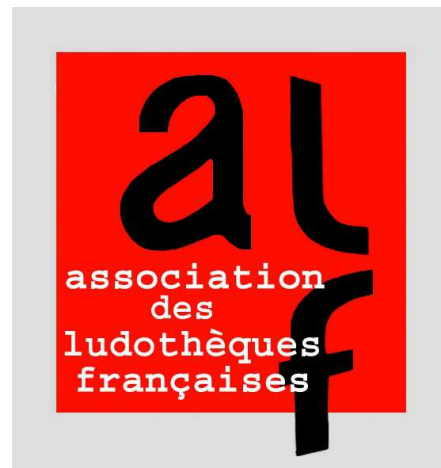


**UNIVERSITÉ D'ÉTÉ 2016**  
**BRIVE-LA-GAILLARDE**

**LE JEU E(S)T**  
**LA CULTURE**



## LE JEU E(S)T LA CULTURE

“Le jeu est consubstantiel à la culture” affirmait Roger Caillois en 1958 dans son ouvrage *Des jeux et des hommes*. 20 ans avant, Johan Huizinga avait lui aussi, dans *Homo Ludens*, mis en lumière le rapport ténu entre le jeu et la culture, annonçant pour sa part que “tout est jeu” et donnant sa propre définition de la culture comme étant ce qui fait civilisation et système organisé en société.

Nombreux sont les penseurs à avoir également établi ce lien entre jeu et culture. De la considération du jeu comme mémoires des rites pour les ethno-anthropologues, à Philippe Ariès, un autre historien, chez qui les pratiques ludiques sont liées au développement des sociétés, le jeu apparaît donc comme une motivation fondamentale dans l’acte de faire société, une façon d’assimiler et de bâtir la culture.

Pendant cette semaine, il sera donc question de cette imprégnation mutuelle entre jeu et culture qui s’inscrit comme le terreau de nos civilisations. Nous nous entourerons d’universitaires et praticiens et nous vous proposerons de réfléchir ensemble à cette affirmation du jeu comme fait culturel. Au travers de regards interdisciplinaires, mêlant philosophie, ethnographie et sociologie, nous étendrons cette réflexion à l’ensemble des facettes que recouvrent le terme jeu, qu’il s’agisse de transmissions cultu(r)elles et sociales liées à la pratique du jeu (l’acte de jouer et de donner à jouer) ; que de culture matérielle ou patrimoniale du jeu, dans sa dimension physique (l’objet).

Dans la continuité de notre projet politique, de notre mission de professionnalisation du secteur et de sa reconnaissance, ce sera également l’occasion d’échanger sur nos pratiques de terrain, de les enrichir encore et de construire un discours partagé sur les aspects culturels du jeu et de la ludothèque."

## Accueil par Nicolas Dion, président de l'ALF

Nous sommes très heureux d'être ici pour ouvrir ces universités d'été, les premières depuis 3 ans, elles qui avaient alors été remplacée par une formule de 3 jour, mais qui nous manquaient tout de même. Elles manquaient de par le format de 3J, qui ne permet pas les mêmes temps de travaux, les mêmes recherches, les mêmes échanges, les même mises en mouvement; Elles manquaient symboliquement, car leur absence mettait en relief les difficultés de l'association durant ces deux années ; Elles manquaient enfin pour tout le reste, les temps informels, les échanges de pratiques ludiques, les retrouvailles, bref, tout ce que l'on pourrait positionner dans le champ du plaisir. Alors réjouissons-nous de ce retour prometteur et de cette semaine qui s'annonce riche et fructueuse.

Je voudrais dire un mot pour les contextualiser et partager avec vous tous les orientations que nous avons choisies comme références pour leur mise en place. Elles sont au nombre de quatre.

La première, nous souhaitons qu'elles s'inscrivent dans la démarche globale actuelles de l'ALF. Autour du projet politique, des orientations, des statuts, des outils, du Label, et tout ce sur quoi nous travaillons depuis quelques mois. Il y a un fil logique de travaux structurants qui visent à rendre l'ALF et les ludothèques plus efficaces, et à mieux les positionner dans leur environnement, dans la société, dans le monde ludique. La construction d'un discours commun et militant autour de la dimension culturelle des jeux, des jouets, et du jouer, entre dans cette démarche. Elle a pour but de faire jaillir les ludothèques des cases dans lesquelles on voudrait parfois les enfermer pour donner à voir l'ensemble de leur potentiel et des champs dans lesquelles elles s'inscrivent et interviennent.

Seconde chose, nous les voulions cohérentes, avec un fil conducteur clair, qui permette à tout un chacun de se situer dans l'ensemble de la démarche et de saisir l'articulation des temps entre eux, bien qu'ils soient très divers. Nous voulions que cela s'articule autour d'objectifs partagés, et qu'elles débouchent sur une production manifeste, partageable et utile pour l'ensemble du réseau, avec pour finalité de constituer collectivement ce qui sera le fondement de notre « reconnaissance culturelle » et de nos démarches à venir auprès du Ministère de la Culture et de la Communication.

La troisième, nous voulions qu'elles s'inscrivent dans les sujets de préoccupations actuelles des ludothèques, voire de ce qu'on nomme « le monde ludique », sur la dimension culturelle du jeu, la dimension patrimoniale et conservatoire des ludothèques, le côté culturel de l'action de jouer, le rapprochement avec les structures culturelles qui s'accroissent, et des questions plus pragmatiques de recherche des ressources sur les multiples dimensions de notre action

La dernière enfin, nous ne voulions pas que ce travail soit ludothéco-centré si vous me permettez ce néologisme. Pour qu'il ait du sens, nous avons délibérément voulu lui donner une portée plus universelle en le détachant de la question de la ludothèque pour nous centrer sur la dimension culturelle des jeux, des jouets et de l'action de jouer. Ce n'est qu'en inscrivant cette réflexion dans une globalité au travers de regards historique, philosophique, anthropologique, sociologique et économique que nous lui donnerons l'importance qu'elle mérite, que nous permettrons à d'autres acteurs de s'y reconnaître, de nous y rejoindre, de l'enrichir et de la soutenir.

Alors bienvenue, bienvenue à tous qui êtes ici, et merci par avance pour vos contributions à la

construction de ce discours militant sur la question du jeu, pour vos contributions aux écrits à venir qui soutiendront nos démarches auprès du ministère de la Culture et de la Communication et en bien d'autres endroits, de toutes les contributions non ludothécaires qui participeront à lui donner un caractère d'universalité, et de ce nouvel outil mis à disposition des ludothèques pour affirmer l'étendue de leurs champs de compétences, et les potentialités qu'elles ouvrent sur tous les territoires où elles sont présentes.

## **Programme**

## Introduction aux DROITS CULTURELS

Conférence par Sébastien Cornu, président de l'Ufisc (Union Fédérale d'Intervention des Structures Culturelles)

*"Comme nous l'indiquions lors de notre discours d'ouverture, nous avons voulu nous détacher de la question spécifiquement du jeu et de la ludothèque, pour aborder le jeu sous un angle plus large, plus global, et mieux y revenir ensuite. Si nous allons passer, au travers de cette démarche, par nombre de travaux autour des sciences humaines, la question du droit, et notamment des droits culturels, nous semblaient assez fondamentale à aborder. C'est donc l'objet de ce premier temps de conférence et d'échanges."*

**Quelques repères sur la définition des droits culturels.** La diversité culturelle est « pour le genre humain, aussi nécessaire qu'est la biodiversité dans l'ordre du vivant ». Elle constitue « le patrimoine commun de l'humanité ». Cette affirmation a réuni, il y a maintenant quinze ans, plus de cent quatre-vingt pays au travers de la Déclaration universelle de l'UNESCO sur la diversité culturelle signée en novembre 2001 (article 1). Cette déclaration a été ratifiée par la France, ainsi que plusieurs autres textes internationaux défendant la diversité culturelle ainsi que les droits culturels.

**En 2015, la loi Nouvelle organisation territoriale de la République (loi NOTRe) affirme en son article 103 que « La responsabilité en matière culturelle est exercée conjointement par les collectivités territoriales et l'Etat dans le respect des droits culturels énoncés par la convention sur la protection et la promotion de la diversité des expressions culturelles du 20 octobre 2005 ».**

Les parlementaires ont ainsi défini que la responsabilité publique en matière culturelle est commune et fondée sur le référentiel du **respect de la dignité humaine et des droits fondamentaux**. L'article vient bien clarifier la responsabilité culturelle publique, et souligner la nécessité d'une réelle prise en compte des droits culturels en tant que fondement démocratique tel que le dispose **la Déclaration universelle des droits de l'Homme, en son article 27** : *« Toute personne a le droit de prendre part librement à la vie culturelle de la communauté, de jouir des arts et de participer au progrès scientifique et aux bienfaits qui en résultent. »*

Dans le cadre des textes internationaux sur la diversité culturelle et les droits culturels, le terme « culture » recouvre *« l'ensemble des traits distinctifs spirituels et matériels, intellectuels et affectifs qui caractérisent une société ou un groupe social et qu'elle englobe, outre les arts et les lettres, les modes de vie, les façons de vivre ensemble, les systèmes de valeurs, les traditions et les croyances »* (déclaration universelle de l'UNESCO sur la diversité culturelle, 2001) ou encore *« les valeurs, les croyances, les convictions, les langues, les savoirs et les arts, les traditions, institutions et modes de vie par lesquels une personne ou un groupe exprime son humanité et les significations qu'il donne à son existence et à son développement »* (déclaration de Fribourg, 2007).

**Les droits culturels font partie du système indivisible et interdépendant des droits humains au même titre que les autres. Les droits culturels peuvent être définis comme les droits et libertés d'accès et de participation aux ressources nécessaires au processus d'identification culturelle développé tout au long de sa vie.** Chaque personne est reconnue comme être de culture.

Intimement liée aux droits culturels, la diversité culturelle nous parle d'enjeux fondamentaux pour tout être humain : celui de se voir reconnaître une créativité et une expression propres, des traditions et des pratiques spécifiques, qui contribuent à « *une existence intellectuelle, affective, morale et spirituelle plus satisfaisante pour tous* », celui du droit d'accès de chacun aux ressources nécessaires à son développement personnel et social, associé à un devoir d'échange et de compréhension avec les autres.

Il y a une complémentarité nécessaire entre le respect de la diversité culturelle et celui des droits culturels : les personnes sont les premiers facteurs de la diversité et celle-ci est entretenue au service de leurs droits. La diversité culturelle se construit dans une relation dynamique entre sociétés et territoires de vie.

**Les droits culturels impliquent la discussion des libertés pour faire humanité ensemble.**

En prenant comme référence les droits humains universels, l'identité culturelle n'est jamais figée. Au contraire, elle progresse vers plus de liberté en étant attentive aux différends, en entendant les autres identités dans leur liberté. La personne en négocie les interactions pour accorder plus de libertés aux autres et renforcer sa propre autonomie de personne libre et délibérante.

**Ce qu'exprime l'article 103 de la loi NOTRe, c'est donc l'affirmation de la responsabilité de la puissance publique dans la mise en œuvre de la participation des personnes**, et le renvoi aux juridictions compétentes et aux organes qui en ont la mission de poser les limites de la liberté des expressions pour garantir une vie démocratique pérenne et émancipatrice.

Comme l'illustre le corpus des textes de références ci-dessous, porteurs du nécessaire respect et reconnaissance des droits culturels, la question de leur périmètre fait l'objet d'échanges fournis au niveau mondial. Ils désignent ainsi particulièrement le droit à l'éducation, le droit de participer à la vie culturelle, le droit à la liberté d'expression artistique, le droit à l'information. Les droits culturels visent à une progression de la liberté, de la responsabilité et de la capabilité des personnes.

**La définition des droits culturels permet de mettre en valeur la dimension culturelle des autres droits de l'homme.** Ils en complètent l'interprétation et l'effectivité, car ils indiquent que si les droits sont appliqués sans considération des objets et milieux nécessaires à leur appropriation par les personnes elles-mêmes et par celles qui en sont responsables, leur effectivité est compromise, voire leur application peut conduire à des effets pervers.

Au niveau des instruments, les droits culturels sont déjà reconnus dans nombre de dispositions, à partir desquelles il faut travailler. De nombreux textes internationaux y font référence. Mais ils ne bénéficient pas encore de la visibilité et des développements qui sont nécessaires. Ils doivent être déclinés dans les pratiques locales et politiques publiques.

Il est notamment possible de se référer à l'**Agenda 21 de la culture** qui définit les droits culturels comme un engagement fondamental. Pour rappel, « *l'Agenda 21 de la culture est le premier document mondial qui établit une action menée par des villes et des gouvernements locaux en faveur du développement culturel. L'Agenda 21 de la culture a été approuvé en 2004 par des villes et des gouvernements locaux du monde entier qui s'engagent dans les domaines des droits de l'homme, de la diversité culturelle, du développement durable, de la démocratie participative et de la création de conditions pour la paix* ». Le programme propose ainsi des actions et des pistes de bonnes pratiques à travers un travail de capitalisation – applicables et ouvertes aux échanges et au développement de nouvelles pratiques culturelles.

Combinant les impératifs de participation citoyenne, de recherche fondamentale et appliquée, tout autant que de partage des savoirs, des pratiques, des croyances et des imaginaires, **les textes porteurs du référentiel des droits culturels nous rappellent les objectifs de progrès humains, dans toutes ses déclinaisons sociales, qui font le socle d'un bien vivre ensemble.** Considérant que la culture, tant par sa dimension patrimoniale que par sa dimension créatrice, constitue un commun de l'Humanité, il est préconisé l'affirmation d'une politique publique pour une société humaniste, fondée sur la dignité humaine et les relations entre les personnes. **La participation des personnes, la concertation avec la société civile,** pour sa construction et sa mise en œuvre dans un principe d'ascendance sont alors déterminantes.

### ***Les enjeux au niveau de l'ALF***

*"Les enjeux d'un travail sur la dimension culturelle de nos actions apparaissent ici avec force, et ils sont de nature multiples .*

*Mettre en lumière avec force, cohérence et des regards pluri-disciplinaire cette question du jeu, dans la double acception que nous reconnaissons dans notre définition (l'acte de jouer et les objets)", est l'un des piliers sur lequel nous voulons bâtir notre action dans les années à venir;*

*D'une part pour une meilleure reconnaissance, institutionnelle, sociétale, symbolique, de ce que nous affirmons de longue date, à savoir la dimension culturelle de nos structures, de nos actions, de nos objets-médias jeux et jouets.*

*D'autre part, et même si ça ne sera vraisemblablement pas simple, légitimer une contribution économique renforcée de la puissance publique, du niveau national au niveau local, dans la pérennisation et le développement de nos équipements."*

## Action culturelle et émancipation par la culture, un éclairage socio historique

Conférence par Lionel Arnaud, professeur des universités en sociologie à l'université de Toulouse III  
Paul Sabatier

*"L'approche sociologique, l'approche empirique, d'observation du terrain culturel nous paraissait une étape importante pour nous situer dans ce champ du "culturel". Il a là des conceptions et des définitions très diverses, et savoir quels seront nos approches stratégiques de la question, nos soutiens (théoriques, réseaux, etc...), nos définitions et les champs dans lesquels nous nous définirons nous permettra de construire un discours cohérent, partagé et qui fera sens non seulement pour nous, mais aussi pour tous les interlocuteurs auprès desquels nous aurons à intervenir."*

Afin d'enrichir la réflexion et d'amener des contenus, et après s'être interrogés sur les définitions, il s'agit ici d'avoir une approche de l'inscription de la culture dans l'histoire. D'établir un lien avec les pratiques culturelles et socio-culturelles.

Lionel Arnaud ne se positionne pas comme un spécialiste du jeu, il a été convoqué ici pour aborder la question de la culture, une question très large, l'idée est donc de trouver un juste milieu entre des apports génériques et les questions du public.

« Pourquoi un sociologue pour parler de la culture plutôt qu'un praticien de la culture, un artiste par exemple puisque la culture est souvent associée à l'art ? Ici il ne s'agit pas tant de la pratique culturelle que du fait culturel, ce qui fait culture, or pour parler concept il faut voir, observer, parler de chose très concrètes et empiriques, c'est le rôle du sociologue. La place du sociologue de la culture est de mettre de l'ordre dans cette complexité dans lequel il est à la fois agent et acteur, lui-même pur produit de la distinction culturelle. Tout comme la culture à travers son ministère, le sociologue appartient également à une forme d'institution dans la mesure où rôle des institutions c'est de produire des classements : des spécialistes de... La sociologie dite « de la culture », de prime abord, couvre un secteur plus ou moins délimité qui englobe la sociologie de l'art et qui est socialement désigné comme relevant de la vie culturelle. La culture apparaît comme un moyen de voir des distinctions socio-culturelles voire socio-économique. »

Les dimensions de la culture sont multiples et correspondent à un agencement de 3 composantes :

- Envisagée le plus souvent comme un corpus d'œuvre valorisée, la notion de culture renvoi à une dimension esthétique. Il s'agit ici d'une forme de sacralisation de la culture.
- La culture s'entend également comme style de vie, dans une définition plus anthropologique.
- La culture est également déclarative, c'est le discours d'un groupe social sur lui-même : se percevoir comme cultivé ou non. Cela sert des logiques de distinctions sociales.

*« Les pratiques comme le jeu combinent ces 3 composantes »*



On peut ainsi distinguer la culture savante de la culture populaire, mais qui pose ces distinctions ? C'est là tout l'enjeu.

Le sociologue Pierre Bourdieu s'est posé la question de la sacralisation de la culture et sur le comment on produit socialement une culture légitime.

Dans la culture populaire, la dimension sociale est beaucoup plus importante qu'ailleurs. La culture dite populaire est très imbriquée dans la vie sociale et est pensée comme une activité civique et citoyenne, elle représente des valeurs telles que la mixité sociale, le lien intergénérationnel... La dimension esthétique forme une dimension parmi d'autres et pas nécessairement la plus importante.

### **Une pratique culturelle, c'est le rapport aux institutions**

Il s'agit de se pencher ici sur le lien entre la pratique culturelle et la pratique institutionnelle.

Dans un premier temps, qu'est-ce qu'une institution ?

*« Le rôle des institutions est de produire des classements, des logiques, qui introduisent des coupures dans ce qui est vécu par les individus comme un continuum. »*

Mary Douglas, *Comment pensent les institutions*, Paris, La Découverte, 1999.

C'est ainsi que s'opposent culture savante et culture populaire, culture bourgeoise et culture ouvrière, les arts des loisirs, sports et jeux...

Et ces distinctions se basent sur des logiques institutionnelles comme en témoignent l'existence de ministères dédiés avec par exemple la France qui dispose d'un Ministère de la jeunesse et des sports et d'un Ministère de la culture et de la communication. A tel point que ces délimitations structurent nos propres représentations.

Cela introduit un découpage, une construction sociale de la réalité qui impacte nos représentations sociales, notre façon de vivre telle ou telle activité, telle pratique sociale ou culturelle.

La culture n'est pas quelque chose qui existe en soi. Elle existe selon un contexte et des interactions sociales. Ces institutions hésitent en permanence entre des formes de légitimité plus utiles en terme de cohésion sociale, ou bien s'appuyant sur des pratiques exigeantes dans une logique plus esthétique, qui permet de sublimer le monde social.

C'est un des dilemmes de l'action publique, du Ministère de la Culture en l'occurrence, qui, en choisissant de légitimer, ou pas, des pratiques sociales, va institutionnaliser une activité et lui donner une dimension artistique. Néanmoins c'est mettre entre parenthèse la dimension sociale de la pratique. C'est d'avantage l'esthétique qui va être valorisée, avec un risque de relégation des personnes juste là pour recréer du lien social ; ou au contraire un risque de normalisation car pour être reconnu par l'institution il faut rentrer dans un certain nombre de cases. Des formes populaires deviennent des formes institutionnalisées au risque de déposséder les pratiquants de leurs critères premiers.

C'est toute la complexité de la notion de culture, à la croisée entre énormément de champs et de pratiques (le jeu, les pratiques culinaires, la danse, ...), en constante oscillation entre des logiques institutionnelles positives, qui permettent d'élever la pratique, de favoriser la création et l'inventivité, de la sortir de son cloisonnement. Mais au risque de casser la logique communautaire et les rapports sociaux.

## La création d'un Ministère de la culture en France

Une grande partie de nos façons de penser sont liées au fait que les institutions produisent nos représentations : ce que Pierre Bourdieu appelle « nos dispositions sociales ». La France est un des seuls pays à avoir un Ministère de la Culture (plutôt l'apanage des pays totalitaires !).

En France, la Culture est liée à l'idée de progrès social associée à l'époque de la Révolution française. Les philosophes des Lumières se sont posés la question de comment l'homme peut se réapproprier sa propre histoire. Cela participe de la *Déclaration des droits de l'homme et du citoyen* et de l'idée que chacun va pouvoir voter. Or cela va de pair avec l'émancipation et l'instruction du citoyen. Il faut éduquer le peuple. Ce sont les prémices de l'Education populaire amenée par Condorcet. Pour cela il faut construire des instruments d'émancipation de tous. Il faut favoriser le goût du débat et permettre aux citoyens de faire des choix, de les éclairer sur les enjeux sociétaux. Condorcet s'est appuyé sur Emmanuel Kant qui a défini le rapport à l'esthétique comme un goût pour la discussion. L'esthétique est une source de débat, et permet de poser des questions, c'est le rôle de l'art. L'art crée une distance.

Tout au long du XIX<sup>e</sup>, les questions se posent sur savoir si l'art doit-il servir à quelque chose, et participer à une transformation sociale. Néanmoins, l'Etat est resté relativement en retrait de cela, il a fallu 1936 pour que l'institution s'en mêle, dans l'idée de faire front contre les fascismes à travers l'instruction et l'émancipation pour contrer l'obscurantisme et les outils de conditionnement des régimes totalitaires. Voient alors le jour des Sous-secrétariats d'Etat : de la Culture et des Beaux-Arts, sous la tutelle du Ministère de l'Education ; du Sport et des Loisirs, sous la tutelle du Ministère de la Santé. Ce projet-là va perdurer jusqu'aux années 60, y compris sous le régime de Vichy.

La rupture s'opère en 1958 avec la V<sup>ème</sup> République et la mise en place d'un exécutif fort avec à sa tête le général de Gaulle. Dans une période troublée par la guerre d'Algérie, le Général de Gaulle apparaît comme l'homme providentiel chargé de rétablir la situation. Est également créé le Ministère des Affaires culturelles, confié à André Malraux, héros de la Résistance et de la guerre d'Espagne, écrivain reconnu, de telle manière qu'il va pouvoir asseoir une autorité politique mais aussi culturelle et esthétique. De l'autre côté, émerge un Secrétariat à la Jeunesse et aux Sports sous l'égide de Maurice Herzog, vainqueur de l'Annapurna, autre grande figure de l'époque.

Dans l'intitulé, il s'agit d'un Ministère des Affaires culturelles, ce qui pourrait englober l'ensemble des facettes de la culture. Cependant, André Malraux considère que l'Education populaire ne concerne pas la Culture, pour lui, le rôle d'un Ministère de la Culture ce n'est pas d'apprendre, d'éduquer, c'est de faire aimer. De mettre en contact le plus grand nombre de personnes avec le plus grand nombre d'œuvres. De son côté, l'Education nationale n'a pas de place pour l'Education populaire, ce qui explique que l'Education populaire tombe sous l'égide du Ministère de la jeunesse et des sports. Ce qui explique pourquoi aujourd'hui encore l'agrément est sous la tutelle de ce ministère.

Cela permet de comprendre la scission entre l'art et l'Education populaire. Ainsi, les Maisons de la Culture créées par Malraux sont appelées par ce dernier des « Cathédrales de la Culture », cela participe à la notion de sacralisation de l'art.

Un changement s'opère après mai 68, on va pouvoir parler de plus en plus de développement culturel, l'apothéose correspond à l'arrivée de la gauche en 1981 et l'arrivée de Jack Lang au Ministère. On assiste alors à un élargissement de la notion de la culture. Le Ministère de la Culture s'élargit et s'intéresse à tout, quasi-anthropologique au risque de se disperser (médias, gastronomie, au cirque, au Hip-Hop...).

Le débat actuellement repose justement là-dessus. Peut-on émanciper sans qu'il y ait distinction,

sans qu'il y ait rupture ?

Réf. : « Arts, culture et cohésion sociale » in *Information sociales* n°190, p. 48 à 63

<https://www.cairn.info/revue-informations-sociales-2015-4.htm>

### ***Les enjeux au niveau de l'ALF***

*"Cette intervention met en relief que la question culturelle, et la question de sa légitimation sont loin d'être simples.*

*Entre les approches des différents ministères, artistiques, éducatives, d'éducatons populaire, entre les différentes facettes de la culture, esthétiques, anthropologiques, créatrices de distinctions sociales, il nous sera nécessaire de définir précisément, et de manière étayée, là où nous nous situons, ce que nous revendiquons, à quel titre, et pour quelle finalité.*

*C'est tout l'objet du groupe de travail qui se saisira de cette question suite aux université d'été, et auquel tout les ludothécaires qui ont de l'intérêt au sujet sont invités à participer."*

## Conférence

### **Les jeux et l'homme, une approche épistémologique par Antonin Mérieux, doctorant en anthropologie à l'université Paris IV Sorbonne, responsable de la ludothèque de Lieusaint (77)**

*"Toujours dans cette idée de multiplier les approches par différentes sciences sociales et les points de vue sur la question du jeu, nous avons reçu Antonin Mérieux, pour nous proposer une approche épistémologique, issue de son travail en anthropologie"*

L'objet de cette communication est de présenter ici succinctement l'approche épistémologique du jeu que j'ai opérée dans mes travaux universitaires, et d'en montrer l'intérêt pour la réflexion portant sur le jeu et sa valorisation culturelle, et par extension sur les ludothèques et le métier de ludothécaire.

Sans doute est-il préférable pour la compréhension du propos de présenter brièvement la démarche qui a été la mienne, et de préciser, selon l'expression consacrée, « d'où je parle ». Je rappellerai pour commencer que l'épistémologie est la réflexion menée sur la nature de la science et de la connaissance elle-même. Le concept lui-même est aujourd'hui un peu galvaudé, alors même que ses implications tendent à être gravement négligées. Gaston Bachelard est une figure incontournable de cette réflexion, mais ses travaux ont porté surtout ce que l'on appelle, un peu vite, les « sciences dures ». Son élève, Georges Gusdorf, a démontré l'intérêt de l'application d'une telle réflexion aux sciences humaines et appelé à la mise en œuvre d'une approche globale de l'être humain au-delà des habitudes et des usages disciplinaires. C'est ce que Jean Gagnepain a opéré au travers de sa modélisation théorique connue sous le nom d'Anthropologie générale, ou « théorie de la Médiation », et c'est son modèle que j'ai utilisé ici pour sa rigueur et pour sa valeur heuristique, un autre terme galvaudé pour parler tout simplement de l'intérêt que le modèle présente pour notre manière d'appréhender le monde dans lequel nous vivons.

En quoi une telle approche diffère-t-elle alors de l'ensemble de ce que l'on peut lire ou entendre sur la question du jeu ? Tout d'abord, en prenant garde à ne pas tomber dans le piège de l'apparente évidence du terme de « jeu » et de ses usages, ce que Bachelard appelait « l'obstacle verbal », et ce que j'appellerai, à la suite de Gagnepain, le « mythe » du jeu. En effet, le problème de prendre comme point de départ le mot lui-même, et c'est ce qui se produit dans de nombreuses études portant sur la question du jeu, c'est que celui-ci constitue déjà une idée implicitement préconçue. Idée que l'on va ensuite chercher à justifier, en tentant de déceler une essence commune à toutes ces réalités que l'on désigne arbitrairement par le terme de « jeu ». Il y aurait donc une sorte de point commun à découvrir entre le bébé qui joue avec son hochet et l'adulte qui joue aux *Colons de Catane*, entre le joueur de flûte de Hammeln et celui de Dostoïevski, entre *Candy crush* et le *Jeu de Marion et de Robin*, sans parler, dans les cas les plus graves, du vent qui joue dans les feuilles ou du jeu entre la vis et l'écrou, et qui constituerait alors l'essence du jeu. Évidemment, chercher ainsi un dénominateur commun à l'extrême diversité de ce que nous appelons jeu, en plus de nous enfermer dans le relativisme de la langue, ne peut que conduire à des généralités extrêmement vagues.

C'est la raison pour laquelle de nombreux auteurs qui se sont penchés sur la question ont préféré définir le jeu par une multiplicité de critères, comme son caractère fictif, réglé, libre, incertain, gratuit, etc. Mais l'on reste là dans une approche descriptive de réalités que l'on a implicitement postulées comme homogènes, sans se préoccuper d'ailleurs de savoir si

les critères observés tiennent particulièrement aux phénomènes observés, ou relèvent plus généralement du fonctionnement de l'être humain. Car en effet, le critère de la décision intervient par exemple bien dans tous les exemples de jeu qui peuvent venir à l'esprit, mais c'est qu'elle relève de l'homme en général, et se retrouve donc dans tout ce que celui-ci fait<sup>1</sup>, y compris dans le fait pour vous de lire ce texte. De même pour la règle, qui, si elle est présente dans le jeu, l'est tout autant dans notre réveil quotidien, ou encore dans la manière d'assister à une conférence ou d'écrire un article. Rien d'étonnant alors à ce que l'on puisse avoir l'impression, soit que tout relève du jeu, soit que le jeu soit si décisif dans le fonctionnement de l'esprit humain, puisqu'on ne fait que le définir en décrivant les manifestations de l'humain que l'on y voit à l'œuvre.

Aborder ainsi la question, c'est donc s'enfermer dans une circularité tautologique : en cherchant à définir, on ne fait que formuler autrement ce que l'on a déjà implicitement conçu. Pour procéder autrement, il va nous falloir commencer par faire le deuil de cette notion de jeu, à laquelle nous sommes sûrement tous attachés, mais dans laquelle nous ne mettons pas tous nécessairement la même chose. Ce n'est donc plus au jeu que l'on va s'intéresser, mais aux processus qui peuvent s'y trouver à l'œuvre. Mais il ne s'agit plus alors de chercher à découvrir ce que serait une illusoire essence du jeu, mais de décider quels sont le ou les processus qui, dans la diversité des réalités que nous disons ludiques, nous intéressent le plus, et qui nous paraissent les plus déterminants dans ce que nous voulons que le jeu soit. C'est, je crois, la condition nécessaire à l'établissement d'une cohérence du métier de ludothécaire, pour rompre avec une approche qui laisse place à l'interprétation de chacun. Ainsi, si c'est la question de la règle qui nous semble si décisive, pourquoi se limiter au jeu et ne pas se faire juriste ? Si le processus de prise de décision nous semble déterminant, il va nous falloir nous rapprocher de la psychologie et de la psychanalyse. Et si c'est le plaisir que prend le joueur qui nous semble constitutif du jeu, il va falloir étendre notre champ de compétence dans des directions pour le moins inattendues.

Pour ma part, je souhaiterais ici attirer l'attention sur deux processus en particulier, qui me semblent particulièrement importants dans la question : celui de l'autocinèse du vivant d'une part, et celui de l'esthétique sociale de l'autre.

### **Le jeu comme propriété du vivant**

Une approche possible du jeu peut prendre comme point de départ l'observation du chat qui poursuit la ficelle qu'on agite devant lui, ou encore du bébé qui cherche à attraper ses pieds avec ses mains ou qui agite son hochet. Nous disons dans les deux cas qu'ils *jouent*. Mais au-delà du terme, de quoi s'agit-il ? Tout simplement du fait que l'homme, comme l'animal, ne se contente pas de subir les actions et les influences de son environnement : il est, pourrait-on dire, animé de l'intérieur, d'où ce concept d'« autocinèse ». Le jeu, si on le prend ainsi, ne s'oppose donc ni au sérieux, ni à la réalité, mais à la passivité et à l'ennui. Le chat joue avec la ficelle et le bébé avec ses pieds, tout simplement parce qu'ils tendent spontanément, durant le temps qu'ils ne passent pas à manger et à dormir, à faire quelque chose.

Nous sommes assez proche de la pensée de Schiller, pour qui le jeu relevait de la dépense d'un excès de vitalité, mais nous ne pouvons cependant pas d'une part ramener tout ce que nous appelons jeu à cela, et d'autre part cette tendance naturelle à ne pas rester inactif dépasse très largement le cadre de ce que nous appelons « jeu ». Le bébé qui joue

<sup>1</sup> A l'exception bien sûr de certains cas pathologiques, relevant par exemple de l'aboulie.

avec son pied et l'adulte qui pratique le yoga, le chat avec sa ficelle et la majorette avec son ruban, l'enfant qui jette sa bobine et le scientifique qui conduit une expérience, font tous, chacun avec leurs moyens, exactement la même chose : ils s'animent, ils s'occupent, ils interagissent avec ce qui les entoure. Il s'agit cependant ensuite de favoriser cela en permettant des expériences diversifiées et de qualité.

Si l'on envisage le jeu sous cet angle, on voit alors ce que peuvent avoir de naïf toutes les interrogations relatives à l'utilité du jeu et à son intérêt pour le développement de l'enfant ou de l'individu. Outre le fait que, comme le disait déjà Durkheim, « l'utilité d'un fait n'en explique pas l'existence », chercher à quoi sert le jeu, en tant qu'autocinèse, reviendrait à chercher à quoi sert la vie. On ne va tout de même pas se demander s'il est utile aux enfants qu'ils fassent autre chose que manger et dormir. Évidemment qu'il est bon pour les enfants de jouer, puisque c'est la manifestation même de leur vitalité, le moyen par lequel les êtres vivants explorent et expérimentent naturellement leur rapport au monde. A l'inverse, l'absence de ces comportements spontanés est bien révélatrice du fait qu'un enfant soit en danger.

Le concept d'autocinèse nous permet donc de comprendre certaines réalités de jeu, notamment chez les jeunes enfants et les animaux, mais aussi par exemple chez la personne qui « joue avec son stylo ». Mais il est en revanche insuffisant pour expliquer la spécificité de certaines autres choses que nous appelons des jeux, et pour lesquelles nous pouvons recourir à d'autres concepts qui permettent de les spécifier.

### **Le jeu comme esthétique sociale**

En effet, l'approche que l'on peut faire du jeu, notamment aujourd'hui en ludothèque, peut s'intéresser avant tout non pas à ce que font le bébé ou le chat, mais à ce que font les personnes réunies autour d'un jeu de société, devant une console de jeux, ou sur un terrain de football. Tous ces phénomènes relèvent eux aussi de l'autocinèse, dans la mesure où ils sont eux aussi des manifestations de l'indépendance de l'homme à l'égard de son environnement et de son activité spontanée qui le fait interagir avec celui-ci. Mais ils se distinguent alors de l'activité du chat et du bébé par la mise en œuvre d'un processus social particulier, que j'appelle le « jeu choral », ou encore l'« esthétique de la responsabilité ».

De quoi s'agit-il ? On a souvent relevé comme caractéristique du jeu le fait qu'il trouve sa fin en lui-même, sans conséquences sur la réalité, ce que l'on a également appelé sa futilité ou sa frivolité. Pourtant, il serait parfaitement erroné de prétendre que le jeu est sans conséquence : la satisfaction qu'il procure, ou encore la frustration qu'il engendre, mais aussi l'exercice des facultés qu'il met en œuvre, sont bien des effets provoqués par le jeu. C'est alors au seul plan social que la partie de jeu de société ou de jeu vidéo sont sans conséquence : que l'on gagne ou que l'on perde, on en ressort toujours le même. C'est ce qui fait par exemple la différence entre la compétition dans le cadre ludique, et la compétition dans un cadre de rivalité effective, par exemple à la guerre ou lors d'un concours administratif. Dans le premier cas, le statut de vainqueur ou de perdant n'a pas d'incidence sur ce qu'est le joueur, tandis que dans les seconds, sa vie s'en trouve bel et bien modifiée. On remarquera que l'absence d'incidence du jeu sur la vie « réelle », c'est-à-dire hors du jeu, exclu de fait toute forme de jeu contraint : si l'on était obligé de jouer, le jeu perdrait de fait le caractère de « pour lui-même » qui le définit.

Pour autant, ces formes de jeu se distinguent du simple divertissement, lui aussi sans conséquence, par le fait que le joueur n'est pas passif, mais s'investit d'un devoir, d'une

responsabilité. Le joueur a quelque chose à accomplir, qu'il le détermine lui-même ou qu'il accepte de suivre les prescriptions d'un autre, c'est-à-dire ce qu'on appelle couramment la « règle du jeu ». C'est en cela que le jeu, pris ainsi, est une esthétique de la responsabilité, le joueur acceptant d'assumer une charge pour le simple fait de le faire, sans qu'il y soit contraint et sans qu'il ne cherche en cela à obtenir un quelconque effet pratique sur le monde. Ce n'est alors pas le contenu qui fait le jeu : tout peut servir au jeu, l'incertitude, la décision, le risque, la compétition, la logique, la stratégie, dès lors que cela s'inscrit dans cette visée esthétique.

### **Le jeu de l'enfant**

Ce n'est qu'après avoir analysé ces deux processus que sont l'autocinèse et l'esthétique sociale que nous pouvons comprendre ce qu'est le jeu de l'enfant. S'il relève en effet comme nous l'avons vu de cette activité spontanée du vivant, celle-ci se trouve inscrite par l'adulte dans une esthétique sociale. C'est-à-dire que si l'enfant fait spontanément l'expérience de son corps et des objets qui l'entourent, et découvre par exemple que le fait de tourner le robinet peut faire couler ou au contraire stopper l'eau, cette découverte présente peu d'intérêt pour l'adulte dans la mesure où il le sait déjà très bien. Du point de vue de l'adulte, elle est donc parfaitement sans conséquence, et relève pour lui du jeu. C'est exactement la raison pour laquelle des expériences scientifiques qui ont à leur époque révolutionné la société se retrouvent aujourd'hui dans les coffrets de petits chimistes : elles sont intéressantes à opérer, mais elles ont déjà changé le monde. En terme d'esthétique sociale, l'enfant ne joue donc jamais : il ne fait qu'explorer les possibilités que lui permettent ses capacités et son environnement, mais c'est l'adulte qui inscrit cette exploration dans le registre de ce qui relève pour lui de l'absence de conséquences.

Bien sûr, le souci de l'adulte est principalement d'éviter à l'enfant les conséquences négatives de son jeu, c'est-à-dire avant tout ce qui pourrait mettre en danger l'enfant, mais aussi ce qui pourrait mettre en danger son portefeuille à lui. C'est pourquoi l'on donne aujourd'hui aux jeunes enfants des objets en plastique, aseptisés et plus ou moins bon marché, que l'on appelle des jouets. Mais ce que l'on gagne en sécurité physique et économique (et encore...) se fait au détriment de la diversité, de la richesse, et de la qualité des expériences proposées à l'enfant.

### **Conclusion : quel jeu dans les ludothèques ?**

Les ludothèques ont pour mission de donner à jouer et de promouvoir le jeu. Certes, mais encore faut-il décider de ce dont il s'agit. Il ne vous échappera pas que les ludothèques ne proposent, à ma connaissance, ni jeux d'argent, ni « jeux du foulard », ni jeux érotiques. C'est qu'il est bien évident, par une sorte de bon sens intuitif, que ces réalités se distinguent du reste de ce que nous pratiquons, parce qu'elles ne sont, pour diverses raisons, pas sans conséquences sur la réalité sociale. Mais à ces exceptions près, nous restons encore largement prisonniers de ce mythe du jeu, c'est-à-dire de l'illusion que provoque chez nous l'usage d'un terme identique pour des processus différents. Nourrir et accompagner l'exploration spontanée de l'enfant est une chose, promouvoir l'esthétique sociale en est une autre. Les deux sont importantes et méritent d'être mises en valeur : la première, non pas parce qu'elle contribue au développement de l'enfant, mais parce qu'elle constitue précisément la modalité de ce développement ; la seconde parce qu'elle revendique une

jouissance de la gratuité, du devoir assumé pour lui-même et non pour se conformer aux institutions ou pour obtenir quelque chose. Mais l'urgence serait de cesser de croire qu'il s'agit de la même chose, et que les éducateurs et spécialistes de l'enfance qui ont mis en avant l'importance du jeu à cet âge avaient en tête de les faire jouer au Verger.

### ***Les enjeux au niveau de l'ALF***

*"L'intervention d'Antonin MERIEUX est intéressante car elle offre un angle d'observation et une approche assez sensiblement différente de celle que nous retenons comme nôtre actuellement au sein de l'ALF, et de celles des penseurs qui l'ont précédé en la matière.*

*Elle invoque une dimension "naturelle" du jeu, par l'idée d'autocinèse, où le jeu (comme d'autres actions) vient pallier à la passivité et à l'ennui par une mise en mouvement spontanée. Il amène également une dimension éminemment culturelle au jeu en l'inscrivant dans un processus social qu'il nomme esthétique sociale, définissant le jeu comme l'acceptation d'une responsabilité à laquelle on répond pour la dimension esthétique de la chose, et n'ayant pas de conséquence sur le plan social pour l'individu. Au moment même où le jeu est reconnu comme processus social, il acquiert de facto une dimension culturelle car marqué et définit par la société et les rites qui l'entourent. Il en va de même quand il décrit le regard posé des adultes sur ce que ces derniers nomment jeu, et la manière que nous avons de discriminer le jeu et le non-jeu.*

*Toutefois, cette approche n'est pas sans poser elle même nombre de questions. Un jeu qui s'oppose uniquement à la passivité et à l'ennui, plutôt qu'à la dimension réelle de nos actions ? Un enfant qui ne jouerait donc jamais et ne ferait qu'explorer des possibles quand il ne dors ni ne mange ? Où se situerait donc la limite entre l'âge adulte et l'enfant que l'on rapproche de comportements animaux ? L'adulte lui-même n'est-il pas en train d'explorer ? L'enfant est-il toujours en découverte et pourquoi pas parfois consciemment en jeux ? Le jeu de l'adulte est-il forcément de règles, où est-ce particulièrement à celui là qu'il nous faut nous intéresser ? Il nous semble qu'il y a là des questions auxquelles il serait intéressants de répondre pour pouvoir approprier pleinement cette approche, voire l'intégrer à nos documents de références."*



## Conférence

### Quand il n'y a plus de règles est-ce encore du jeu? Est-ce encore du « je » ? par Daniel Descomps, *Maison du Jouet Rustique de Pujols* (47)

*"Poursuivant nos explorations du jeu et de sa dimension culturelle, nous faisons un petit crochet (encore que...) des sciences humaines vers la philosophie. Daniel Descomps nous propose ainsi un voyage au cœur du rite, voire du jeu en tant que rite, qui participe à nous structurer en tant qu'être humains et que société."*

#### « Le jeu est-il une activité innée et/ou sociale ? Le comportement des petits animaux est-il comparable à celui des petits humains ? »

Les composantes « humaines » du jeu correspondent en réalité à des éléments « culturels ». Pour Daniel Descomps, l'acte fondateur du jeu correspond à la définition des êtres à travers le « nous » et le « je », un processus de différenciation qui passe par le rite.

Daniel propose ici de redéfinir le rite à partir de ses contours visibles et observables.

L'objet de cette intervention consiste à mettre en perspective un certains nombres d'éléments, tirés des penseurs qui ont conceptualisés l'acte de jouer, et sur lequel bâtir un raisonnement.

#### Le jeu est-il un rite ?

**Johan Huizinga** situe le jeu « en un temps et dans un espace expressément circonscrits ». Il n'hésite pas non plus à annoncer la dimension sacrée du jeu : « De même qu'il n'existe pas de différence formelle entre un jeu et une action sacrée, à savoir que l'action sacrée s'accomplit sous des formes identiques à celles du jeu, de même le lieu sacré ne se distingue pas formellement de l'emplacement du jeu. »

Ainsi, chez Huizinga, la parenté du jeu et du rite est telle que l'on pourrait changer le titre « Homo ludens » en « Homo ritualis » !

De son côté, **Roger Caillois** distingue dans le jeu quatre dominantes :

- Agôn. En grec l'agôn désigne le combat, la lutte. C'est l'esprit de compétition ;
- Alea. Le mot désigne en latin le jeu de dés. C'est la force du hasard ;
- Mimicry. Ce terme anglais désigne le mimétisme. C'est le plaisir du simulacre ;
- Ilinx, qui signifie en grec tourbillon d'eau. C'est l'attrait du vertige.

Les catégories de Caillois —qui ne font que reformuler le travail de Huizinga—, permettent de faire le lien avec René Girard.

Ni Huizinga ni Caillois n'arrivent, chacun pour soi, à tirer aucune synthèse ni conclusion de leurs observations et catégorisations pourtant essentielles, en ce qui concerne l'origine du jeu et la fonction structurante du rite. Et, pour Daniel Descomps, aucun des auteurs actuels non plus, ni pour chacun de ces deux chercheurs séparément, ni pour fusionner les deux ! La théorie anthropologique de René Girard permet une synthèse convaincante des catégories de Caillois et de Huizinga. Pour cela, il faut reprendre avec lui la définition du rite, en liaison avec le mythe et le sacré. Entre la violence ordinaire de la société et des institutions, garantes de la loi, et le calme, il y a le sacrifice du bouc émissaire. Tout tend à la destruction et au chaos. L'une des peurs est le chaos, on en a peur, comme on a peur de tout ce qui est de l'ordre du changement. Contre toutes les peurs qui créent du chaos à la fois personnel et collectif, il faut trouver une façon de s'en prémunir. Et cette façon c'est le rite. Ainsi, « le jeu est un rite prophylactique qui symbolise le sacrifice du bouc émissaire ». S'ouvrent alors des perspectives extrêmement fécondes concernant le « nous » et le « je » sociaux dans le jeu, et même... dans la ludopathie ! On peut prendre pour exemple celui de la régression rituelle du « je » vers le « nous » indifférencié par le foot.

### **Mourir pour grandir: un « avant » et un « après »**

Dans les sociétés anciennes, l'enfant vivait dans un temps « pré-sacrificiel » : indifférencié, non soumis aux tabous. Il était « infans » ce qui signifie n'ayant pas droit à la parole.

Avec le rite de passage, les choses changent radicalement. La petite fille grecque se voit ainsi obligée de rendre sa poupée à Vénus à travers la cérémonie du « nuces relinquare » où la poupée était jetée au feu.

Le « nous » indifférencié des « infans » devient alors le « je »: l'« infans » meurt pour grandir, pour faire advenir l'adulte différencié.

### **Le jeu permet de se construire puis se ressourcer dans l'enfance, ou se perdre dans une quête sans fin**

Dans et par le jeu, l'enfant se construit, dans le « faire semblant », pour se préparer psychologiquement, affectivement, culturellement, socialement, etc., à « mourir » pour grandir et se construire (« je » et « nous ») dans le monde de son univers culturel.

Dans et par le jeu, l'adulte « régresse » vers un temps, un lieu, etc., ritualisés, rigoureusement balisés. Il se ressource, il revient « boire » aux sources vivifiantes de l'enfance. Si toutes les conditions sont réunies.

Dans et par le jeu, l'adulte qui n'a pas franchi ou réussi son « passage » à l'âge adulte (cf. le phénomène des « adulescents ») se replonge indéfiniment dans l'étape « pré sacrificielle » pour essayer enfin de gagner cette bataille perdue, sans jamais y parvenir (Cf. le « masochisme » tel que le définit René Girard). C'est la ludopathie.

Certains jeux actuels exploitent cette lacune de nos sociétés dé-ritualisées, en proposant des jeux sans fin qui ne font qu'aggraver le problème!

### **Les enjeux au niveau de l'ALF**

*"Une fois encore, si nous observons le jeu selon cette proposition que nous fait Daniel Descomps, le jeu intervient comme une dimension essentiel de notre structuration, puis de notre équilibre, à plus forte raison dans nos sociétés dé-ritualiser dans lesquelles il vient combler un vide.*

*Une fois encore, il est positionné comme intimement liés à la fois à l'humain et aux sociétés dans lesquelles il existe sous différentes formes. Et s'il est lié à l'humain et à la société, il est donc intimement lié à l'idée de culture.*

*Mais comme en toute choses, comme dans le rite, il peut participer d'un équilibre et de structuration, mais il peut tout aussi bien devenir un endroit où l'on se perd lorsqu'on en gomme les frontières et qu'il se confond avec la réalité, faisant écho à la phrase d'Oscar Wilde, L'opposé du jeu ce n'est pas le sérieux, mais la réalité.*

*Ce propos ne pouvant que renforcer l'importance de ce qu'ont à apporter les ludothécaires, à la fois par le cadre ludique qu'ils mettent en place, par leur volonté de définir un cadre qui structure et sérénise le jeu, dans celle de le préserver de toute récupération, et enfin par leurs apports aux débats et question que posent le jeu"*

## Conférence

### **Le jeu entre au musée, la construction patrimoniale du jeu avec Mélanie Bessard, directrice du musée du Jouet de Moirans-en-Montagne (39)**

*"L'objet de cette intervention est d'aborder une autre dimension culturelle des jeux et jouets, une dimension qui commence à être légitimée par l'institution, le Ministère de la Culture. (Cf Lionel Arnaud, Action culturelle et émancipation par la culture, un éclairage socio historique),*

*Nous allons nous écarter de la pratique pour nous intéresser à la seconde dimension que nous avons voulu mettre en avant dans notre définition de la ludothèque de 2016, celle des objets, la dimension patrimoniale et conservatoire.*

### **Pourquoi un musée du jouet à Moirans-en-Montagne ?**

Le développement du jouet dans le Jura est indissociable de l'activité de tournerie sur bois. C'est à l'abbaye de Saint-Claude, lieu de pèlerinage important au Moyen-Age, que l'histoire débute. L'affluence des pèlerins au XIII<sup>ème</sup> siècle crée la première demande d'objets de piété. Les moines utilisent le bois, la corne et l'ivoire pour confectionner eux-mêmes les patenôtres, aujourd'hui appelés chapelets. Les artisans-paysans jurassiens reprennent ce savoir-faire et fabriquent dès le XIV<sup>ème</sup> siècle des petits objets et des jouets pour les enfants des pèlerins. La tournerie rurale se répand au XIX<sup>ème</sup> siècle le long des vallées de la Bienne, de la Valouse et de l'Ain. Une partie importante de la population de Moirans-en-Montagne et de sa région vit de la tournerie. A la fin du XIX<sup>ème</sup> siècle, chaque commune, tout en couvrant une large gamme de produits, s'affirme par un article particulier. La spécialisation et le développement de quelques gestes techniques facilitent la transmission du savoir-faire des paysans-tourneurs de génération en génération. La variété des objets tournés est alors infinie dans la région avec des articles d'utilité courante et surtout des jouets : quilles et toupies, jeux de croquet, bilboquets, jeux de damiers, jeux d'échecs, trompettes et sifflets. Jouets auxquels il faut ajouter le bibi, petit sifflet en buis produit dès 1850 à Moirans-en-Montagne et qui donnera à cette bourgade le surnom de « bibiville ».

### **Naissance de l'industrie du jouet**

Entre 1890 et 1930, les négociants en boissellerie-tournerie et les petites entreprises de tournerie vont être les premiers à fonder des entreprises de jouets. Après la Seconde Guerre mondiale, l'industrie du jouet connaît un essor remarquable grâce à la transition du jouet bois au jouet plastique. La plupart des entreprises jurassiennes adoptent dans les années 1950 et 1960 les nouveaux procédés de moulage : thermoformage, injection et soufflage. Le plastique permet la production de masse à des coûts très réduits et rend ainsi les jouets accessibles à la majorité des enfants. Les entreprises Clairbois et Monneret abandonnent le travail du bois et se vouent exclusivement au plastique. Le faible coût de la matière première, la production en grande série et une miniaturisation des jouets motivent cette mutation. Pour d'autres, comme la maison Moquin-Breuil (qui deviendra plus tard SMOBY), le jouet n'est qu'un élément de diversification de la production. Mais des entreprises comme Vilac, Raoul Lorge (L'Arbre à Jouer) et Jeujura maintiennent la fabrication de jouets en bois traditionnels (jeux de croquet, bilboquet) tout en développant des gammes originales.

### **De la maison du jouet au musée du Jouet labellisé « Musée de France »**

L'idée d'un musée du jouet à Moirans-en-Montagne remonte à 1986. Une exposition sur le jouet ancien jurassien et ses techniques de fabrication est mise en place à la mairie. Le succès

est là et l'exposition est reconduite les deux années suivantes. Durant l'année 1986, l'Association pour la Tournerie et le Jouet Français voit également le jour. Présidée par la directrice générale du fabricant de jouets jurassien SMOBY, elle a pour projet la préservation des techniques et savoir-faire de tournerie sur bois et la valorisation des entreprises de jouets. Le projet d'un musée du jouet voit rapidement le jour. En 1988, les travaux de construction de la Maison du Jouet commencent.

En 2002, le musée du Jouet reçoit l'appellation « Musée de France ». Il accueille en moyenne 50.000 visiteurs par an. Ses collections s'enrichissent et comprennent 15.000 jeux et jouets représentant 4.000 ans d'histoire de 2000 ans avant J.-C. à nos jours.

La même année, l'acquisition d'une collection exceptionnelle de 3500 pièces provenant du Musée du Jouet de Canet-en-Roussillon permet au musée d'étoffer ses collections. Cette acquisition constitue le premier acte du projet de rénovation des espaces muséographiques. En septembre 2010, le musée du Jouet ferme ses portes au public pour 22 mois de travaux. Le nouveau musée est inauguré en juillet 2012.

### **La collection**

Un musée de France conserve, restaure, étudie et enrichit ses collections, les rend accessibles au public le plus large. Les acquisitions d'objets par un musée de France sont soumises à une commission scientifique composée par des professionnels des musées.

Les collections du musée du Jouet comptent parmi les plus riches d'Europe avec environ 20 000 objets dont près de 2000 sont exposés dans le musée. De nombreuses thématiques sont illustrées par ces objets, telles que les poupées, les jeux de société ou la production de jouets dans le Jura. Ces jeux et jouets proviennent du monde entier et appartiennent à différentes époques, allant de l'Antiquité à nos jours.

De 1988 à 1995, le musée s'enrichit de 6000 objets (jeux et jouets fabriqués pour l'essentiel dans l'arc jurassien ainsi que machines et outils de tournerie et de transformation du plastique). Il s'agit de dons de particuliers et d'industriels, mais aussi d'achats et de dépôts. A partir de 1995, la politique d'acquisition du musée s'élargit vers des jouets de grandes marques françaises, européennes et du monde entier.

En 2001, le musée reçoit un don de 700 jeux et jouets du monde entier (33 pays et 4 continents) réunis et étudiés par l'ethnologue Chantal Lombard. Ces objets sont fabriqués par les enfants eux-mêmes avec des matériaux de récupération ou exécutés par des artisans. Ils sont les témoins des cultures enfantines et de leur créativité. Collection à laquelle s'ajoute, en 2002, l'acquisition de 3500 objets en provenance du musée du Jouet de Canet-en-Roussillon.

Tous les domaines du jeu et du jouet y sont représentés sur une période couvrant 4000 ans d'histoire (de 2000 avant notre ère à nos jours). Cette collection permet au musée d'enrichir ses fonds anciens, avec des pièces rares datant de l'Antiquité. En 2005, l'anthropologue socioculturel belge Jean-Pierre Rossie, fait don au musée de 700 jouets d'Afrique du Nord et du Sahara. Ce don est accompagnée des ouvrages et articles écrits par le chercheur sur les cultures ludiques enfantines de ces régions, de documents s'y référant, ainsi que de nombreuses photographies. Le musée du Jouet poursuit sa politique d'acquisition en complétant les manques par des jeux et jouets manufacturés achetés ou donnés.

En tant que musée de France, le musée du Jouet a l'obligation de tenir l'inventaire de sa collection et d'en assurer le récolement au moins une fois tous les dix ans. Le récolement consiste à vérifier périodiquement la présence des objets inscrits à l'inventaire. Il permet de déterminer si des objets ont disparu, à la suite d'un vol ou d'une destruction et doit concerner aussi bien les objets exposés que ceux conservés en réserve. Ces contrôles sont aussi l'occasion d'approfondir la connaissance des collections, d'enrichir la documentation qui s'y rapporte.

### **Un lieu de conservation atypique**

D'une certaine manière, le musée du jouet est un musée d'ethnographie. On y expose des objets familiers du quotidien auxquels on a attribué arbitrairement un statut d'objet d'art. Pour les visiteurs cela peut créer un trouble, ne comprenant pas toujours pourquoi on ne peut pas toucher ou manipuler et qui doivent réprimer leur envie de jouer avec les objets exposés.

De même, les équipes du musée se trouvent confrontées à des problèmes spécifiques en matière de conservation de ces objets qui doit être envisagée selon leurs matériaux constitutifs et leurs particularités, notamment pour les jouets en matières plastiques, contenant des produits chimiques toxiques, ou fabriqués au moyen de matériaux de récupération.

### ***Les enjeux au niveau de l'ALF***

*"Au travers de celui de Moirans-en-montagne, il était pour nous absolument évident, dans notre réflexion sur la dimension culturelle des jeux, d'intégrer cette composante essentielle du paysage ludique que sont les musées et lieux de conservation de l'histoire ludique. La reconnaissance institutionnelle de ce type de lieu est un pas important dans la prise en compte des jeux et jouets comme objets culturels.*

*Cette reconnaissance, comme celle naissante de certains jeux vidéos, toutefois pas nous faire perdre de vue ni occulter le jeu au sens de la pratique, et nous permet à la fois de mesurer le chemin parcouru, et celui qui nous reste à envisager.*

## Conférence

### **La place du ludo-éducatif dans la cité : de la relation du jeu et de l'éducation par Olivier Caïra, maître de conférences en sciences sociales et géopolitique à l'IUT d'Evry, chercheur associé EHESS**

Olivier Caïra a un parcours sociologique et pratique dans le monde du jeu, et plus largement dans les expériences de la fiction, ses travaux actuels portent sur les liens entre scénarisation et interactivité.

*"La conférence - mi-reprise, mi-crée - pour l'université d'été 2016 des ludothécaires tourne autour de la question des apprentissages.*

*Dans une société où la tentation que tout ce que nous faisons, ou tout ce que nous prescrivons aux enfants ou autre, ait une utilité, comment se positionne le jeu que nombre de fabricant et éditeurs nous vendent volontiers comme éducatifs... Que certains détournent à des fins éducatives..."*

#### **« Ludo-éducatif » : pléonasme ou oxymore ?**

##### **1. Pléonasme : Tout jeu éduque**

C'est l'un des principaux arguments avancés en faveur des usages éducatifs du jeu :

- le jeu est une expérience cognitive qui fait que tout le monde ne va pas au bout de la lecture d'une règle. Le jeu est aussi une école de la gestion des affects où l'on va apprendre à perdre ou à gagner. Le jeu est également une expérience pratique et sociale dans la mesure où l'on place des individus ensemble autour d'une table de jeu ;
- l'engagement ludique peut se percevoir comme une épreuve avec un vainqueur et un vaincu, parce qu'il produit un espace-temps dédié avec un dispositif et des règles construits par rapport à l'étalonnage d'une certaine compétence qui habitue les utilisateurs à rentrer dans des formats d'épreuve ;
- le jeu est aussi un véhicule de savoirs disciplinaires « embarqués » parce que à travers le jeu on va faire passer un certain nombre de savoirs encyclopédiques, par exemple, un enfant de 8 ans capables de réciter les 7 merveilles du monde est probablement un joueur de *7 Wonders* ;
- les jeux sont également des facteurs d'« apprentissage secondaire » avec l'idée d'apprendre à apprendre c'est-à-dire qu'entrer successivement dans une certaine pluralité de jeux favorise une certaine plasticité cognitive.

##### **2. Oxymore pour le pédagogue**

Les présupposés des gammes ludo-éducatives les plus connues :

- des savoirs simplifiés, fragmentés et décontextualisés (ex : jeux de questions produisant des « singes savants »), des apprentissages mécaniques sans avoir des éléments de compréhension plus larges ;
- une réduction de l'éducatif à la seule situation de mise à l'épreuve, une confusion entre les fins et les moyens de l'éducation, avec pour effet de faire porter la responsabilité d'un éventuel échec sur l'élève plutôt que sur son enseignant ;
- une tromperie sur l'aridité de certains apprentissages et l'effort qu'ils requièrent.

### 3. Oxymore pour le joueur

Les critiques adressées par les « ludistes francophones<sup>2</sup> » :

- une étiquette qui a toutes les vertus de légitimation auprès des institutions, va avoir un effet repoussoir, et fait fuir les passionnés ;
- une instrumentalisation délétère (étiquette du ludoéducatif pour pervertir le jeu, à des fins économico-commerciales) ;
- un traitement lénifiant de l'échec et de la dimension collective du jeu d'où le sentiment d'ennui si on n'a pas la perspective de gagner ou de perdre ;
- des jeux aux systèmes simplistes, loin de l'offre et de la demande ludiques ;
- un ciblage par âge qui éloigne l'adulte sous l'effet de l'étiquetage.

Ces contenus sont nécessairement à relativiser en ce sens qu'il y a de nombreux **malentendus et stéréotypes persistants entre mondes du jeu et de l'éducation**. Par exemple une enseignante qui affirme n'avoir jamais fait jouer ses élèves avec des jeux recommandés par le Ministère de l'éducation.

Et c'est le cas de nombreux enseignants, ludothécaires, parents et animateurs qui utilisent ce qu'ils appellent de « vrais jeux » à des fins globalement éducatives, leur définition du « vrai jeu » étant le jeu que l'on a chez soi et qui suscite un intérêt suffisant pour qu'on ait envie d'y jouer.

Dans le « jeu éducatif » on trouve ainsi des « monstres d'ennuis » dédiés à l'apprentissage de la grammaire ou des mathématiques tandis qu'**en installant le jeu comme une fin et la pratique éducative comme un « dégât collatéral »** on se retrouve avec des enfants de 8 ans qui apprennent à compter et à prévoir 3 coups d'avance en jouant à *Splendor*.

**Au final la place du ludo-éducatif dans la Cité pose la double question des appréhensions médiatiques et politiques du jeu en France.**

Concernant l'appréhension médiatique du jeu, prenons par exemple le magazine *Télérama* qui propose une rubrique sur le jeu vidéo mais aucune sur le jeu de société. Aujourd'hui il y a des auteurs de jeux de société français reconnus internationalement mais qui sont des inconnus en France. Des gens comme Antoine Bauza ou Bruno Cathala sont plus connus en Allemagne qu'en France.

Par ailleurs d'un point de vue politique on a cette demande très forte d'implantation du numérique sachant que aujourd'hui beaucoup d'enseignants aimeraient être légitimés déjà dans leur pratique du jeu de société qui leur semble être un élément de culture générale. Faire découvrir des jeux comme *Dixit* ou comme *7 Wonders*, qui sont des jeux de création françaises, comme on fait découvrir des livres, des grands films ou des grands événements leur semble être **un usage respectueux de ce qu'est le jeu, un usage respectueux de ce qu'est l'enfant**.

#### ***Les enjeux au niveau de l'ALF***

*" L'un des rares avantages au fait que nous n'ayons eut le temps que tardivement de boucler ces actes, c'est que ça permet d'analyser rétrospectivement ce temps d'intervention comme le lien entre cette université d'été autour des dimensions culturelles du jeu, et la celle de 2017 sur la question des effets induits des jeux.*

*Car il y a bien longtemps que ces questions traversent le monde du jeu, des joueurs, des éducateurs, et celui des ludothécaire. Il y a bien longtemps que les ludothécaires défendent une action dont les effets leurs apparaissent comme évident sans que nous ayons aujourd'hui*

---

2 Groupe de joueurs de jeux de société, jeux de rôles et figurines présents sur le réseau social Facebook.

*un langage ou une approche commune pour les nommer.*

*Et le point de départ de tout cela, l'élément manquant, le point de départ qui va permettre de dérouler tout le reste, tient peut-être dans cette idée d'effet induit, de ce qui est défini dans notre projet politique comme :*

*"Une mise en mouvement physique et mentale, qui peut provoquer du plaisir, des évolutions personnelles, renforcer des apprentissages, faire vivre ou libérer des émotions dans le fictif permettant de mieux les gérer dans la réalité... "*

*Cette conférence sonne comme l'énoncé d'une problématique que nous pourrions approfondir durant cette semaine de juillet 2017, avec pour objectif de trouver une juste place au jeu au milieu de ces interrogations, de lui constituer des éléments de langage propre qui feront la synthèse de toutes ces entrées, et permettrons aux ludothécaires d'étayer un langage professionnel clair et cohérent, qui pourra s'articuler avec tous les acteurs et la société qui les entourent."*



## Table-ronde

**Jeu et culture matérielle. Le marketing des jeux et des jouets (licences, droits d'auteur) est-il compatible avec la défense d'un patrimoine culturel ?** avec **Matthieu d'Epenoux** de *Cocktail games*, représentant de l'Union des Éditeurs de jeux et **Olivier Rampoux**, enseignant-chercheur au CEPE (Centre européen des produits de l'enfant) d'Angoulême

"La question ici sous-jacente, et qui revient régulièrement, est celle de la légitimité culturelle des objets produits par une industrie à visée fortement économique à côté d'acteurs qui s'appuieraient sur une démarche créative et éditoriale forte. Une question qui fait écho à d'autres produits identifiés comme culturels, comme le cinéma d'auteur et le cinéma grand public, les livres concourant pour des prix et les romans de gare, et globalement la diversité des finalités de leur création/production..."

Matthieu d'Epenoux est connu dans le monde du jeu pour son rôle d'auteur et d'éditeur de jeux de société, patron de la maison d'édition *Cocktail games*. Il est ici pour parler de son expérience mais aussi être la voix de l'Union des éditeurs de jeu. Une organisation de professionnel qui se sont fondés en association en 2016, qui regroupe les éditeurs de jeux de société, dans le but de développer leur secteur d'activité et à terme de faire reconnaître le jeu en tant qu'objet culturel.

### Le marché du jeu de société

C'est un marché exponentiel, avec environ 1000 nouveautés par an en langue française. Une des raisons de ce phénomène serait que la pratique du jeu vidéo a déculpabilisé adultes et que cela a eu une répercussion sur le jeu de société. A cela s'ajoute un vrai besoin de convivialité. C'est un loisir convivial et bon marché, qu'on peut réutiliser pour un plaisir renouvelé. L'offre se trouve en adéquation avec la demande ainsi les jeux où on met en avant son égo marchent très bien en France ! L'offre est donc très large et le marché du jeu se professionnalise de plus en plus.

### Les acteurs du marché

Parmi ces acteurs, **l'auteur** est un élément essentiel. On en compte une centaine en France dont 10 sont des professionnels.

**L'éditeur.** Pour information, *Cocktail games* reçoit plus de 700 prototypes de jeux par an, mais le rôle d'un éditeur ne se cantonne pas à attendre les prototypes, il faut aussi aller chercher les bons jeux (aux Etats unis, au Japon...). On compte en France 100 maisons d'édition, là aussi c'est une entreprise hégémonique, une quinzaine d'entre eux ont des salariés, les autres concernent plutôt des auto-éditeurs.

**Le distributeur.** Il est souvent éditeur aussi. Il y en a 5 en France (Blackrock, Asmodee, Iello, Gigamic et Oya).

**Les boutiques.** On compte 600 boutiques spécialisées en France dont 100 ne vendant que des jeux de société et environ 1100 GSS (grande surface spécialisée). La vente s'effectue également en GSA (Grande surface alimentaire) mais là la qualité des jeux n'est pas garantie.

Les jeux *Cocktail games* sont pour les 2/3 vendus en GSS et 1/3 dans les boutiques spécialisées.

**Le client.** Celui qu'il faut convaincre.

### Le marché français des jeux de société

On parle aujourd'hui de « French touch » reconnue à l'étranger. Qui se démarque du marché du jeu allemand, un marché phare comme en témoigne le prix *Spiel des Jahres* qui outre Rhin fait plus vendre qu'un prix Goncourt. Le marché allemand reste néanmoins un marché difficile car là-bas ce sont des grossistes qui gèrent les ventes et cassent les prix. En France, les prix sont plus chers mais cela permet de faire vivre la filière et de donner la chance aux

nouveaux auteurs (la moitié des jeux édités chez *Cocktail games*).

Par ailleurs, la communauté ludique y est très dynamique, notamment grâce aux ludothèques, de manière générale, on joue plus en France qu'ailleurs.

### **L'Union des éditeurs de jeux**

Ce regroupement est né de la constatation que rien n'existait de réellement fédérateur au niveau des jeux de société en dehors de la FJP (Fédération Française des Industries Jouet – Puériculture) dans laquelle les éditeurs de jeux de société ne se retrouvaient pas. L'Union compte aujourd'hui 24 sociétés adhérentes, les principaux acteurs du secteur sont représentés, exception faite d'*Asmodée*.

L'objectif de la fédération est de parler mieux du jeu de société, parler des statuts auteurs illustrateurs,

L'Union est organisée en plusieurs commissions de travail :

- création d'un centre ressources : collecte de données fiables sur le jeu de société centralisées par centre national du jeu (CNJ),
- communication : parler plus du jeu de société en s'appuyant sur des manifestations importantes - donc généralement « parisiennes » surtout, peut-être un mi-temps à venir,
- réflexion sur les prix ludiques et les labellisations : qu'est-ce qu'on veut ?
- reconnaissance jeux de société,
- « influence » : pour avoir de nouveaux adhérents.

Olivier Rampoux est enseignant à l'IAE (Institut d'administration des entreprises) de Poitiers depuis 1998. Il a participé à la création du CEPE, centre de recherche, formation et de documentation spécialisé sur le management des marques enfant et jeunes et en design communication et packaging. Sa spécialité l'amène s'intéresser aux dispositifs marketing et aux stratégies des entreprises sur les marchés du jeu et du jouet. Des pratiques qui ne s'accordent guère avec une vision patrimoniale et culturelle du jeu.

En préambule, quelques chiffres permettent d'illustrer son propos :

- la France se place comme le 2<sup>ème</sup> marché européen du jeu et du jouet après Grande-Bretagne soit 3 milliards d'€ sans le jeu vidéo. C'est un marché d'importation (30% venu de Chine) et le 3<sup>ème</sup> producteur derrière l'Allemagne et l'Italie ;
- 45% de la vente se fait en GSS, 13% en ligne via des sites Internet dont Amazon mais aussi Philibert (qui est une SCOP avec rachat de l'entreprise par 35 salarié-e-s, et représente 8 millions d'€) ;
- le budget jeux jouet par enfant s'élève à 300€ par an, le prix par objet à 15,25 € ;
- cela représente 25 % du marché 1<sup>er</sup> âge et moins de 5 ans ;
- les produits sous licence représentent 23 à 24 % des jeux et des jouets. Pour exemple, la Reine des neiges occupe 4 % des jeux de société en 2016. La licence doit être en cohérence avec le jeu, si ce n'est qu'un stickers ça ne marche pas. Le pouvoir de la licence est palpable au regard de la société Lego®, il y a 15 ans, on pensait que la marque allait disparaître, aujourd'hui elle est devenue n°1 grâce aux licences ;
- 55 % des ventes de jouets s'effectuent sur le 4<sup>ème</sup> trimestre, 37 % sur décembre.

Ainsi, si on regarde la structure du marché, on ne peut pas considérer que le jeu et le jouet sont des produits culturels. Car il ne faut pas confondre le joueT en tant qu'objet industriel (objet de la vie quotidienne, pensé pour un utilisateur, donc différent d'une création artistique) et le joueR en tant qu'activité culturelle.

Un objet fait sens quand il fait partie de la culture dite matérielle, qu'il devient signifiant symboliquement. Les jeux et les jouets sont effectivement révélateurs de la société et

méritent d'être observés et conservés, la culture matérielle renvoie aux objets du quotidien dont le jeu. En cela on peut effectivement parler de patrimonialisation du jeu mais cela ne repose que sur l'appropriation que le sujet humain a fait de ces objets, ils n'ont pas été pensés en tant qu'objets culturels au départ.

Matthieu d'Epenoux : Il n'y a pas que du marketing et la qualité intrinsèque du jeu, on peut aussi compter sur l'effet de la prescription dans un milieu spécialisé. Ce qui amène à poser des pistes de collaboration entre les acteurs du marché du jeu et du jouet et les ludothécaires. L'Union d'éditeurs est aujourd'hui en attente de questions et de propositions de la part des ludothécaires. Des ponts sont à construire entre les ludothécaires, via l'ALF, et l'Union des éditeurs. La collaboration pourrait porter sur la mise en test des prototypes directement au sein des ludothèques, auprès des professionnels ludothécaires et de leurs publics. L'interaction s'envisage en termes d'influence, de communication et de reconnaissance. Une collaboration d'autant plus fructueuse qu'elle pourrait permettre de palier des problèmes que les éditeurs ne peuvent résoudre à eux seuls. Pour exemple, la question des âges et prescriptions : le système actuel propose une classification d'âge qui s'appuie sur des normes de sécurité ou de protection des mineurs (notamment concernant l'accès aux contenus), mais rien n'existe encore qui prenne en compte les compétences réelles des joueurs. Un domaine sur lequel pourraient intervenir les ludothécaires, notamment sur la base des facettes ESAR.

### *Les enjeux au niveau de l'ALF*

*"S'intéresser à cette question, c'est encore et toujours s'intéresser à la question culturelle.*

*S'intéresser aussi à qui, comme l'œuf et la poule, est responsable de quoi ? Les producteurs font-ils le marché ? Répondent-ils aux desideratas exprimés ou enfouis de leurs consommateurs ? certainement un peu des deux.*

*Quoi qu'il en soit, c'est un secteur qui est clairement en croissance, et qui ne saurait être déconnecté de la société dans laquelle il est, et donc des dimensions culturelles qui la composent, à la fois au sens de la création de l'esprit, où de l'expression des modes de fonctionnement, de pensée et de création du désir dans une société dite "de consommation". En cela, l'exemple de l'entreprise Lego est assez marquant en ce qu'elle a su se relancer en faisant appel à notre imaginaire, en liant deux formes d'expression (un univers filmique et ludique, comme on peut mêler du théâtre et de la danse), et de nous projeter dans les univers des licences. (Ce que font aujourd'hui de plus en plus de petits éditeurs de jeux de sociétés).*

*Où commence la création de l'esprit, ou commence le purement Marketing ? A l'observation*

*des industries du jouet, du jeu, du jeu vidéo, les frontières semblent parfois ténues dans le jeu comme dans d'autres domaines, et il semble que sur bien des aspects le marketing des jeux et jouets n'entrent pas "à priori" en opposition avec leur potentiel et qualités."*

## La suite de ces universités d'été...

*A noter qu'il manque dans ces actes la conférence proposée par O. Perino qui n'a pas souhaité être enregistrée, ni transmettre ses supports de conférence. En conséquence, pour ne pas aller à l'encontre de sa volonté et ne pas prendre le risque de trahir son propos, nous n'avons pas intégré de compte rendu à ces actes.*

Ces actes, qui font état des travaux qui ont eu lieu durant cette université d'été, ont aussi pour vocation à être le point de départ d'un travail plus vaste. Il s'agit là d'une volonté forte de notre part, d'inscrire ces temps de formations du réseau dans une cohérence globale, au cœur des sujets et enjeux du réseau (c'est d'ailleurs notre slogan, "le réseau au cœur des enjeux").

Ils s'inscrivent également dans une volonté d'y poser des actes, des décisions, des piste de réflexion, d'y construire l'ALF des années futures.

Ainsi, les travaux amorcés par ces conférences, ces temps de positionnements sur la culture, ces ateliers de réflexions communs, vont servir de support à la mise en place d'une commission culture dont l'objet sera de constituer un dossier rassemblant des éléments en la matière, et de les mettre en avant auprès des pouvoirs publics.

En cela, nous avons la volonté de travailler avec tous les acteurs du jeu, quels qu'ils soient, pour avancer de concert vers, qui sait, une reconnaissance des jeux, des jouets et de l'acte de jouer au même titre que le livre et la lecture publique.

Quoi qu'il en soit, il nous reste à remercier tous ceux qui ont fait de ces université une réussite : Ceux qui ont œuvré à nous accueillir, ceux qui ont constitué son contenu, les intervenants qui y ont participé, chacun de ceux qui y ont participé.

Et pour conclure, lancer une invitation, à tout ceux que cette question intéressent, pour rejoindre et participer à la commission culture. C'est aussi une démarche forte de notre part, que toutes les commissions soient ouvertes aux adhérents qui sont intéressés à y participer (voire à d'autres contributions extérieures), sans qu'ils soit nécessaire pour cela d'être au CA de l'ALF nationale.

Salutations à toutes et tous.  
L'équipe de l'ALF