ambitieux chantier de réforme de notre enseignement demandant paradoxalement plus à la profession dans un contexte de restriction budgétaire. Afin de produire des effets positifs, toute pédagogie active (et notamment la pédagogie du jeu) et/ou différenciée nécessite au contraire plus de temps et/ou de moyens que les méthodes expositives traditionnelles.

2. Les réticences à l'égard du jeu en classe s'expliquent plus encore par un déficit important d'information et plus encore de formation des parents, des enseignants et des autres professionnels de l'éducation (ludothécaires compris!) en matière de pédagogie du jeu.

3. Le caractère peu quantifiable d'une pédagogie ludique en termes d'efficacité apparaît particulièrement pénalisant dans la culture ambiante de l'audit, du chiffre et de l'évaluation.

4. Enfin, la difficulté d'utilisation pédagogique de jeux en classe est réelle. La démarche ne s'improvise pas. Il ne suffit pas de décréter son utilité, il faut la nuancer, l'accompagner afin d'en circonscrire les pratiques favorables et d'en prévenir les abus. De plus, la question du jeu en classe divise jusqu'aux milieux scientifiques. Dans le secteur de l'éducation en mutation, les identités professionnelles en devenir (enseignants, orthopédagogues, éducateurs, animateurs, ludothécaires, école des parents...) paraissent interférer sur ce débat par un positionnement défensif plutôt que de travailler en relais complémentaires de constellations éducatives salvatrices pour l'enfant (Cyrulnik, 2007). En l'absence d'une théorie générale du jeu, un approfondissement de la recherche en la matière s'avère plus que jamais nécessaire.

### **Comment concrètement s'articule le programme de cette formation?**

La formation est à la fois théorique et pratique, elle forme des « intellectuels ».

Trois axes généralistes importants rythment le premier quadrimestre:

- Les aspects ludologiques généraux tels l'histoire, la socioanthropologie du jeu, des jeux et des jouets ou les apports du jeu en psychologie du développement.
- Les aspects ludothéconomiques tels la connaissance et la classification des objets de jeux ou la gestion d'une ludothèque ou d'une séance de jeu (y compris stage professionnalisant).
- Le « game design » et la créativité par la réalisation en équipes d'un jeu de A à Z.

Le second quadrimestre se centre sur:

- L'animation, la mise en jeux et la gestion de groupes par des jeux de rôles.
- Les apports pédagogiques et les aspects didactiques des jeux.
- L'utilisation et l'adaptation des jeux en remédiation avec des publics spécifiques.
- La valorisation de ses réalisations par des cours tels la gestion de projet et l'aménagement d'espaces ludiques ou la connaissance des filières professionnelles et de l'actualité des jeux et jouets.

Enfin et surtout

- Le projet personnel de l'étudiant par des séminaires optionnels et la réalisation d'un stage et d'un travail intégré de son choix.

**Plus d'infos sur [www.ludobel.be](http://www.ludobel.be)**

# Nunc est legendum...

> **Danielle Dombret**, documentaliste à Prospective Jeunesse

**Le jeu est une activité éminemment sérieuse. Le centre de documentation vous présente ci-dessous quelques références d'ouvrages, articles et sites internet qui vous permettront d'approfondir votre lecture.**

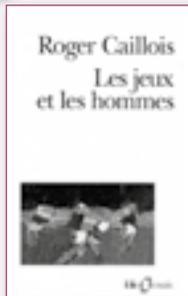
## *Homo ludens. Essai sur la fonction sociale du jeu*

Johan Huizinga, Gallimard, 1988  
[1938]

« Après avoir défini le jeu comme une action libre, sentie comme fictive et située en dehors de la vie courante, capable néanmoins d'absorber totalement le joueur — une action dénuée de tout intérêt matériel et de toute utilité, qui s'accomplit en un temps et dans un espace expressément circonscrits, se déroule avec ordre selon des règles données, dans une ambiance de ravissement et d'enthousiasme, et suscite, dans la vie, des relations de groupes s'entourant volontiers de mystère en accentuant par le déguisement leur étrangeté vis-à-vis du monde habituel —, Johan Huizinga montre la présence extrêmement active et féconde de ce jeu dans l'avènement de toutes les grandes formes de la vie collective : culte, poésie, musique et danse, sagesse et science, droit, combat et guerre. »



définition du jeu : selon lui, il s'agit d'une action libre, séparée, incertaine, improductive, réglée et fictive. A partir de là, il va tenter d'établir une classification de ces actes. Pour commencer, il y a 4 catégories fondamentales. L'Agon : contient les jeux avec une relation de concurrence (football, tennis, etc.). L'Aléa : des jeux où les participants s'en remettent au destin (les jeux de dés ou la roulette). Mimicry : se base sur le mimétisme, la volonté d'imiter (les jeux des enfants, qui observent et reproduisent les gestes de leurs parents). Et, enfin, l'Ilynx : il s'agit de la poursuite du vertige, le désir de brouiller momentanément sa conscience (la glissade, la vitesse, le saut dans le vide, etc.). Ensuite, il y a les concepts de Paidia : la liberté fondamentale qui est la base de tout jeu ; et de Ludus : le goût de la difficulté gratuite.



Ce sont donc les deux axes fondateurs de sa classification des jeux. »

## *Jeu et pédagogie : Histoire d'une relation*

Page internet : [www.discip.ac-caen.fr/histgeo/ludus/histjeduc.html](http://www.discip.ac-caen.fr/histgeo/ludus/histjeduc.html)

« Le paradoxe de départ est toujours le même : un jeu trop directif, trop volontairement pédagogique n'est plus un jeu car

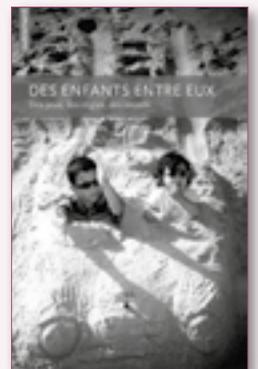
on y perd la part indispensable de liberté et de gratuité propres au jeu. Selon la célèbre définition de Caillois, le jeu est en effet une activité « libre, séparée, incertaine, improductive, réglée, fictive », donc assez éloignée de la pratique de la classe... Cependant, la volonté de réconcilier ces deux pôles autour d'une certaine idée de l'enfant est ancienne. C'est ce que cette page va essayer d'esquisser... »

## *Des enfants entre eux.*

### *Des jeux, des règles, des secrets*

Sous la direction de Julie Delalande,  
Ed. Autrement, coll. Mutations, 2009

« Les moments que les enfants passent entre eux, temps moins visibles et moins valorisés par les adultes sont des temps pendant lesquels ils mettent à l'épreuve des valeurs et des règles pour en tester la validité et l'utilité concrètes (par exemple pour la résolution de leurs conflits, l'amitié, l'échange, etc.). Cet ouvrage montre comment par exemple les enfants fabriquent à partir des objets qui leurs sont proposés des jeux et des pratiques, des manières d'être et de faire qui font d'eux des acteurs créatifs de la culture enfantine ; comment ils développent des compétences sociales. Cette activité créatrice sera par exemple examinée au travers des influences réci-



proques entre les producteurs de produits pour enfants, cherchant à concevoir un produit que les enfants adopteront parce qu'il fera écho à une culture enfantine déjà existante, et des enfants avides de nouveautés nourrissant leur imaginaire et leur désir de consommer (G. Brougère et N. Roucoux) : Halloween et les cadeaux des paquets de céréales seront passés au crible. D'autres exemples plus déconnectés d'une culture marchande seront proposés, tels que les jeux de fiction des cours d'école (M. Borba), ou encore l'imaginaire qui entoure la petite souris (J. Delalande). D'autres univers également où la condition des enfants est moins protégée (enfants de la rue au Pérou ou une cour d'école brésilienne). L'originalité de cet ouvrage est donc de donner à voir et à entendre la parole des enfants, afin de déconstruire une vision « adultocentrique ». L'analyse se centre sur des individus âgés de quatre et onze ans. Les auteurs montrent les continuités culturelles alors que l'on voudrait nous faire croire qu'il n'existe plus de traditions, ni de rituels, ni de transmission. Le livre bouscule encore davantage nos représentations, nous amenant à nous interroger sur le statut social que nous accordons aux enfants et sur le rôle que nous donnons aux relations entre enfants, nous obligeant finalement à nous demander ce que c'est que d'être un enfant. Ce livre original sans rupture entre le monde de l'école et de la famille intéressera les parents et professionnels de l'enfance, enseignants, éducateurs, médecins, producteurs de biens culturels et de consommation... »

tements responsables ? Le monde des jeux numériques pourrait en effet aider les jeunes à développer leur autonomie et leur compréhension des relations de cause à effet, surtout en ce qui concerne les décisions qu'ils prennent. »

### ***My Safe Sex Tape, un jeu virtuel en ligne \****

**Plate-Forme Prévention Sida, Éducation Santé, juillet-août 2014, n° 302**

« Dans le cadre de la campagne de prévention des IST/Sida à l'attention des adultes, la Plate-Forme Prévention Sida a développé un jeu interactif disponible en ligne. Celui-ci met en avant le slogan de la campagne « C'est où, avec qui et comme vous voulez, mais toujours protégés ».

### ***Le Kottabos : un outil pédagogique pour réfléchir sur l'alcool \****

**Aude Segond, SWAPS, n° 29, p. 17-18**

« Le Kottabos tire son nom d'un jeu grec qui se pratiquait lors des banquets. Il consistait à jeter le reste de la coupe de vin que l'on venait de boire dans un bassin en métal en invoquant le nom d'un être aimé. Si le jet produisait un son vibrant, c'était le signe d'un amour partagé. Le joueur était jugé non seulement sur son adresse à atteindre le but visé, mais aussi sur l'élégance du geste avec lequel il maniait la coupe. »

### ***Spécial Jeux \****

**SWAPS, n° 65, 2011**

Vous y trouverez notamment un article de Charles Coppolani intitulé « Un observatoire sur les jeux : pourquoi et pour quoi faire ? »



### ***L'invitation au jeu dans les soins aux enfants affectés par la guerre au Guatemala***

**Philippe Valls, Revue francophone du stress et du trauma, mars 2011, tome XI, n° 1, p. 55-64**

« Au début des années 80, l'association Enfants Réfugiés du Monde ouvre un espace de jeu pour les enfants dans un camp de réfugiés où survivent dans un grand dénuement des paysans mayas ayant fui les massacres au Guatemala. 20 ans après, nous avons recueilli les témoignages de ces enfants. En nous appuyant sur le récit de Marcos, l'un d'entre eux, nous avons identifié quelques-uns des facteurs de protection qui lui ont permis de résister aux effets traumatiques de la violence et de l'exil, avec une attention particulière à son expérience du jeu. »

### ***Centre d'Études et de Recherche sur le Jeu***

**www.cerj.fr**

« Un groupe de joueurs, chercheurs en herbes, chercheurs confirmés, avait la tête pleine de questions. Pourquoi joue-t-on souvent aux mêmes jeux ? Est-ce le signe d'une culture ? Tous les jeux sont-ils populaires ? Quels sont les savoirs transmis par le jeu ? Comment ce patrimoine immatériel qu'est le jeu se transmet-il, circule-t-il, s'échange-t-il ? Que laisse-t-il au niveau individuel et collectif ? Une ethnographie du monde en jeu peut-elle exister ? Comment jouent nos voisins ? Qu'est-ce que le jeu nous apprend de la culture d'une société ? »



### ***Jouer pour rester en santé \****

**Article de Louise Sauvé, Éducation Santé, juillet-août 2014, n° 302**

« Des millions d'élèves investissent beaucoup de temps à jouer à des jeux en ligne. Pourquoi ne pas utiliser ces jeux pour leur faire adopter des compor-

\* Ces articles et revues peuvent être consultés et/ou empruntés au Centre de documentation de Prospective Jeunesse.



DEL EN FRANCE CHOIX ÉCOLE ASSUÉTUDES SANTÉ FÊTE AL-  
COOL ADDICTIOME NEARER MANIRED DEIND ÉDUCATION ADOLES-  
CENCE JEU TAI EXPÉRIENCES TION ENNUI ESTIME  
DE SOI PROHI DOSE INTERNET CAN-  
NABIS PRÉVEN ES BIEN-ÊTRE JOINTS  
TOXICOMANIE HOIX ÉCOLE ASSUÉ-  
TUDES SANTÉ F SAGES DANGER PEUL  
ÉDUCATION AI PLAISIR PROTECTION  
CONDUITES À RISQUE EXPÉRIENCES SOINS ABUS CONSOM-  
MATION ENNUI ESTIME DE SOI PROHICTION GROUPE ECSTASY



**Prospective Jeunesse** est un centre d'étude et de formation fondé en 1978. L'association est active dans le domaine de la prévention des méfaits liés aux usages de drogues, dans une optique de promotion de la santé.

#### **Prospective Jeunesse**

propose quatre services :

- Formation et accompagnement de professionnels (seuls ou en équipe)
- Publication de la revue **Prospective Jeunesse**
- Entretiens individuels
- Centre de documentation

#### **Prospective Jeunesse** a créé, avec **Infor-Drogues** et **Modus Vivendi**,

l'asbl **Eurotox**, relais en Communauté française de Belgique de l'Observatoire européen des drogues et des toxicomanies (OEDT).

[www.eurotox.org](http://www.eurotox.org)

**CONTACT** 144 chaussée d'Ixelles, 1050 Bruxelles ■ 02 512 17 66  
[revue@prospective-jeunesse.be](mailto:revue@prospective-jeunesse.be) ■ [www.prospective-jeunesse.be](http://www.prospective-jeunesse.be)

#### **Éditeur responsable**

Pierre BALDEWIJNS

#### **Rédacteur en chef**

Alain LEMAITRE

#### **Comité d'accompagnement**

Pierre BALDEWIJNS, Philippe BASTIN,  
Line BEAUCHESNE, Mathieu BIETLOT,  
Marc BUDO, Martine DAL,  
Christian DE BOCK, Christel DEPIERREUX,  
Damien FAVRESSE, Pascale JAMOULLE,  
Alexis JURDANT,  
Delphine MATOS DA SILVA,  
Julien NÈVE, Micheline ROELANDT,  
Brigitte SPINEUX, Patricia THIEBAUT,  
Jacques VAN RUSSELT, Arnaud ZARBO

#### **Soutien administratif**

Nadia MORTIAUX

#### **Dessins**

Jacques VAN RUSSELT

Les articles publiés reflètent les opinions de leur(s) auteur(s) mais pas nécessairement celles des responsables de « **Prospective Jeunesse – Drogues Santé Prévention** ». Ces articles peuvent être reproduits moyennant la citation des sources et l'envoi d'un exemplaire à la rédaction. Ni Prospective Jeunesse asbl, ni aucune personne agissant au nom de celle-ci n'est responsable de l'usage qui pourrait être fait des informations reprises dans cette publication.

#### **Impression**

Nuance 4, Naninne

#### **Graphisme et mise en page**

**MEDIA**  
animation  
communication & éducation

ISSN: 1370-6306



# Prospective Jeunesse

Drogues  
Santé  
Prévention

# 70

Périodique trimestriel  
été 2014

*Prospective Jeunesse, Drogues | Santé | Prévention*  
est un trimestriel lancé en décembre 1996.

Lieu interdisciplinaire de réflexion, de formation et d'échange d'expériences, d'idées, de points de vue, cette revue interroge sous des regards différents des thèmes liés aux usages de drogues, à la promotion de la santé et aux politiques et pratiques sociales en matière de jeunesse.

Chaque numéro aborde un thème particulier.

**Celui-ci est consacré à la pratique ludique.**

Pour consulter les sommaires des numéros parus ou contacter l'équipe de rédaction, visitez le site:

[www.prospective-jeunesse.be](http://www.prospective-jeunesse.be)



FÉDÉRATION  
WALLONIE-BRUXELLES

Avec le soutien de la Fédération Wallonie-Bruxelles  
et agréé par la Commission communautaire française  
de la région de Bruxelles-Capitale

