

Gilles BROUGERE

Faire vivre jeux et jouets en ludothèque

Synthèse des travaux du 11^e congrès international les ludothèques

Nous avons été face à l'abondance des interventions comme des enfants devant des jouets trop nombreux pour pouvoir tous les essayer. Et chacun a vécu son propre congrès, l'objectif de celui-ci étant de mettre le jouet, l'objet ludique au centre, mais en y laissant la ludothèque. Nous pouvons donc suivre les travaux de ce congrès en prenant le jouet comme fil directeur, mais en le mettant en relation avec ce qu'en fait la ludothèque.

Certes la ludothèque fait vivre jeux et jouets, fait vivre les objets ludiques, mais qu'est-ce à dire ? Il y a sans doute bien des façons de les faire vivre, il y a bien des conceptions du jouet et du rôle qu'il doit avoir dans une ludothèque, en fonction des missions qu'on lui assigne¹. Ces quelques jours auront permis de mieux comprendre ce qu'est un jouet, mais tout autant ce qu'est une ludothèque, ce qu'elle fait du jouet, ce qu'elle fait au jouet. Pour le dire autrement, ce qu'est une ludothécaire², ce qu'elle fait du jouet, ce qu'elle fait au jouet.

Le jouet, un prétexte, un support de jeu au service des objectifs de la ludothèque

« On a des jouets à la ludothèque, mais nous voulons que les enfants comprennent que l'on n'a pas besoin de jouets pour s'amuser. On peut avec un verre en plastique faire un jeu formidable » nous dit une intervenante. Le jouet peut ainsi être un prétexte, un support, dont on peut se passer parce que c'est autre chose qui est visé, à savoir le jeu. On perçoit une tension entre le jeu entendu comme jouer, activité ludique, et le jouet.

La position extrême (comme dans le conte d'Hoffmann, *L'enfant étranger*) consiste à considérer que le jouet (tous les jouets, certains jouets au moins) vont contre le jeu, voire détruisent le jeu ou certaines formes de jeu. Face à la consommation, à la marchandisation du jeu à travers le jouet ou certains d'entre eux³, la ludothèque peut se donner comme mission de valoriser le jouer, de le restaurer, de résister. Jouer et non consommer du jouet, valoriser des jouets (plus simples, traditionnels ou non) qui permettent vraiment de jouer, de jouer à plusieurs, de concevoir un lien entre générations. C'est une dimension qu'il ne faut pas négliger et qui peut inciter certains à ressentir un malaise quand des fabricants évoquent, à l'occasion des tables rondes organisées pour mieux les connaître, les efforts déployés pour exister sur le marché.

Mais sans aller dans cette logique radicale, une autre position consiste à dire que peu importe le jouet. Si le jouet a bien un rôle, l'essentiel est ce qu'il permet d'obtenir quant aux objectifs de la ludothèque, objectifs divers, objectifs qui peuvent aller au-delà du jeu, dans un rôle social ou culturel, éducatif, lié à la parentalité. Le jouet est un moyen, et il serait peut-être inutile de s'en trop préoccuper, au risque de sous-estimer l'effet du choix des jouets. Resterait à se demander, ce que certains font, comment choisir les jouets pour atteindre ces objectifs. Par exemple, si l'on veut une fréquentation d'enfants plus âgés, d'adolescents pour que la ludothèque ne concerne pas que de jeunes enfants, certains ont pu faire appel au jeu vidéo, moyen d'attirer ceux qui risqueraient de quitter la ludothèque.

¹ Pour simplifier le texte, je dirais jouet, mais dans la plupart des cas, il faudra entendre objets ludiques, tous les matériels, jeux de société, jeux vidéo, jouets de toutes origines, sans aucune discrimination.

² J'emploie le féminin pour désigner une profession qui comprend des hommes et des femmes, mais où les femmes, comme le public du congrès le montrait à l'évidence, sont largement majoritaires. Ce n'est pas par démagogie que j'utilise le féminin (pour répondre à une réaction de la salle) mais pour éviter que l'emploi systématique et non réfléchi du masculin (prétendument neutre) ne cache la réalité de la situation. Il s'agit également de refuser l'idée que l'emploi du masculin serait plus valorisant.

³ On peut renvoyer ici à la conférence de Stephen Kline.

L'aspect financier peut ici intervenir comme une contrainte forte. Les jouets sont chers, peu accessibles, ou tout au moins certains d'entre eux, aux ludothèques dotées de faibles moyens financiers. D'où des alternatives : récupération de jouets, fabrication (mais comme il a été remarqué la législation de certains pays concernant les règles de sécurité peut rendre impossible une telle stratégie), utilisation d'objets ou de matériaux détournés, etc.

Comme l'a souligné Michel Manson, on trouve un influent discours qui fait du jouet un outil (de développement, d'apprentissage, d'éducation), discours rejoignant celui qui au XIXe siècle va changer en profondeur la vision du jouet, le considérant comme moyen éducatif (alors qu'auparavant c'était plutôt la frivolité qui l'emportait). Le jouet va devenir sérieux, perçu comme un des outils de construction du futur adulte (en général dans une vision très marquée selon le sexe). Avec le développement de l'éducation préscolaire inspirée de Fröbel, puis de la psychologie de l'enfant, le jouet devient le support d'un apprentissage plus complexe, plus difficile à percevoir, plus technique, mais pour lequel, de ce fait, des professionnelles (éducatrices de jeunes enfants, ludothécaires) vont servir de médiateur. On retrouve une des trois rhétoriques (entendues comme systèmes de justification et d'argumentation) mises en avant par Stephen Kline, celle du jeu et de l'éducation.

Le jeu, une fin en soi ou le jeu pour la socialisation ?

Mais, cette vision du jeu conduit à de multiples contradictions. S'agit-il de toutes les formes du jeu ou de certaines ? Faut-il orienter les enfants ou les laisser aller spontanément vers ce qui leur plaît ? Cette vision est prise entre deux pôles extrêmes : transformer le jouet pour qu'il devienne éducatif (exemple du logiciel ludoéducatif par opposition au jeu vidéo), ou considérer que tout jouet va faire l'affaire pour autant que l'enfant y joue. Mais à ce moment-là, pourquoi parler d'outil puisqu'il suffit d'admettre que chacun apprend ou peut apprendre de toute situation.

Cela peut conduire à une autre vision du jeu et de la ludothèque, où l'important est de permettre à l'enfant de jouer sans projeter autre chose que plaisir et divertissement (ce qui renverrait à la 3^e rhétorique de Stephen Kline). La ludothèque ne se donne pas d'autre objectif, le jeu est une fin en lui-même et, dans certains cas, le jouet y est essentiel dans la mesure où il permet une autonomie de l'enfant.

Entre les deux, on trouverait la rhétorique de la socialisation ou sociabilité, le jeu et parfois le jouet apparaissant comme le support de cette interaction sociale recherchée.

Ce qui rend le problème complexe est que les perceptions du jeu sont elles-mêmes diverses, ainsi que celles des relations entre jeu et jouet (nécessaire, important, secondaire, inutile voire à refuser) et tout autant celles du jouet.

Il me semble que, face à cette complexité de la situation, le jouet a été souvent oublié de la réflexion, d'autant plus que les recherches sur le jouet ne sont pas nombreuses, bien moins nombreuses que celles concernant le jeu. Pour penser le jouet, ce qui me semble important, même si on choisit la plus grande distance possible avec cet objet ou ses formes les plus commerciales ou les plus contemporaines, les ludothécaires ont peu de ressources.

Or, c'est un objet passionnant, qui mérite d'être regardé de près dans sa diversité, dans sa richesse, mais aussi en ce qu'il témoigne du changement de notre monde : culture matérielle et société de consommation, mondialisation et internationalisation, nouvelles techniques et nouvelles logiques de production, place de l'enfant dans la société et relation avec ses parents, rôle de la télévision et des médias. C'est tout cela que l'on peut approcher par le jouet, et nous en avons eu des aperçus d'une grande variété. Je vais rappeler brièvement quelques étapes de notre voyage à travers le jouet durant ce congrès.

Le jouet, un objet passionnant, témoin du changement de notre monde

Dès le début, le jouet s'est invité et a suscité émerveillement, surprise, grâce à Sudarshan Khanna. Il continue à avoir un effet sur les adultes : jouet simple, mais l'action produit une surprise, et même quand on l'attend, elle continue à émerveiller. Il y a bien quelque chose dans le jouet qui n'est pas réductible au jeu, qui renvoie au rapport à un objet, de la conception à l'usage, jouet simple et sophistiqué à la fois. Ceci peut être analysé dans les termes du système ESAR comme un jeu d'exercice produisant un effet de surprise. Il éveille les sens par le plaisir de l'effet produit.

Reste qu'au-delà de l'émerveillement produit par le jouet, autre thème que l'on trouve chez les romantiques, et cette fois c'est au célèbre *Casse-noisette et Le Roi des rats* du même Hoffmann qu'il faut se référer, la question est celle de savoir comment peut s'insérer le jouet, non pas dans la vie de l'enfant, mais dans la logique même de la ludothèque.

En effet, bien des éléments qui caractérisent le jouet, consommation, appropriation, individualisation, *bedroom culture* sont en porte-à-faux avec la ludothèque. Et c'est ce qui est passionnant dans cette rencontre. Le jouet contemporain centré autour d'une logique de consommation au sein de la famille, avec l'individualisation que cela suppose, n'est pas spécialement fait pour la ludothèque. Que se passe-t-il quand il arrive en ludothèque : hors de la chambre, dans un espace public orienté vers la rencontre, la sociabilité, le partage ? Faut-il alors des jouets spécifiques, ou bien sommes-nous en face d'une autre façon d'entrer en contact avec les jouets, façon pouvant en révéler des potentialités.

Ce que je veux dire par là c'est que la tension est structurelle, car le jouet n'est pas fait pour la ludothèque, ou tout au moins certains ne le sont pas. Cela ne serait pas le cas du jeu de société, ce qui expliquerait, tout au moins en France, l'importance qu'il a dans ces structures, mais aussi la plus grande facilité et légitimité des fabricants de ces secteurs, chacun ayant besoin de l'autre (faire vivre ses jeux pour l'éditeur, avoir accès à de nouveaux jeux intéressants pour la ludothèque). La tension est donc plus ou moins forte selon les produits, mais aussi les objectifs de la structure.

La tension est liée à ce qu'est devenu le jouet. Elle est moindre avec le jouet d'avant le nouveau régime inauguré aux Etats-Unis dans les années 1960. Elle est liée à la télévision qui a largement changé la donne ; d'où la nostalgie que l'on peut trouver ici ou là à l'égard de ces jouets d'antan.

On peut ainsi évoquer des réserves quant aux transformations de Lego s'éloignant de la brique de base (même si la compagnie dit y revenir), ou à celles de Brio dotant son train en bois de puces électroniques, train aujourd'hui fabriqué en Chine (pour des raisons économiques qui disparaîtront peut-être demain).

Mais on peut aussi parler de la distance qu'il ne peut manquer d'y avoir entre le monde de la ludothèque et la logique commerciale de la culture enfantine et des produits dérivés, de la saturation par immersion de l'enfant au sein des multiples objets mettant en scène un thème, un film, une émission de télévision, bien éloignée de ce qui constitue la valeur du jouet. D'un côté la jouabilité est au centre, de l'autre on peut voir surtout le moyen de diffusion d'une culture de masse qui s'affiche au cinéma, à la télévision. Mais l'opposition n'est pas si simple dans la mesure où la question de la jouabilité est aussi prise en compte dans la conception du produit (la vision est-elle la même ?) et est même au centre, à travers la notion de *gameplay* dans la programmation d'un jeu vidéo.

C'est bien ce que nous a montré Stephen Kline dans son analyse. On peut questionner ces transformations au nom de valeurs du jeu, quitte parfois à idéaliser le passé. Par exemple, le caractère sexué du jouet n'est pas nouveau, même si le fait qu'il subsiste est une question que l'on peut se poser. Je propose une interprétation : le jouet n'est pas plus sexué mais la mise

en scène du « genre » liée à la médiatisation y est plus spectaculaire. Pourquoi ? Parce que l'on y applique les recettes du marketing (bien cibler son client), mais aussi parce que les identités sexuées étant moins nettes, plus fragiles, il faut les exagérer (mais le jouet exagère sur de nombreux autres points) pour les reproduire dans un monde imaginaire où les hommes et les femmes sont plus différents que dans le monde réel. Et si c'était le chant du cygne ! Bien entendu, les ludothécaires doivent se situer par rapport à cela en refusant des jouets trop « genrés » ou en permettant leur détournement. Et si la ludothèque idéale n'était pas celle sans Barbie, mais celle où les garçons peuvent jouer avec Barbie, essayer la diversité des identités sexuées sans risquer la critique, la censure, voire l'homophobie.

Mais, nous avons aussi regardé le jouet autrement à travers sa biographie analysée par Cléo Gougoulis, celle des jouets possédés dans le cadre familial et qui continuent à vivre sous divers aspects : décoration, transmission intergénérationnelle, don à un autre enfant (pas si souvent que ça), don à un musée. Il y a des jouets qui vivent toute leur vie dans une ludothèque (mais quelle vie, passant d'enfants à enfants !), et d'autres qui sans doute viennent d'ailleurs ou iront ailleurs. C'est mettre l'accent de façon très forte sur la culture matérielle, sur les jouets et leur histoire (*Toy Story*, les deux films de Pixar-Disney sont d'une grande richesse si l'on accepte de les regarder de près).

En ludothèque, une approche spécifique du jouet

Bien entendu, ces jouets, en particulier les jeux vidéo, ne sont pas toujours faciles à aborder, et nous avons besoin d'analyses, pour les comprendre, les classer, les faire vivre dans les meilleures conditions.

Mais la ludothèque, à partir du moment où elle accepte le jouet, en fait quelque chose de particulier, dont nous avons vu que c'était, partiellement au moins, en décalage avec la logique sous-jacente aux jouets les plus contemporains. C'est une autre vie qui y est inventée. Et là il faut souligner la richesse et la variété du mouvement des ludothèques. Je n'essaierais pas d'en rendre compte tant les logiques sont différentes. Qu'y a-t-il en commun entre une ludothèque d'hôpital, une ludothèque dans une école, une ludothèque dans un quartier d'extrême pauvreté, une ludothèque pensée pour découvrir les jeux de société, une autre qui met l'accent sur la parentalité avec la rencontre et le jeu entre jeunes parents et enfants par exemple, une autre qui va mettre au centre des événements culturels ?

Faire vivre jeux et jouets certes, mais de façons différentes, en mettant l'accent sur le pur plaisir du jeu (on m'a fait remarquer que cela semblait être le cas quand il s'agissait d'accorder une place au jeu vidéo), ou bien en orientant l'activité ludique vers l'éducation (ou des éducations différentes, plutôt scolaires ou plutôt sociales), ou la rencontre, ou tout autre objectif.

A plusieurs reprises il a été question de métier, de formation, car faire vivre jeux et jouets est un travail, demande des compétences que l'on a essayé de circonscrire, avec une nouvelle tension qui peut apparaître entre bénévoles et professionnelles (et secondairement entre pays où les professionnels dominent et pays où les bénévoles dominent). Il s'agit de produire une expérience sans pour autant ôter à l'enfant initiative et capacité d'agir ; enrichir son expérience sans lui ôter la maîtrise que lui permet le jeu. C'est loin d'être facile et c'est le paradoxe du ludothécaire du faire du jeu son travail, mais aussi de transformer son travail en jeu pour autrui.

A été ainsi soulignée l'importance d'une pratique ou de pratiques, variées, qu'il faut documenter pour comprendre ce qu'il en est. La ludothèque est ce qu'en font les pratiques des ludothécaires. Faut-il normer cela ou essayer d'en comprendre la logique ? Faut-il dire

comment faire vivre jeux et jouets ou aller voir comment les ludothécaires les font effectivement vivre ? L'intérêt d'un tel congrès est de pouvoir exposer, montrer ces pratiques, échanger, s'enrichir, ne surtout pas transformer cela en normes que chacun devrait appliquer. Si le jeu est reproduction interprétative (selon le sociologue américain William Corsaro), je crois que la pratique des ludothécaires est de même nature. S'il importe de reproduire, car on ne peut à chaque instant recommencer comme au premier jour, il faut tout autant interpréter ou réinventer.

Ce qui nous conduit à la question de la reconnaissance des ludothèques parfois difficile, question où viennent s'affronter les tensions déjà évoquées. Car, on peut parfois craindre que, s'il ne s'agit que du plaisir de jouer, la reconnaissance soit moindre que si l'on donne un objectif social, éducatif, culturel. Faire reconnaître la frivolité du jeu (et du jouet), autant abandonner ! Pourtant, pourquoi dans le monde aussi profondément frivole qu'est celui dans lequel nous vivons, ne serait-il pas possible de reconnaître les lieux qui donnent à jouer ? Pourquoi des jeux qui se déroulent pendant trois semaines tous les quatre ans seraient légitimes, et ceux qui ont lieu toutes les semaines dans un quartier ne le seraient pas autant ?

Un tel congrès permet d'être sensible à la diversité du mouvement des ludothèques qui ne répondent pas toutes aux mêmes besoins, aux mêmes intérêts, qui n'œuvrent pas dans le même contexte, qui ne peuvent donc pas proposer la même chose partout. Cela permet à chacun de repartir avec de nouvelles questions et de nouvelles interrogations sur le jouet et son rôle en ludothèque et non pas avec des réponses.