

**Université Pierre-Mendès-France**  
Institut d'Études Politiques de Grenoble

**Régis LABÉDAN**

## Ludic' pop

Les associations ludiques et la démarche d'éducation populaire

septembre 2008

Master Politiques Publiques et Changement Social  
Spécialité Développement et Expertise de l'Économie Sociale

sous la direction de Danièle DEMOUSTIER

*Je souhaite remercier toutes les personnes et les associations  
qui ont accepté de me rencontrer dans le cadre de cette étude et  
qui ont partagé avec moi leurs visions du jeu et de l'éducation populaire.*

*Merci aussi aux amis et à la famille,  
qui ont accompagné de moments ludiques et  
gastronomiques ce studieux été 2008.*

*A Mathis et ses parents pour nous avoir fait une si grande surprise.*

# Sommaire

---

<i>Choix du sujet et méthodologie</i> .....	4
<i>Introduction</i> .....	6
<i>I Des associations inscrites dans la lignée socio-politique de l'éducation populaire</i> .....	11
I.1 Le jeu, création et apprentissages.....	11
I.2 Une inscription dans des héritages historiques .....	24
<i>II La structuration des associations ludiques dans l'activité socio-économique</i> .....	42
II.1 Engagement et professionnalisation dans la construction associative. ....	42
II.2 Intégration des associations de jeu dans leur environnement économique et culturel.. .....	56
<i>III Les associations ludiques et le développement de nouveaux espaces d'éducation populaire</i> 72	
III.1 Les fonctions des associations de jeu dans la postmodernité. ....	72
III.2 Des défis pour l'éducation populaire.....	86
<i>Conclusion</i> .....	101
<i>Bibliographie</i> .....	106

## *Choix du sujet et méthodologie*

---

Au cours des dernières années, j'ai participé à des activités très diverses d'éducation populaire, en France et en Amérique Latine. Ce que j'y ai vu et entendu a soulevé ma curiosité pour ce champ, étant frappé par la diversité des actions qu'il peut recouvrir, par sa capacité d'innovation et sa perspective de transformation sociale. J'ai par la suite eu la chance de passer huit mois de stage à la Maison des Jeux de Grenoble, mois au cours desquels j'ai commencé à me rendre compte des dimensions culturelles et sociales du jeu, dont j'avais auparavant une pratique mais sans être vraiment conscient de ces aspects. Après avoir aperçu les potentialités du jeu dans une démarche d'éducation populaire, j'ai trouvé que les associations de jeu pouvaient être une bonne porte d'entrée pour commencer à explorer ce champ de l'éducation populaire et les évolutions qui y sont à l'œuvre.

Pour cela, j'ai cherché des sources bibliographiques sur les thèmes du jeu et surtout de l'éducation populaire. Je suis ensuite allé rencontrer des membres de plusieurs projets ludiques associatifs. Tous relativement proches de la ville de Grenoble (à l'échelle de la France), ces projets ont l'avantage d'offrir une certaine diversité et donc d'être un bon échantillon à observer : structures qui possèdent un lieu d'accueil de public mais aussi structures itinérantes, en milieu urbain et/ou rural, associations de quartier ou avec un attachement plus diffus au territoire, etc. J'ai donc réalisé avec des salariés et/ou des bénévoles de ces structures des entretiens semi-directifs au cours desquels ont été abordées les questions des pratiques identifiantes de l'éducation populaire, de l'engagement et de ses articulations avec travail et bénévolat, et enfin des modèles socio-économiques. Ceci a parfois été complété par des documents que m'ont remis les personnes rencontrées pour que je saisisse mieux la réalité de leurs pratiques et du fonctionnement de leur association.

### Entretiens réalisés :

- 1) Coup de Pouce Relais, Lyon : entretien avec une salariée.
- 2) Moi j'm'en fous je triche, Lyon : entretiens avec le président et la salariée.
- 3) Ludothèque Jean-Paul Treil de la MJC, Vienne : entretiens avec deux salariés.
- 4) Ludambule : entretien avec la salariée.
- 5) Maison des Jeux, Grenoble : entretiens avec trois administratrices et quatre salariés.

Aperçu des activités des associations :

- Coup de Pouce Relais : espace-jeu, accompagnement à la scolarité, diverses animations et ateliers avec les écoles, les centres de loisirs, des associations partenaires, animations de rue en été, location de jeux.
- Moi j'm'en fous je triche : bar à jeux, café ludique, débit de jeu et boissons de société.
- Ludothèque Jean-Paul Treil : jeu sur place, location de jeux, animations extérieures, formations (de personnes susceptibles d'utiliser le jeu dans leur pratique professionnelle, bafa, bénévoles), projets ponctuels de construction de jeux.
- Ludambule : animations tous publics, travail avec des publics spécifiques, avec l'éducation nationale, avec des associations partenaires, des structures de la jeunesse, de la petite enfance, prêt de jeu, soutien à des ludothèques en fonctionnement ou en cours de création, formations autour du jeu.
- Maison des Jeux : jeu sur place, location de jeu, ateliers de découverte et de fabrication de jeux, animations, formations, publications, centre ressource.

# *Introduction*

---

Le 3 juillet 2008, le Comité pour les relations Nationales et internationales des Associations de Jeunesse et d'Education Populaire réagissait vivement à la remise aux Ministres concernés du rapport Bertsch sur la « Réorganisation de l'offre publique de formation dans le secteur de l'activité physique, du sport et de l'animation ». Son communiqué notait que « l'éducation populaire est également absente du rapport. Il n'y est fait référence que dans une perspective historique ou pour prédire sa disparition. Nous tenons ici à réaffirmer que l'éducation populaire constitue au contraire une garantie décisive contre les dérives techniciennes et mercantiles des pratiques d'animation. »<sup>1</sup> Quelles sont ces dérives techniciennes et mercantiles de l'animation ? Quelle est cette éducation populaire qui serait moribonde ? On observe à travers divers indices que la notion d'éducation populaire a semblé perdre de sa visibilité publique depuis les années 1980, que ce soit à travers la publication d'articles ou même dans la terminologie utilisée par le principal ministère qui l'a concernée historiquement, le Ministère de la Jeunesse et des Sports, terminologie d'où elle est quasiment absente. D'un autre côté, diverses raisons attestent pourtant de l'actualité de l'éducation populaire et de la pertinence d'études universitaires sur ce champ, qui reste un champ sur lequel peu d'études universitaires sont menées. Malgré la désaffection apparente dans la sphère publique depuis deux décennies, il semble y avoir eu au cours des dernières années un regain d'intérêt pour cette idée à laquelle sont tout de même consacrées des publications et des articles. Ainsi, depuis le dedans mais aussi parfois depuis le dehors de l'éducation populaire, émergent différentes opinions postulant parfois l'obsolescence de ce concept qui serait un vocable du XX<sup>ème</sup> siècle et, dans un sens contraire, postulant parfois sa ré-émergence. On assiste à un essor nouveau des universités populaires. Des réseaux anciens et jusque-là étrangers à toute référence à l'éducation populaire ont commencé à s'en réclamer, comme ATD Quart Monde ou la Fédération des Centres Sociaux. Enfin des associations, parfois même des coopératives ou des regroupements informels, plus récentes que les organisations historiques structurant ce champ en France, se réclament aujourd'hui de ce concept et couvrent des domaines d'activité très diversifiés.

Dans le milieu du jeu notamment, des associations apparues au cours des vingt dernières années, certaines encore plus récentes, se revendiquent explicitement d'une démarche d'éducation populaire. Elles procèdent d'une évolution des structures de jeu. Certaines conservent parfois le nom

---

1 <http://www.enseignementsup-recherche.gouv.fr/cid21404/rapport-jean-bertsch-reorganisation-offre-publique-formation-dans-secteur-activite-physique-sport-animation.html>

de ludothèque, d'autres préfèrent s'appeler maison des jeux, d'autres encore se choisissent un nom plus ludique en inventant quelque jeu de mot. Leur création s'appuie sur « *la conviction qu'il y avait, là où ils sont, un manque à combler, des envies à susciter ou des alternatives à proposer dans le champ des pratiques ludiques* »<sup>2</sup>.

### **Comment les associations de jeu participent à une recomposition de l'éducation populaire ?**

Cette étude s'appuiera sur l'observation de plusieurs structures associatives développant diverses activités autour du jeu et se revendiquant d'une démarche d'éducation populaire. Elles représentent un échantillon permettant d'aborder une diversité de situations : milieu rural ou milieu urbain, insertion dans un quartier en particulier ou rayon d'action plus large, association autonome ou structure insérée dans une association ayant d'autres activités. L'analyse de ces structures nous permettra de tirer quelques enseignements généraux sur les évolutions de l'éducation populaire à partir de leur spécificité, l'activité jeu, mais aussi comme un exemple de ces associations récentes qui proclament l'actualité de l'éducation populaire.

L'éducation populaire est une notion dont on peut faire remonter en France les origines jusqu'à la Révolution. Il est souvent fait référence pour dater les origines de ce concept au *Rapport sur l'instruction* de Marie-Jean de Condorcet devant l'Assemblée législative en 1792. Il y déclarait – dans une conception du savoir issue des Lumières - que « *tant qu'il y aura des hommes qui n'obéiront pas à leur raison seule, qui recevront leur opinion d'une opinion étrangère, en vain, toutes les chaînes auraient été brisées, en vain, ces opinions de commandes seraient d'utiles vérités ; le genre humain n'en resterait pas moins partagé entre deux classes : celle des hommes qui raisonnent et celles des hommes qui croient. Celle des maîtres et celle des esclaves.* » Certains moments ont marqué l'histoire de l'éducation populaire : la création de la Ligue de l'Enseignement avec Jean Macé en 1866, qui milite pour une éducation laïque pour tous, l'apogée des universités populaires au tournant du XX<sup>ème</sup> siècle sur fond d'affaire Dreyfus, les années 30 avec l'élargissement de l'accession aux loisirs grâce à l'apparition des congés payés et à la réduction du temps de travail, le développement des auberges de jeunesse, Vichy et l'Occupation puis la Libération. Les différents mouvements d'éducation populaire vont se développer autour de ces moments et autour du clivage entre laïques et confessionnels mais aussi selon leurs liens avec le mouvement ouvrier et la tradition républicaine. En France, c'est après la Seconde Guerre Mondiale que le paysage de l'éducation populaire va se structurer et que les différentes organisations

---

2 BAUDELLOT C., *Dynamiques associatives, jeu et éducation populaire*, Peuple et Culture, Paris, 2002, p. 68.

historiques vont peu à peu s'institutionnaliser à travers le développement de structures socioculturelles, de centres de loisirs ou de vacances. Elles vont en assumer la gestion à travers leur inscription dans une relation de partenariat, financier et règlementaire, avec l'Etat et à travers le développement de formations puis de professions. D'autres moments qui ont eu une influence sur les organisations de l'éducation populaire ont aussi marqué cette seconde moitié du XXème siècle. D'abord des tentatives de coordination, avec par exemple la création du CNAJEP<sup>3</sup> en 1968, qui n'ont cependant pas réussi à dépasser les différents clivages. Ensuite, l'éducation populaire a connu différents moments de rupture ayant eu des conséquences importantes sur les évolutions de ces différentes organisations : la professionnalisation de l'animation, la formation permanente et enfin le mythe de l'entreprise concomitant au virage néolibéral des politiques publiques, qui a instillé de nouvelles contraintes et même parfois de nouveaux modes de gestion ou d'organisation interne inspirés de l'entreprise privée capitaliste.

Voici donc dans les grandes lignes le paysage de l'éducation populaire au tournant du XXIème siècle. C'est dans ce contexte qu'on verra dans quelle mesure il est possible de parler de renouveau de l'éducation populaire et quels sont les éléments de ce renouveau que nous pouvons percevoir dans l'activité des associations ludiques. L'éducation populaire a déjà connu différents moments structurant son histoire et il semblerait que celui-ci soit au moins un moment de recomposition – à défaut d'être un moment de décomposition. Il faudra en analyser les différentes raisons, dont certaines ont déjà été évoquées à travers les ruptures de la seconde moitié du XXème siècle. Il faudra aussi aborder la critique à la bureaucratisation, celle de l'institutionnalisation et de la professionnalisation mais surtout les évolutions de la société française, le chômage de masse, la précarité touchant plusieurs domaines de la vie quotidienne et de plus en plus de couches de la population, les blocages du système politique, la décentralisation de l'Etat et les évolutions des politiques associatives, notamment des modes de financement.

Nous ne chercherons pas ici à enfermer l'éducation populaire dans une définition unique. Non pas qu'aucun élément d'unité n'existe entre les différents mouvements s'en réclamant mais chacun traduit cette démarche avec sa propre singularité, selon l'époque, le lieu, l'organisation s'en réclamant. L'éducation populaire recouvre les formes d'éducation complémentaires à celle d'institutions telles que la famille, l'école, l'Eglise. Dans une conception venant de l'héritage des Lumières, il s'agit de démocratiser des savoirs en les diffusant dans le peuple pour qu'il puisse exercer réellement ses droits et ses devoirs de citoyens, alors que d'autres conceptions insistent plutôt sur la dimension collective, coopérative, de l'apprentissage, l'éducation de tous par tous. Selon les époques et les formes d'intervention dans la société, certains mettent l'accent sur la

---

3 Comité pour les relations Nationales et internationales des Associations de Jeunesse et d'Education Populaire.



démocratisation de savoirs formels, d'autres sur des compétences transversales. Le terme de populaire peut être également conçu de différentes manières selon les individus, les mouvements, les moments. D'essence politique, cette catégorie de populaire peut se décliner à partir de deux acceptations principales, celle du peuple souverain, être collectif politique englobant tous les citoyens d'une nation, et celle du peuple constitué par les classes sociales opprimées. Il faudra voir à travers les publics touchés et les discours développés à quelle(s) conception(s) se rattachent les associations ludiques.

Collectant le fruit de plusieurs centaines de réunions et d'auditions en province ou à Paris, le Livre blanc de l'éducation populaire nous proposait en 2001 cette définition synthétique de l'éducation populaire, à partir des interventions collectées. Elle est intéressante dans la mesure où en ressortent à la fois la dimension intégratrice et à la fois la dimension transformatrice de l'éducation populaire, ainsi que les principes de démocratie participative et de citoyenneté qui sont les éléments transversaux aux différentes approches. L'éducation populaire *« est au confluent des temps et des espaces de vie, de travail, de loisir, de formation, de l'entreprise et de l'Etat. Elle est l'élément fédérateur de nos vies morcelées. Ce qui veut dire qu'elle organise, ou réorganise celles-ci à partir d'un projet, celui d'agir sur notre environnement social, politique, économique pour le transformer. Elle permet de peser sur l'histoire collective et sur sa propre histoire. »*<sup>4</sup>

Pour l'Etat et les agréments qu'il accorde, elle représente surtout les activités péri ou extra-scolaire permettant un accès au loisirs, à différentes pratiques culturelles ou moments de divertissement. Pour d'autres, c'est surtout une éducation visant à l'émancipation de l'être humain, dans une dynamique d'apprentissages collectifs. Il s'agit non seulement de permettre l'accès aux moyens de productions culturelles mais au-delà de former des citoyens à l'esprit critique, capables de comprendre et d'agir sur le monde qui les entoure. Le champ de l'éducation populaire est ici ouvert à cette diversité d'aspects.

L'éducation populaire est donc un processus éducatif qui passe par la structuration d'activités. Ces activités peuvent être d'ordres très différents. La structuration d'activités ludiques sera dans cette étude la porte d'entrée qui sera empruntée pour aborder le champ de l'éducation populaire. L'éducation populaire n'est pas à proprement parler un secteur d'activités, c'est plutôt posture pédagogique qui interroge la manière dont se structurent des activités, favorisant ainsi en théorie un retour réflexif sur les propres pratiques des mouvements qui s'en réclament.

Les différents mouvements qui ont porté cette démarche depuis ses origines montrent bien

---

4 LETERRIER J.-M., *Citoyens chiche ! Le livre blanc de l'éducation populaire*, Les Editions de l'Atelier, Paris, 2001, p. 89.

que l'éducation populaire était pour eux un projet socio-politique qui s'incarnait dans une dynamique éducative. Il faudra donc d'abord voir en quoi les associations ludiques s'inscrivent dans la lignée socio-politique du projet d'éducation populaire à travers les publics qu'ils touchent, leurs manières de faire jouer, les héritages qu'elles ont pu recevoir de mouvements historiques de l'éducation populaire. Il faudra aussi regarder avec quelle manière spécifique elles s'inscrivent dans des héritages conflictuels de cette lignée tels que le temps des loisirs ou l'animation socioculturelle.

Depuis la fin de la seconde guerre mondiale notamment, avec le développement et la gestion d'équipements socioculturels de proximité, et jusqu'à aujourd'hui on peut dire que c'est un projet socio-politique qui s'incarne aussi dans des structures socio-économiques. Il faudra donc regarder comment ce projet d'activités ludiques dans une démarche d'éducation populaire se traduit dans l'activité économique. Comment se structure le secteur du jeu et celui des animations ludiques ? Dans quelles chaînes de production, quelles logiques de consommation, quels marchés les associations ludiques s'inscrivent-elles ? Quels sont les modes de financement et de gestion ? Mais il faudra aussi expliquer la place du travail salarié et bénévole dans la conduite du projet associatif. Expliquer finalement comment s'articulent le travail et le capital avec le bénévolat, le principe d'adhésion volontaire et les modes de décision participatifs à la base du fonctionnement associatif.

Ces analyses de la dimension éducative, politique, et de la dimension économique nous permettront d'interroger le mouvement d'éducation populaire. Ces éléments permettront de voir en quoi les associations ludiques nous permettent de saisir un aspect de la recomposition de l'éducation populaire, d'une part en tant qu'espace original au sein des structures d'éducation populaire, et d'autre part en tant que corpus témoin d'associations récentes d'éducation populaire, nous permettant donc de dégager des enseignements généraux sur les tensions qui traversent cette recomposition du paysage français de l'éducation populaire.

L'hypothèse posée ici est en effet qu'il s'agit d'un *renouveau de l'éducation populaire sous tensions*. Un renouvellement dans le sens d'un apport au projet socio-politique de l'éducation populaire, d'un enrichissement de sa posture pédagogique, de sa manière d'agir dans la société en intégrant et en transformant. Ce renouvellement serait cependant sous tensions car tiré vers d'autres logiques par des contraintes économiques et politiques qui se traduisent en interne sur l'organisation du champ et des activités et en externe sur la place des associations d'éducation populaire dans la société française.

# *I Des associations inscrites dans la lignée socio-politique de l'éducation populaire*

---

On peut nier toutes les entités abstraites :

justice, beauté, vérité, esprit, Dieu.

On peut nier le sérieux.

Le jeu point.

Johan Huizinga, *Homo ludens*

L'éducation populaire est avant tout un projet socio-politique. Les associations de jeu s'inscrivent dans cette lignée à travers une posture éducative particulière, des liens organiques et des héritages conceptuels.

## *I.1 Le jeu, création et apprentissages*

Alain Bideau, fondateur de la première maison des jeux, aurait dit que « *plus un jeu cache son côté éducatif, plus il est éducatif* ». Il faut saisir la spécificité de l'« outil » jeu et du « faire jouer » avec différents publics pour comprendre le caractère populaire du jeu et le puissant vecteur de créations et de développements personnels ou collectifs qu'il est.

### **I.1.1 Quelques éléments sur le jeu.**

L'objet de cette étude est les associations de jeu se réclamant de l'éducation populaire. Il est donc impossible de traiter ici toute l'étendue du champ d'investigation que peut représenter le jeu. Il semble cependant important en commençant ce mémoire de donner quelques éléments caractérisant le jeu. Afin d'inscrire ces éléments en cohérence avec la présente étude nous nous servirons avant tout des éléments caractéristiques du jeu mis en avant par les personnes interrogées. Ces éléments sont donc attachés à une certaine vision du jeu défendue par les bénévoles et permanents de ces

associations, mais sont aussi attachés à des études de sciences sociales sur le jeu.

### I.1.1.1 Le jeu libre et gratuit.

En s'appuyant sur des analyses du jeu précédant la sienne, tel le classique *Homo Ludens* de Johan Huizinga, et en en critiquant certains points, Roger Caillois tente une définition du jeu en six points<sup>5</sup>. Son analyse définit le jeu comme étant une activité :

- 6) libre : à laquelle le joueur ne saurait être obligé sans que le jeu perde aussitôt sa nature de divertissement attirant et joyeux ;
- 7) séparée : circonscrite dans des limites d'espace et de temps précises et fixées à l'avance ;
- 8) incertaine : dont le déroulement ne saurait être déterminé ni le résultat acquis préalablement, une certaine latitude dans la nécessité d'inventer étant obligatoirement laissée à l'initiative du joueur ;
- 9) improductive : ne créant ni biens ni richesse, ni élément nouveau d'aucune sorte ; et, sauf déplacement de propriété au sein du cercle des joueurs, aboutissant à une situation identique à celle du début de la partie ;
- 10) réglée : soumise à des conventions qui suspendent les lois ordinaires et qui instaurent momentanément une législation nouvelle, qui seule compte ;
- 11) fictive : accompagnée d'une conscience spécifique de réalité seconde ou de franche irréalité par rapport à la vie courante.

A travers les personnes rencontrées et les entretiens réalisés il apparaît que la définition du jeu proposée par Roger Caillois correspond donc assez bien aux éléments mis en avant par les associations de jeu. La principale divergence tient à la notion d'improductivité. En effet si une partie de jeu n'est pas productive par exemple au sens de production matérielle ou de celle mesurée par le Produit Intérieur Brut, on peut questionner la portée du sens de l'improductivité attribuée au jeu par Roger Caillois, ceci plus spécifiquement de la part d'associations d'éducation populaire qui cherchent bien à produire quelque chose sur leur environnement et les personnes qu'elles touchent. Dans les discours des bénévoles et permanents de ces associations la caractéristique d'improductivité est ainsi remplacée par celle de gratuité, « *plus explicite en termes d'intention et de résultat dans l'acte de jouer et sans pour autant préjuger des apports possibles, autres que matériels, du jeu.* »<sup>6</sup>

---

5 CAILLOIS R., *Les jeux et les hommes, Le masque et le vertige*, Gallimard, Paris, 1967, p. 42-43.

6 SAUTOT J.-P. (coord.), *Jouer à l'école, Socialisation, culture, apprentissages*, CRDP, Grenoble, 2006, p. 65.

*« Voilà donc l'idée, ce qu'on veut faire nous, c'est promouvoir le jeu, le jeu libre, comme façon de faire quoi, c'est à dire un jeu où l'enfant est libre d'aller et de venir, où on l'évalue pas, où il est fictif, quand on est en jeu c'est qu'on est pas dans la réalité, et voilà, enfin le concept du jeu libre. »*

*« Jouer c'est se laisser le temps, c'est prendre un temps en tous cas où tu te dis « je vais m'extraire de la réalité » parce que c'est ça jouer quand même, rentrer dans un univers. »*

*« Mais même les parents, ici, enfin certains parents ont du mal à ce que leur enfant ne fasse que jouer justement. « Il apprend pas... » Il faut tellement être productif qu'on sait plus du coup ce qu'on a le droit de faire, de pas faire » (Permanente Coup de Pouce Relais)*

*« Quand tu joues au jeu, t'es dans un monde fictif, et du coup ce qui est génial c'est que du coup tu peux devenir un autre personnage. » (Permanent Maison des Jeux de Grenoble)*

Les jeux présents dans ces associations peuvent donc être de tous types : jeux traditionnels, jeux d'auteurs, jouets, jeux de cour, etc. Parfois même le support peut être un écran dans le cas de jeux vidéos, comme c'est le cas dans le cadre d'une expérimentation menée à la Maison des Jeux de Grenoble. La question du jeu vidéo, représentant à elle-seule un champ d'investigation, ne saurait cependant être traitée dans cette étude. Sans pour autant prétendre à l'exhaustivité sur les formes de jeu susceptibles d'exister ces associations mettent en avant certaines caractéristiques du jeu énoncées précédemment, et également le concept de jeu pour le plaisir. Ces caractéristiques excluent donc de leurs activités tous les jeux dits jeux éducatifs ou jeux pédagogiques. Nous entendons par ces catégories tout jeu dont la finalité explicite serait un apprentissage quelconque : grammaire, environnement, mathématiques, etc. Les membres des associations de jeux rencontrés portent la critique de ces jeux sur leur finalité explicite, la connaissance d'un objet formel plutôt que le plaisir, donc, selon leur point de vue, une « outillisation » trop grande du jeu, mais également critiquent ces jeux sur leurs mécanismes de fonctionnement. Ainsi, la volonté éducative formelle se serait réalisée au détriment de l'élément ludique dans la conception de nombre de ces jeux. Si l'objet de cette étude n'est pas de confirmer ou d'infirmer cette affirmation, celle-ci fait apparaître une première tension dans l'hypothèse d'un renouvellement de l'éducation populaire à travers ces associations : si elles rejettent les jeux dits pédagogiques ou éducatifs, il nous faudra cependant arriver à saisir dans leur démarche et les jeux qu'elles utilisent l'élément d'apprentissage, ceci afin de voir dans quelle perspective d'éducation, populaire, elles se situent.

*« Mais je trouve que ça amène plein de choses, du côté éducatif, dont je ne parle pas forcément parce qu'à la Maison des Jeux c'est plus « le jeu libre et gratuit ». Enfin bon c'est un peu paradoxal parce qu'on sait tous ce qui peut y avoir derrière le jeu aux niveaux apprentissages, anticipation, stratégie, enfin y a quand même plein de choses, faut pas se*

*dire que le jeu c'est juste... Enfin, les gamins ils apprennent des choses en jouant, mais c'est « on joue pour jouer ». » (Administratrice Maison des Jeux de Grenoble)*

### I.1.1.2 Le jeu, incarnation d'une culture.

Il est encore très difficile de cerner où se situent les valeurs dans un jeu, comment et par qui elles y sont introduites. Par le concepteur, par les joueurs, comment elles peuvent être assimilées, ignorées ou détournées. Il est nécessaire de développer les recherches en la matière pour pouvoir répondre à ces questions. On peut cependant affirmer que le jeu est un élément universel chez l'être humain. S'il est un élément proto-culturel puisque certains animaux supérieurs jouent, il va chez l'homme être l'incarnation d'une culture, en tant que pratique et en tant qu'objet culturel. Pour Roger Caillois, « *les jeux sont largement dépendants des cultures où ils sont pratiqués. Ils en accusent les préférences, ils en prolongent les usages, ils en reflètent les croyances* »<sup>7</sup>. A l'origine le jeu a donc des liens forts avec la religion ou diverses autres activités rituelles, comme cela s'illustre dans l'exemple bien connu de la marelle, où le but est d'arriver « au ciel », ou encore à travers les traditions de la Saint Jean, passage du solstice d'été, et du jeu qui consiste à sauter par dessus un feu. Mais il n'en reste pas là puisque si « *à l'origine le jeu ritualise les relations sociales d'une époque* », *il devient « progressivement un rituel autonome* ».<sup>8</sup> Cependant, la dimension ludique présente dans les rituels religieux, dans les relations intimes, dans les relations politiques, ou dans la recherche scientifique et technique n'est pas historiquement stable. De même, les considérations morales associées au jeu changent avec les époques et les sociétés. Son caractère d'improductivité, selon Roger Caillois, ou plutôt d'acte gratuit, comme nous l'avons vu auparavant, s'accordant a priori peu avec certaines valeurs associées plus particulièrement aux sociétés occidentales modernes telles les injonctions au travail, à la croissance, à la productivité.

Par ailleurs, Colas Duflos nous met en garde sur la méprise entre jeu et divertissement, constatant que « *l'ère du divertissement n'est pas celle du triomphe, mais bien celle de la misère du jeu.* »<sup>9</sup> L'« ère du divertissement » de Colas Duflos, qui peut s'illustrer dans des exemples de jeux télévisés ou de reality show, réduit au maximum l'élément ludique, dilue la notion de jeu dans son emploi discursif intensif, et tend à substituer un spectateur, un joueur (télé)guidé, (télé)animé, un gratteur, à un acteur, à la liberté essentielle à l'entrée en jeu. A l'inverse, les professionnels et bénévoles des associations de jeu continuent quant à eux à considérer le jeu comme un moyen

---

7 CAILLOIS R., *Les jeux et les hommes, Le masque et le vertige*, Gallimard, Paris, 1967, p162-163.

8 SAUTOT J.-P. (coord.), *Jouer à l'école, Socialisation, culture, apprentissages*, CRDP, Grenoble, 2006, p. 31.

9 SAUTOT J.-P. (coord.), *Jouer à l'école, Socialisation, culture, apprentissages*, CRDP, Grenoble, 2006, p. 22.

d'expérimentation et d'expression de la liberté humaine.

Malgré les évolutions évoquées, et dont l'analyse ne peut pas être entamée ici, le jeu se caractérise donc comme un processus culturel et social. « *Jouer conduit à se socialiser en construisant son identité culturelle au travers d'une activité partagée.* »<sup>10</sup> Cette dimension fait du jeu, en plus de son rôle dans le développement de l'enfant, un facteur de culture et de lien social, lui donnant ainsi son caractère populaire.

*« Nous on bosse au départ sur les jeux du monde, les jeux dits traditionnels. Et qu'est-ce qu'on se rend compte quand on prend ces jeux-là ? Quand on prend les jeux de l'antiquité, le Senet, les 12 Lignes, Chiens et Chacals, c'est que c'était des jeux, dès l'Antiquité, qui étaient joués par des couches entières de la population. C'était des jeux très populaires en fait, dans le sens premier du terme, joués par les populations. C'est pareil pour d'autres jeux du monde ou des jeux plus récents. Et pourquoi, pourquoi c'était joué par des couches entières de la population dès l'Antiquité ? Parce que c'était très accessible. L'appropriation de la règle est simple, on peut très rapidement se faire plaisir. Et voilà, l'un des critères du jeu c'est que c'est une pratique clairement populaire de fait et historiquement. » (Permanent Maison des Jeux de Grenoble)*

*« En fait ce que eux [d'autres associations d'éducation populaire] faisaient avec d'autres pratiques, nous on le faisait aussi, avec l'avantage que nous notre outil il était mieux fait! Non, mais plus populaire. Quoi, c'est une boutade, mais pas complètement, c'est aussi le gros intérêt de ce truc, c'est que tu mets des jeux n'importe où, c'est une espèce de langage universel, t'as pas besoin d'avoir des codes sociaux qui te permettent de rentrer dedans, ce qui est pas le cas pour d'autres pratiques où c'est plus compliqué parce qu'il faut outiller un peu les gens pour comprendre. » (Permanent Maison des Jeux de Grenoble)*

Ces trop brèves références aux analyses de la nature du jeu nous permettent cependant d'en saisir des aspects fondamentaux pour poursuivre l'étude de son rôle dans une perspective d'éducation populaire. Ces aspects peuvent être résumés par son caractère d'acte libre et gratuit réalisant une pratique culturelle populaire.

## **I.1.2 Les publics des associations ludiques**

Une façon de montrer en quoi les associations de jeu étudiées s'inscrivent dans la lignée socio-politique de la tradition d'éducation populaire est de s'intéresser aux publics visés. La continuité peut ici s'incarner à travers la similitude des publics visés par ces associations et par les

---

10 SAUTOT J.-P. (coord.), *Jouer à l'école, Socialisation, culture, apprentissages*, CRDP, Grenoble, 2006, p. 35.

mouvements plus anciens d'éducation populaire. Elle peut aussi s'incarner dans la continuité de la volonté politique de l'éducation populaire de partager avec toutes et tous, volonté qui se complèterait cette fois en s'élargissant à de nouveaux publics autrefois laissés en dehors du champ de celle-ci.

### I.1.2.1 Depuis les « classiques » des équipements socioculturels et scolaires...

Une partie importante des activités réalisées par les associations étudiées se concrétisent à travers la médiation d'une autre organisation, d'un commanditaire, entre l'association de jeu et le public touché. On peut donc se faire une idée sommaire des publics touchés en regardant quels vont être ces commanditaires. On retrouve alors, mais pas seulement comme nous le verrons plus loin, les structures d'animation socioculturelle classiques, Centres de Loisirs, Maison des Jeunes et de la Culture, Maisons Pour Tous, mais aussi les Centres Sociaux, etc. Un premier public identifiable est donc celui de l'enfance. La présence de ce public est renforcée par les actions menées par les associations auprès des écoles, que ce soit en temps péri-scolaire, mais aussi suite au travail mené par les associations pour que le jeu soit reconnu comme objet culturel, dans le temps scolaire. La particularité de l'outil jeu le dispose aussi à toucher un public de petite enfance, c'est le cas de toutes les structures rencontrées.

*« En 2000, c'était pour les primaires seulement, et dès qu'on a ouvert on a été pris d'assaut par les assistantes maternelles, des mamans avec des tout petits bébés, et plus ça va plus la petite enfance a pris de place sur l'enfance. » (Permanente Coup de Pouce Relais)*

*« Le public, comment on fait pour le toucher ? Ça c'est lié à l'histoire de la Maison des Jeux, qui n'a pas commencé par créer un lieu et par réfléchir à comment on va y faire rentrer ces personnes dans ce lieu-là La Maison des Jeux ça a été pendant des années, quand c'était encore que bénévole, des interventions dans les quartiers, dans les écoles, voilà, donc il y a eu une reconnaissance qui s'est faite par ce biais-là. Après, quand le public te connaît et t'identifie, tu crées ton lieu, ben du coup ils viennent plus facilement, voilà. » (Permanent Maison des Jeux de Grenoble)*

*« On passe systématiquement par un commanditaire. Ce qu'on appelle commanditaire c'est tous le réseau éducation, animation, et donc c'est eux, justement parce qu'ils croient aussi au jeu, qui nous font venir pour créer un temps de jeu, créer ces temps-là. Et le fait est que ceux qui en ont le plus besoin c'est souvent les plus défavorisés parce qu'ils sont plus isolés ou en marge que les autres. On s'intéresse aussi, enfin on pense qu'il y a aussi des gens isolés en milieux favorisés. L'éducation populaire peut s'adresser aussi à la haute, à la France d'en haut. Justement c'est bien d'investir les deux. » (Permanent Maison des Jeux de Grenoble)*



On retrouve donc des classiques de l'éducation populaire : jeunesse et milieu défavorisé, ce qu'on appelait autrefois monde ouvrier. Ces classiques sont aussi présents dans la particularité de Ludambule, tourné vers le monde rural, autrefois paysan, ou de Coup de Pouce Relais, situé dans un quartier populaire de Lyon. Car ces associations accueillent également du public dans leurs locaux, à part Ludambule qui est une structure ambulante, et touchent donc également, dans des proportions variables, un public de proximité. Mais ce serait forcer le trait que de faire rentrer ces publics dans les cases jeunesse, ouvriers, paysans. Notamment parce qu'en fait de jeunesse, il s'agit bien plutôt d'enfance. Et surtout, est-ce que l'action de ces associations se limite à ce type de public, est-ce que ces associations de jeu sont limitées à des activités tournées vers l'enfance ?

### I.1.2.2 ... jusqu'à de « nouveaux » publics de l'éducation populaire.

Un des axes forts qui se dégage du discours des acteurs de ces associations est le refus de cantonner le jeu au monde de l'enfance. Ils reviennent ainsi partiellement sur les ruptures relevées par Jean Bourrieau qu'ont pu constituer le passage et la spécialisation de l'éducation populaire en animation socioculturelle et en formation permanente<sup>11</sup>. Ils reviennent sur ces évolutions non seulement en visant des publics de différentes générations à partir d'une organisation mais aussi en les mélangeant. La potentialité du jeu comme activité intergénérationnelle est en effet un autre axe fort revendiqué par les associations de jeu, et ceci au-delà de la relation parent-enfant.

*« Petit à petit notre boulot c'est de leur faire voir que le jeu n'est pas l'outil exclusif de l'enfance et qu'en tant qu'adultes ils peuvent s'y retrouver. » (Permanent Ludothèque Jean-Paul Treil de la MJC)*

*« Pour une fois qu'on parlait du jeu auprès d'adultes, du coup je trouvais ça formidable, enfin l'idée que le jeu c'est pas que pour les enfants. On est quand même très là-dedans dans les ludothèques, on est quand même très orienté jeu famille. C'est vrai que quand tu fais le tour des ludothèques, enfin des structures de jeu, on est encore très dans le jeu famille. Et moi ce qui m'intéressait à l'époque c'est que c'était enfin une structure qui parlait de jeu et adulte. Ça c'est moins vrai maintenant. Enfin, je pense qu'il y a de plus en plus de professionnels qui cantonnent plus trop le jeu aux enfants. Mais il y a du travail à faire je pense auprès de la population en général. » (Permanente Maison des Jeux de Grenoble)*

Les associations rencontrées ont également des activités avec d'autres types de publics. Dans et à travers le jeu, ces activités affirment l'égalité entre les personnes y participant : personnes

---

11 BOURRIEAU J., *L'éducation populaire réinterrogée*, L'Harmattan, Paris, 2001, p. 42-54.

handicapées (handicap physique, mental, visuel, auditif...), personnes en souffrance psychique, personnes incarcérées... Le jeu peut aussi avoir une certaine dimension thérapeutique. Ces publics ne sont pas des publics classiques de l'éducation populaire mais la volonté d'affirmer la dignité de tous les hommes et l'égalité qui doit exister entre eux est bien inscrite dans les origines de l'éducation populaire. Si les catégories populaires, un en-dehors de la société, ont pu être représentées aux origines de l'éducation populaire par la figure l'ouvrier, de nouvelles catégories s'y ajoutent donc aujourd'hui. On pourrait également y rajouter le chômeur, l'étranger, le jeune de cité, autant de catégories susceptibles d'être stigmatisées dans leur vie quotidienne, stigmatisations auxquelles ces associations d'éducation populaire opposent l'égalité dans le jeu.

*« Alors, y a certains publics, captifs entre guillemets. A Lyon ils appellent ça « empêché », mais je trouve ça tellement pire, horrible comme mot, donc ça peut être aussi des gens qui sont sortis de l'hôpital psy ou de maladies psychiques, qui n'ont pas été à l'hôpital psy, qui vont mieux mais qui vont pas encore très très bien, et qui créent des assoc qui s'appellent des GEM, Groupements d'Entraide Mutuelle, ici il s'appelle Passe-Murailles, c'est sympa je trouve comme nom. » (Permanente Ludambule)*

*« Y a une gosse prise de choux chez les cultureux : démocratie, démocratisation culturelle, comment on peut toucher les publics de quartier, en voie de marginalisation, spécifiques. A la Maison des Jeux, je ne me pose plus la question, c'est un truc je ne me pose plus la question. C'est à dire, de fait, dès mon premier mois, ben tu te retrouves dans les quartiers, plus tard tu vas dans les hôpitaux, dans les prisons, du coup y a cette démarche-là, d'ouverture vers d'autres publics. » (Permanent Maison des Jeux de Grenoble)*

Ainsi, au-delà des particularités de ces différents publics et de la catégorisation qui peut en être faite et doit être critiquée, c'est bien la volonté de diffuser le jeu pour tous qui ressort de l'action et du discours de ces associations, dans une démarche, non pas de séparation et de catégorisation, mais de mélange culturel, générationnel, social.

*« Un brassage de publics, aussi bien des bénévoles, des professionnels, des vieux, des jeunes, retraités, en activité, ou parfois des personnes handicapées. Tiens, y a des personnes qui viennent de l'hôpital psy ou parfois des personnes qui ont été en souffrance psychique qui viennent aussi de temps en temps. » (Permanente Ludambule)*

*« L'idée du jeu pour tous ça a été dès le début. Pour tous au sens très large. Pas en ciblant, on va faire les jeunes enfants, on va faire les vieux, machin, etc. Je pense qu'au départ on portait cette idée du jeu étant un outil s'adressant à n'importe quel public. Mais vraiment, ça c'était assez fort quoi. » (Permanent Maison des Jeux de Grenoble)*

Ainsi, si les associations de jeu touchent beaucoup d'enfants, notamment à travers les

équipements socioculturels et les écoles, elles affichent une détermination à promouvoir le jeu pour tous, quel que soit l'âge ou le milieu social. Ces associations se distinguent ainsi de l'image classique de la ludothèque, plutôt tournée vers un public enfant, et se retrouvent clairement dans la lignée socio-politique de l'éducation populaire.

### **I.1.3 Ce que crée le jeu**

Puisque le jeu s'adresse à tous, il faut maintenant voir en quoi cette pratique libre et gratuite rejoint la dynamique éducative de l'éducation populaire. On s'attachera ici à voir ce que crée le jeu chez la personne et entre les personnes.

#### **I.1.3.1 Du développement de compétences transversales...**

Le jeu va être un moment privilégié où se développent ce qu'on appelle des compétences transversales. Le développement de telles compétences représente toute une série d'apprentissages qui concourent à la poursuite de l'objectif d'émancipation de l'individu visé dans la démarche d'éducation populaire. Les trois finalités du jeu présentées dans l'ouvrage collectif *Jouer à l'école*<sup>12</sup> constituent une bonne présentation de ces compétences. En effet, cet ouvrage vise à présenter les possibilités d'une approche transversale du jeu à l'école, approche développée notamment à partir des savoirs et savoirs-faire acquis dans une démarche d'éducation populaire. Il constitue donc un bon élément de formalisation des apprentissages permis par le jeu, non seulement chez l'enfant mais aussi chez l'adulte.

Le jeu permet tout d'abord de favoriser le développement affectif et relationnel de la personne, notamment à travers l'apprentissage de la liberté et à travers la capacité de se distancier d'une situation et de la place qu'on y occupe. Deuxièmement il favorise le développement cognitif grâce à la mise en œuvre de tactiques et de stratégies. Enfin, il favorise l'accès à la culture, dans la maîtrise des éléments composant un jeu, dans la relation aux autres qu'il permet et aussi, selon le jeu en question, dans l'introduction qu'il peut constituer à une culture du monde. Or, ces compétences se développent dans le jeu, donc dans l'interaction avec le ou les autres, ceci impliquera également le développement de compétences collectives, s'exerçant dans le groupe ou vers la société, comme ce

---

12 SAUTOT J.-P. (coord.), *Jouer à l'école, Socialisation, culture, apprentissages*, CRDP, Grenoble, 2006, p. 101-109.

sera développé plus loin.

*« Des enfants en maternelle qui sont repérés parce qu'ils parlent pas bien français, soit parce qu'ils viennent d'arriver en France, soit parce qu'ils sont trop timides. Ils sont maximum huit enfants, l'idée c'est que ça se passe en dehors de l'école avec quelqu'un qui n'est pas enseignant justement. Et on travaille la socialisation, la communication, etc. Nous le jeu, c'est pareil, pour les maternelles c'est super bien adapté parce qu'ils se mettent naturellement à parler quand ils jouent, ou du moins si on suscite un peu la parole au début, après ça se débloque tout seul. » (Permanente Coup de Pouce Relais)*

A minima le jeu constitue donc un moment de plaisir, une parenthèse s'ouvrant sur un espace fictif permettant l'exercice de sa liberté. Si cet élément n'est pas négligeable, il semble cependant insuffisant pour constituer en soi une démarche d'éducation populaire. S'il est présent dans tous les moments de jeu, c'est sûrement le seul qui reste clairement identifiable lors de moment de jeux courts, du type d'animations ponctuelles, à l'inverse de projets construits où s'énonceront et se réaliseront toute une série d'autres objectifs visant au développement de compétences transversales telle que la communication, le respect de l'autre, le respect du matériel, le respect des règles voire leur modification en accord avec l'autre.

*« Après on est toujours dans des compromis, parce que nous notre postulat il est pas d'utiliser le jeu au service des apprentissages [scolaires], la question elle est pas là, on est plus sur ce qu'on appelle des compétences transversales, le respect des règles, le respect du tour de jeu, qui sont plutôt de l'ordre de la socialisation, etc., où nous on a un discours fort là-dessus. » (Permanente Coup de Pouce Relais)*

La technicité de la conception et de l'animation d'un projet jeu, sur lesquelles nous reviendrons, se révèle une condition nécessaire pour atteindre les objectifs décidés, même si ces objectifs sont simplement la mise en place d'un moment de partage et d'échanges. L'utilisation du jeu, dont se méfient pourtant ses défenseurs, prend une place plus ou moins importante selon les objectifs « éducatifs » et les publics auxquels ils s'adressent. Dans le cas de personnes autistes par exemple, ou dans celui de personnes souffrantes de maladie psychiques, le choix des jeux se révèle primordial. Et alors que dans ce dernier cas le temps de jeu sera totalement libre, dans le premier cas on s'éloignera sensiblement de ce concept de jeu libre, mais dans les deux cas avec une utilisation quasi-thérapeutique du jeu, plus ou moins dirigée selon la finalité recherchée.

*« Par exemple celui qui va choisir les animaux en équilibre, il va, symboliquement, à*

*travers la construction de l'équilibre des animaux, reconstruire, être à la recherche de son équilibre qu'il a perdu, et lui aussi il se reconstruit alors qu'il était complètement éparpillé. Et ça je me dis c'est vachement intéressant au niveau thérapeutique, parce que c'est auto-thérapeutique, c'est les malades eux-mêmes qui, par le jeu, choisissent. Alors que si c'est un thérapeute, c'est souvent le thérapeute qui va choisir à leur place. » (Permanente Ludambule)*

Enfin, il s'agit de voir avec quels moyens on peut évaluer les effets produits. Il apparaît que les évaluations formalisées de ces temps de jeu ou projet sont assez rares. Ainsi la mesure qui peut être faite des bénéfices du jeu sur le développement de la personne, développement qui se fait évidemment en interaction avec le ou les autres, parent, groupe, classe, etc., sera principalement appréhendé à partir des retours faits aux animateurs jeu par le public lui même ou par les responsables des structures commanditaires. Principalement dans ce cas des projets de moyenne ou longue durée, ces derniers, dont la permanence dans la structure précède et suit le temps du projet jeu, apparaissent en effet les mieux à même de constater les évolutions des individus et du groupe sous l'effet de leur mise en jeu.

*« On va être interpellé par une structure qui nous demande d'intervenir. C'est souvent des lieux qui sont des lieux d'accueil où du coup il y a un regard des professionnels qui interviennent régulièrement auprès du public, qui peuvent de façon beaucoup plus pertinente et juste mesurer ça. »*

*« J'intervenais souvent dans l'école d'un quartier où il y a beaucoup de primo-arrivants, qui ne parlent pas le français, avec une école maternelle où du coup il y a un gros travail qui est fait sur le langage, et à une époque où on intervenait il y a eu des témoignages clairs des instits, ce qu'à travers le jeu ça leur avait permis de développer en terme de vocabulaire. » (Permanente Coup de Pouce Relais)*

### I.1.3.2 ... à la communauté joueuse.

Le terme de communauté joueuse est employé par Johan Huizinga dans son ouvrage *Homo ludens, essai sur la fonction sociale du jeu*. On pourrait s'intéresser aux clubs de joueurs, à des communautés pérennes constituées autour d'une pratique spécifique, poker, belote, jeux de rôle, etc. Ce n'est pas ce qui nous intéresse ici. La notion de communauté joueuse développée par Huizinga trouve ici son intérêt car elle permet d'appréhender la dimension groupale qui perdure au-delà du moment-même du jeu, au delà de cette activité fictive et séparée, dans le temps et l'espace, constituée. Huizinga nous dit ainsi que « la communauté joueuse accuse une tendance générale à la permanence, même une fois le jeu terminé. Non que le moindre jeu de bille ou la moindre partie de

*bridge conduite à la formation de clubs. Toutefois, le sentiment de vivre ensemble dans l'exception, de partager ensemble une chose importante, de se séparer ensemble des autres et de se soustraire aux normes générales, exerce sa séduction au delà de la durée du seul jeu. »<sup>13</sup>*

Cette tendance à créer du lien entre les joueurs provient, en plus du sentiment évoqué par Huizinga du rôle de media joué par le jeu entre les personnes, media particulier puisqu'il les oblige à se dévoiler. Pour que le jeu fonctionne, il faut que la personne en soit un acteur. Le jeu joue un rôle de media entre les personnes et leur permet de se dévoiler sans risquer de perdre la face, puisqu'elles sont dans un espace-temps fictif. En ce sens, cette expérience partagée et cette connaissance de l'autre peuvent donner envie de faire ensemble et constituer ainsi le support d'une action collective postérieure, puisque la communauté joueuse perdure au delà de la partie en elle-même. Apparaît ainsi un second aspect du jeu particulièrement intéressant si l'on accepte qu'un des enjeux de l'éducation populaire est la création d'actions collectives. La partie de jeu constitue ainsi un support à une potentielle intervention collective dans la sphère publique. Le jeu, utilisé dans une démarche d'éducation populaire par ces associations, constitue une condition nécessaire, même si non suffisante, à l'élaboration de projets communs. Ainsi les associations de jeu contribueraient à dynamiser les tissus associatifs locaux, formels ou informels. Le projet de Ludambule stipule d'ailleurs comme objectif, et ceci dès sa création, la lutte contre la désertification du monde rural, la prise d'initiative des habitants et le développement de la vie associative.

*« Pour moi c'est un outil que je trouve vraiment super intéressant plus dans le processus de donner envie de faire ensemble. Grâce à lui on va pouvoir avoir du plaisir à être ensemble, à jouer, y a pas d'enjeux derrière, mais juste le fait s'être réunis autour d'une table d'avoir partagé des choses, du plaisir, une multitude d'émotions qui passent à travers le jeu peut, mais encore une fois c'est loin d'être une fatalité, déboucher sur des envies de faire autre chose. Et à la limite, j'aurais presque envie de dire que ça s'arrête là. J'ai pas envie de l'utiliser pour autre chose. Pour moi c'est un moyen aussi de découvrir l'autre et de se confronter à la réalité dans un environnement qui est sécurisant parce qu'on est dans la fiction. » (Permanente Coup de Pouce Relais)*

*« Pour moi il y a vraiment la notion de force du collectif qui va permettre à l'individu de grandir, parce qu'il y aura ces échanges d'individus qui vont construire ensemble. En fait pour moi le jeu, s'il doit avoir une place, il est en amont de la construction d'un projet, il est plutôt de créer les conditions de cette réunion et de ce collectif. En ce sens-là je veux bien entendre parler de technique, on est bien dans la technicité, dans qu'est-ce qu'on va mettre comme artifice pour qu'à moment donné les gens se retrouvent autour de la table. » (Permanent Ludothèque Jean-Paul Treil de la MJC de Vienne)*

L'action de ces associations de jeu a pour but de développer le lien social, notamment dans

---

13 HUIZINGA J., *Homo ludens, essai sur la fonction sociale du jeu*, Gallimard, Paris, 1951, p.33.

une perspective intergénérationnelle et interculturelle. Le jeu fonctionne comme un média pour créer du lien entre des personnes différentes, ou séparées par des frontières devenues des enjeux des sociétés modernes : ségrégation culturelle, générationnelle, sociale. S'il peut être le terreau d'autres moments partagés, il peut aussi n'être qu'un moment ponctuel de plaisir partagé dans une égalité forçant au respect des différences. Le jeu constitue ainsi une forme d'éducation à la citoyenneté.

*« Ludambule c'était pas seulement faire des animations jeu bien sympas mais aussi que on allait fédérer des énergies, susciter du désir, et ensuite que les habitants allaient avoir envie de faire quelque chose ensemble, ça peut être monter une ludothèque ou un centre de loisir ou faire des activités, carnaval, etc., avec aussi, deuxième objectif le lien social intergénérationnel et interculturel, avec notamment certaines fractures ruraux, néo-ruraux. » (Permanente Ludambule)*

De même que l'évaluation qui peut être fait de cet acte « éducatif » au niveau personnel, l'évaluation du niveau groupal des effets d'un projet jeu est principalement permise par les retours d'observateurs à plus long terme du groupe de joueur. Ces observateurs sont en général des intervenants des structures commanditaires et ils peuvent donc mesurer l'existence d'un effet « communauté joueuse ». Par ailleurs, la réalisation d'actions collectives par des personnes ayant partagé préalablement une expérience de jeu peut à ce niveau-là apporter un témoignage concret des apprentissages et créations issues de l'expérience ludique partagée.

*« Y a des endroits où Ludambule est venue et je sais qu'après des personnes qui ne se connaissaient pas forcément, ou alors qui n'avaient jamais bossé ensemble, se retrouvent pour faire un carnaval ou bien gagner des sous pour une assoc, des endroits où c'est un peu plus structuré, où y a une ludothèque qui s'est montée, ça c'est des choses bien concrètes. » (Permanente Ludambule)*

*« L'instit qui a eu ma classe l'année d'après m'a dit que ce qu'elle avait remarqué comme différence par rapport à une autre classe, c'est qu'ils étaient très soudés entre eux et qu'ils étaient prêts à faire des projets, à travailler tous ensemble dans la classe, parce que souvent dans les classes t'as plusieurs groupes de copains, copines et tout, mais là vraiment tout le monde travaille avec tout le monde, et c'est un projet qui a uni la classe. »*

*« Ça leur avait apporté une autonomie, un plaisir à faire les choses ensemble et à mener un projet. »*

*« Tu vois, dans l'école où on a construit les jeux pour la récréation, mais tous les instits ils étaient bluffés du climat qu'il y avait dans la cour de récréation suite à l'installation des jeux. Tout le monde me l'a dit, tout le monde a dit « mais c'est incroyable comme ça a changé ! » » (Administratrice Maison des Jeux de Grenoble)*

Même si l'outillisation du jeu est rejetée, on commence à apercevoir toute la technicité qu'il peut y avoir dans la mise en œuvre consciente d'une situation de jeu. Au final, que cette situation soit créée consciemment par un animateur ou qu'elle se donne plus naturellement dans une pratique amicale, familiale, traditionnelle, la pratique du jeu est un puissant moteur du développement de la personne et des liens entre les personnes. Elle peut créer du lien entre des personnes différentes – âge, culture, santé, etc. – rejoignant ainsi la dimension intégratrice de l'éducation populaire, et ce lien créé est une condition nécessaire dans une perspective de transformation sociale, nécessairement collective.

## *I.2 Une inscription dans des héritages historiques*

Les associations de jeu revendiquant une démarche d'éducation populaire ne sont pas apparues de nulle part. Il n'y a pas de génération spontanée. Elles s'inscrivent dans une histoire dont elles vont hériter des forces mais aussi des controverses.

### **I.2.1 Liens avec les organisations d'éducation populaire préexistantes sur le territoire.**

A l'origine de la création des associations de jeu il y a parfois des bénévoles, parfois des professionnels souhaitant se salarier dans l'association. Le diagnostic conduisant à cette création aussi peut être effectué par des acteurs différents : habitants d'un quartier, associations d'éducation populaire, professionnels de différents secteurs : scolaire, social, santé, etc. Mais dans tous les cas on retrouve l'appui d'une organisation préexistante sur le territoire comme condition du développement du projet ludique.

#### **I.2.1.1 Une fonction d'incubateur**

Un des traits communs qui se dégage de l'analyse de ces associations de jeu s'inscrivant dans une démarche d'éducation populaire est la préexistence sur le territoire d'intervention de ces associations d'organisations d'éducation populaire. C'est le cas de Peuple et Culture sur Grenoble



pour la Maison des Jeux, de la Maison des Jeunes et de la Culture sur Vienne pour la ludothèque Jean-Paul Treil, d'ALPAJE<sup>14</sup> sur Gap pour Ludambule et d'Habitat et Humanisme, de l'ASFI, d'ADOS et de l'ASSFAM<sup>15</sup> dans le quartier de la Guillotière à Lyon pour Coup de Pouce Relais. Initialement, l'action de ces organisations a permis le développement de tels projets hybridant la forme ludothèque et la forme association d'éducation populaire en jouant pour eux un rôle d'incubateur, ce rôle étant plus ou moins explicite. En effet, la forme associative implique une autonomie de gestion rendant plus difficile l'accès à des locaux et au financement de postes de travail permettant de développer les activités de l'association que si ces activités se déroulaient par exemple dans un cadre municipal.

Ainsi trois de ces projets sont nés de la fonction d'incubation explicite jouée par d'autres associations. Le projet Ludambule, né en 2000, n'a acquis sa personnalité juridique autonome qu'en 2007 avec le dépôt des statuts d'une association éponyme. Dans le cas de Coup de Pouce Relais, c'est l'association ADOS qui a mis à disposition pendant deux ans une de ses salariées pour qu'elle développe les activités de l'association Coup de Pouce Relais et puisse par la suite être salariée par cette association. Coup de Pouce Relais a également fonctionné dans des locaux mis à disposition par ADOS de 2000 à 2006. Elle s'est aussi développée grâce à une convention de « ludothèque associée » à Quai des Ludes, une grosse ludothèque de Lyon. Enfin, la Ludothèque Jean-Paul Treil s'est tout d'abord développée par le travail militant de certains adhérents de la MJC, puis a pu obtenir des financements sur son projet propre, notamment dans le cadre des Contrats Temps Libre, la faisant ainsi passer de zéro à deux salariés. Elle fait aujourd'hui toujours partie de la MJC et n'a pas sa propre personnalité juridique. Cette situation peut alors donner lieu à des divergences entre différents acteurs puisque le fonctionnement de la ludothèque se retrouve en tension entre une logique de secteur interne à la MJC et une logique de projet autonome.

*« C'est un peu une opportunité qu'a saisie à moment donné la MJC pour créer une ludothèque. Ça s'est construit avec une histoire, avec des personnalités et du coup ces gens sont partis et c'est un peu tout bizarre. Il y a eu plein de moments dans mon parcours où je me suis dit quelque part pourquoi la ludothèque elle prend pas son indépendance de la MJC et qu'elle devienne une asso ludothèque point ? » (Permanent Ludothèque Jean-Paul Treil)*

Le cas de la Maison des Jeux de Grenoble se détache légèrement des trois précédents

---

14 ALPAJE : Association de Liaison Pour l'Avenir du Jeune Enfant, du mouvement de l'ACEPP, Association des Collectifs Enfants Parents Professionnels.

15 ADOS : Association Dialogue Orientation Scolaire ; ASSFAM : Association Service Social Familial Migrant ; ASFI : Association Solidarité Français Immigrants.

puisque le projet est né de la démarche autonome de deux instituteurs, inspirés du concept de Maison des Jeux développé par Alain Bideau, initiateur de la première Maison des Jeux à Saint Fons dans la banlieue lyonnaise, qui fonctionnait sous un statut municipal. Le concept de maison des jeux vise à développer le jeu partout, en s'appuyant notamment sur des activités comme des animations mais aussi des ateliers et des formations de professionnels susceptibles d'utiliser le jeu dans leur pratique professionnelle. L'association est créée en 1991. Elle n'a alors pas de locaux propres et fonctionne beaucoup dans des écoles, notamment dans le quartier de la Villeneuve à Grenoble, où enseigne un de ses fondateurs. La rencontre avec Peuple et Culture Isère se fait en 1994, par des contacts interpersonnels. Les fondateurs de la Maison des Jeux ne pensent alors pas leur démarche comme une démarche d'éducation populaire (ou du moins ne la verbalisent pas ainsi), dont ils connaissent par ailleurs peu l'univers. Peuple et Culture est quand à elle une association historique de l'éducation populaire à Grenoble, puisque c'est dans cette ville qu'a été fondé ce mouvement d'éducation populaire au sortir de la seconde guerre mondiale. A travers Peuple et Culture Isère, puis l'Union nationale Peuple et Culture après la dissolution de Peuple et Culture Isère seulement quelques mois après la rencontre avec la Maison des Jeux, c'est une nouvelle phase de développement de l'association qui s'engage. En effet, à travers PeC, la MdJ va bénéficier de locaux ainsi que d'un poste d'instituteur mis à disposition par l'éducation nationale, ce qui va permettre une montée en puissance de l'association. Parallèlement à cela, la rencontre avec PeC produit également des échanges réciproques au niveau conceptuel, ce qui conduit progressivement d'une part la MdJ à formuler son projet comme un projet d'éducation populaire et d'autre part PeC à reconnaître le jeu comme un outil d'éducation populaire. Ainsi donc, malgré un scénario initial sensiblement différent, dans ce cas également une organisation historique de l'éducation populaire, préexistante sur le territoire, aura permis l'incubation de ce projet ludique d'éducation populaire.

*« Aucune connaissance théorique, enfin théorique dans le sens historique, des connaissances un peu pratiques parce qu'on côtoyait des MJC, des Centres Sociaux, c'est tout quoi. Comme le pékin moyen actuellement. C'est pour ça que... moi Peuple et Culture j'en avais jamais entendu parler. »*

*« Petit à petit, en côtoyant des gens qui comme nous sont dans des pratiques, je parle pas des gens qui sont dans le discours parce que ça c'est pas forcément ceux qui font le plus avancer, mais ceux qui étaient dans des pratiques et qui avaient un discours sur leurs pratiques, on s'est aperçu que nous, avec nos mots, notre vocabulaire, on disait un peu la même chose. » (Un des fondateurs de la Maison des Jeux de Grenoble)*

La fonction d'incubation jouée par ces organisations plus anciennes peut donc être explicite

ou implicite, mais dans les deux cas c'est elle qui permet initialement un saut qualitatif et quantitatif dans le développement de ces projets hybrides. On peut penser en effet que la spécificité de la forme associative et le caractère novateur de ces projets rend plus difficile l'obtention des fonds ou des relations nécessaires pour assumer des locaux ou des salaires, alors que la reconnaissance du jeu comme pratique culturelle, notamment par les pouvoirs publics, n'est pas acquise.

### I.2.1.2 La transmission de valeurs.

La relation des associations ludiques aux organisations d'éducation populaire préexistantes sur leur territoire ne peut cependant pas s'arrêter à une fonction technique d'incubation. Cette fonction d'incubation s'est aussi traduite par une transmission au niveau du projet associatif d'une certaine vision de l'action socio-éducative. Ainsi, au-delà des évolutions des structures économiques dans lesquelles peut s'incarner le projet d'éducation populaire, comme le traite la deuxième partie du mémoire, on observe des éléments de continuité dans les positionnements pris par les acteurs et dans la conception qu'ils ont de leur action.

Cet élément de continuité s'incarne dans l'exemple de Ludambule par la vision du développement local rural qui y est développé, notamment l'idée que la rencontre l'autonomisation des personnes, autour de la parentalité pour ALPAJE puis autour d'un jeu pour Ludambule crée les conditions pour que ces personnes deviennent elles-mêmes par la suite actrices de leur territoire. Dans le cas de Ludambule, l'échange en réseau des personnes ayant des postes FONJEP sur les Hautes-Alpes, réseau d'éducation populaire préexistant sur le territoire a aussi été un élément important pour la transmission de l'identité éducation populaire sur ce nouveau projet.

*« Et moi ce qui m'intéressait aussi dans cette démarche, c'était un pôle de l'ACEPP autour du développement local en milieu rural qui disait que des initiatives comme des crèches, des ludothèques, des services itinérants, peuvent être aussi des tremplins pour que les habitants s'approprient, enfin, montent des projets ou bien se les approprient et deviennent acteurs dans leurs villages. »*

*« Un inspecteur jeunesse et sport qui a eu l'initiative de faire un réseau, informel, bon à moment donné c'était aussi sous forme associative, des postes FONJEP, pour qu'on puisse se retrouver, monter des projets ensemble, échanger sur nos difficultés notamment, et puis aussi être force de proposition, par rapport aux élus, notamment du conseil général ou des administrations déconcentrées de l'Etat. Et puis l'animateur FONJEP, valoriser aussi ce financement et puis ce label. » (Permanente Ludambule)*

La conception du territoire d'intervention est en effet un autre élément transmis par ces organisations, que ce soit à cause de représentation de l'action socioculturelle ou, aussi, à cause des financements « transmis », disponibles. C'est donc vrai dans le cas de Ludambule avec le territoire des Hautes-Alpes ou dans le cas de la Ludothèque Jean-Paul Treil de la MJC avec la ville de Vienne mais c'est encore plus clair avec la relation entretenue avec le quartier dans le cas de Coup de Pouce Relais, relation qui a été transmise pas les associations qui l'ont créée.

*« Donc c'est une association qui est née de quatre autres associations du quartier, à savoir Habitat et Humanisme, l'ASFI, qui n'existe plus, c'est une association qui donnait des cours de français pour des adultes, l'ADOS qui fait du soutien scolaire pour collèges, lycées, qui est un tout petit plus haut dans la rue. Habitat et Humanisme aussi, ils ont le café qui est juste à l'angle là, le Bistrot des Amis, c'est un lieu de rencontre pour les sans-domiciles, et l'ASSFAM, qui est aussi une autre association d'alphabétisation. »*

*« Il fallait pas qu'on quitte le quartier, parce que l'association est née ici et qu'elle est pour les gens du quartier, donc on voulait pas partir. » (Permanente Coup de Pouce Relais)*

Ceci ne peut pas s'appliquer dans le cas de la Maison des Jeux puisque Peuple et Culture Isère a été dissoute seulement quelques mois après sa rencontre avec la MdJ. Mais, comme cela a été évoqué, il y a bien eu transmission de valeurs, et enrichissement mutuel des projets, la Maison des Jeux verbalisant alors sa démarche comme une démarche d'éducation populaire et Peuple et Culture découvrant les potentialités du jeu et le reconnaissant comme un outil puissant d'éducation populaire.

A travers cette transmission, ces jeunes associations, qui peuvent parfois adopter des organisations sensiblement différentes de celles de leurs aînées, récupèrent une mémoire et s'inscrivent dans une perspective historique qui donne aussi du sens à leur action.

*« C'est cette dimension historique que je trouve intéressante, une espèce de continuité justement. » (Administratrice Maison des Jeux de Grenoble)*

*« Ce qu'était PeC, avec tous les anciens cadres d'Uriage qui ont monté Peuple et Culture, etc. » (Permanente Maison des Jeux de Grenoble)*

Des associations d'éducation populaire ont favorisé le développement de projets ludiques sur leur territoire, en leur transmettant des locaux mais aussi des bénévoles et/ou des salariés. Même quand elles n'étaient pas à l'origine du diagnostic poussant à l'élaboration de tels projets ludiques, elles ont su en partager les constats, la vision de ce que pourrait apporter un tel projet à leur

territoire et sa population. Ce faisant, elles ont assimilé le jeu comme une pratique identifiante de l'éducation populaire et, dans l'autre sens, elles ont transmis leur projet socio-politique aux associations ludiques.

## **I.2.2 Des activités inscrites dans le temps de loisir.**

L'éducation populaire puise trouve une partie de ses origines dans l'attention portée à la condition ouvrière et à son amélioration ou à sa libération. Elle a donc partie liée avec le monde du travail. Mais les évolutions du monde du travail et celle de ses mouvements l'ont conduite à organiser les activités de loisir pour de larges couches de la population. C'est dans cet héritage que se situent les associations de jeu, qui travaillent sur le temps de loisir des autres. Nous ne pouvons pas ici englober toute la complexité sociologique de la problématique du temps libre. Il est cependant nécessaire d'ouvrir une réflexion sur les fonctions du loisir, son lien avec le travail, et sur quels ressorts s'appuie l'éducation populaire quand elle éduque au loisir.

### **I.2.2.1 Loisir, travail, et conscience sociale**

*« Ouais l'éducation populaire, permettre à tous de vivre bien ses loisirs, c'est essayer de ne pas faire de distinction de races, de niveaux de vie, de... C'est un peu dans ce sens-là que je vois l'éducation populaire quoi. Pour moi le début de l'éducation populaire c'est la création de structures de loisir, de choses accessibles à tous quoi, enfin, c'est ma vision, être à la portée de tous. » (Administratrice Maison des Jeux de Grenoble)*

*« Moi, comme ça, j'ai pas fait d'études dessus, il y a quand même un phénomène qui s'appelle la société des loisirs et du coup le temps de travail diminuant, on a plus de temps de loisir. Et comment occuper ce loisir-là fait que le jeu va se développer, ben comme d'autres activités. Mais le jeu pour l'enfant, c'est un peu comme un entraînement au loisir, être capable de jouer c'est être capable aussi, après, plus grand, de gérer son temps libre. C'est une forme d'éducation aux loisirs le jeu. On ne fait pas ça par utilité mais par envie, par plaisir, etc., alors je pense qu'il y a ce côté développement des loisirs. » (Permanent Maison des Jeux de Grenoble)*

Toutes les associations rencontrées déploient leurs activités sur le temps hors travail des individus (hormis les animateurs permanents et les ateliers réalisés dans les écoles pendant le temps scolaire). La présentation de leurs activités comme faisant partie du temps hors loisir est une constante des entretiens réalisés. D'ailleurs, quand on leur demande quelle pourrait être la place du

jeu dans le monde du travail, peu d'entre eux y ont déjà réfléchi, même s'ils trouvent la question intéressante. Or, le travail « *ce n'est pas seulement l'exercice socialisé d'un métier, c'est aussi l'ensemble des liens sociaux, des rapports intergénérationnels, interethniques, c'est aussi l'exercice d'une citoyenneté civique, qu'elle soit associative, sociale, syndicale ou politique.* »<sup>16</sup> Mais il faut cependant relativiser l'affirmation selon laquelle « *c'est le travail qui continue à conférer à chacun son identité sociale, c'est lui qui continue de structurer l'organisation de nos univers sociaux, culturels et même biologiques.* »<sup>17</sup> Les influences entre les différentes sphères de vie sont sûrement beaucoup plus réciproques que dans l'affirmation catégorique précédente. Le loisir apparaît en effet comme « *élément central de la culture vécue par des millions de travailleurs, il a des relations subtiles et profondes avec tous les grands problèmes du travail, de la famille, de la politique qui, sous son influence, se posent en termes nouveaux* »<sup>18</sup>. Nous pourrions seulement effleurer ici la question de la place que peuvent avoir les activités de loisir par rapport à celles de travail dans la production d'une conscience sociale. Cette question nous semble importante dans la mesure où les activités des associations ludiques, comme avant elles celles d'autres associations d'éducation populaire, se déroulent dans ce temps de loisir.

On peut définir le temps de loisir comme le temps occupé par des tierces activités, en dehors du temps de travail et de celui pris par les autres obligations sociales. C'est aussi une partie du temps qu'on peut dire libéré de contraintes visant à assurer les besoins vitaux de base, en ce sens c'est une conquête sociale. La nature historique du loisir comme conquête sociale est avérée si l'on se souvient des fameux « acquis du Front Populaire » ou des un peu plus lointaines luttes pour la journée de huit heures, revendication du mouvement ouvrier international au tournant du XX<sup>ème</sup> siècle, luttes ayant entraîné leur cortèges de répression et de morts et dans lesquelles on trouve l'origine du 1<sup>er</sup> mai comme Fête des Travailleurs. On continue aujourd'hui à observer la difficulté dans notre société à appréhender le sens de ce temps et la nature de ses liens avec les autres temps sociaux, notamment celui du travail. Ceci s'incarne notamment dans les polémiques autour des « 35h » et des condamnations morales faites au loisir (celui des enfants constituant une catégorie à part), corollaires de l'injonction à travailler plus.

*« Bon déjà le temps de loisir, avec les RTT qui ont été dégagées, qui vont sûrement ressauter là, on voit bien que c'est pas du tout dans l'air du temps, de prendre du temps pour soi. » (Permanente Coup de Pouce Relais)*

---

16 LETERRIER J.-M., *Citoyens chiche !, Le livre blanc de l'éducation populaire*, Ed. de l'Atelier/Ed. Ouvrières, Paris, 2001, p. 50.

17 LETERRIER J.-M., *Citoyens chiche !, Le livre blanc de l'éducation populaire*, Ed. de l'Atelier/Ed. Ouvrières, Paris, 2001, p. 49.

18 DUMAZEDIER J., *Vers une civilisation du loisir ?*, Ed. du Seuil, Paris, 1962, p. 15.

Si certains théoriciens du XIX<sup>ème</sup> siècle avaient envisagé la possibilité d'une augmentation de ce temps de loisir, aucun n'avait totalement saisi la nature ambiguë de cette augmentation sur la construction de la conscience sociale, et la sociologie du loisir reste encore aujourd'hui un champ à développer. Les travaux de Joffre Dumazedier peuvent nous aider dans cette optique de saisir la signification de ce temps social particulier. Car dans la libération de ce « temps à soi », on pourrait voir la révélation d'un désengagement social ou même une explosion généralisée d'individualisme. On peut à l'inverse l'envisager comme une occasion d'autonomisation par rapport aux tutelles institutionnelles. Si on veut envisager ce temps à soi comme une conquête sociale, Dumazedier nous invite à le concevoir non pas d'abord comme « *un temps psychologique mais un temps que la société, à un moment donné de ses forces productives, peut libérer pour le sujet social en dehors des temps socialement contraints ou engagés, pour montrer que ce temps social de loisir a pour fonction majeure de permettre toutes les formes possibles d'expression individuelle ou collective de soi, pour soi, indépendamment de la participation institutionnelle qu'impose le fonctionnement utilitaire de la société.* »<sup>19</sup> C'est ce qu'il appelle le *temps social ipsatif*, qui créerait « *pour la majorité de la population de tous les âges et de tous les milieux, les conditions à la fois d'une libération personnelle plus profonde de sensations, de sentiments, de désirs, de rêves autrefois réprimés, « refoulés » et en même temps d'une identification sociale plus spontanée, plus renouvelée* »<sup>20</sup>.

On peut retrouver trace de cette même possibilité chez des théoriciens du mouvement ouvrier, bien que de manière plus limitée, sans prise en compte des débats actuels sur un risque d'une explosion générale d'individualisme ou d'une anomie réelle ou potentielle. Leur point de vue est intéressant dans la mesure où il nous permet de voir un des liens existant entre travail et loisir, et entre loisir et éducation populaire. Marx nous dit ainsi que « *économiser du temps de travail, c'est accroître le temps libre, c'est à dire le temps servant au développement complet de l'individu. Le temps libre pour la distraction aussi bien que pour les activités supérieures transformera tout naturellement celui qui en jouit en un individu différent.* »<sup>21</sup> Ainsi pour Marx le loisir est « *l'espace du développement humain* », pour Proudhon le temps des « *compositions libres* » et Engels souhaitait la diminution du temps de travail « *afin qu'il reste à tous suffisamment de temps libre pour participer aux affaires générales de la société* »<sup>22</sup>. Ainsi le temps de loisir ouvre des espaces potentiellement favorables à des perspectives d'émancipation de l'être humain, espaces dans

---

19 DUMAZEDIER J., *Révolution culturelle du temps libre, 1968-1988*, Méridiens Klincksieck, Paris, 1988, p.47.

20 DUMAZEDIER J., *Révolution culturelle du temps libre, 1968-1988*, Méridiens Klincksieck, Paris, 1988, p.47.

21 MARX K., *Fondement de la critique de l'économie politique, tome 2*, 1857 in. DUMAZEDIER J., *Révolution culturelle du temps libre, 1968-1988*, Méridiens Klincksieck, Paris, 1988, p. 45.

22 DUMAZEDIER J., *Vers une civilisation du loisir ?*, Ed. du Seuil, Paris, 1962, p. 23.

lesquels l'éducation populaire peut trouver sa place, non seulement aujourd'hui mais pas seulement si l'on se souvient par exemple de l'essor des Universités Populaires se développant notamment dans des milieux ouvriers au tournant du XXème siècle.

Enfin, il faut aussi envisager maintenant la question du chômage, son articulation avec le temps libre et les différentes configurations qu'il entraîne dans la construction de l'identité, négative ou positive, des individus. Nous ne pourrions malheureusement pas aborder ici toutes les dimensions de cette question mais seulement ouvrir un débat. Dans un contexte de chômage de masse durable, la démarche d'éducation populaire aurait dû et doit encore prendre toute sa place dans l'organisation des différentes sphères de vie et dans la construction de nouvelles identités sociales positives. La Maison des Chômeurs de Toulouse rejoint par exemple cette idée en proposant « *de sortir d'une logique d'insertion pour rentrer dans une logique d'organisation du temps libéré et au sein de celui-ci de développer des projets visant à recréer du lien et de la citoyenneté* »<sup>23</sup>. La sociologue Geneviève Poujol met aussi en évidence la place que pourrait avoir l'éducation populaire dans notre société quand elle affirme que « *nous devons envisager une société où le plein emploi ne sera plus considéré que comme un accident historique. La socialisation dans le temps hors travail n'est pas une illusion, c'est une fatalité. Il est certain qu'un nouveau type de société va naître et qu'il faudra des artisans pour faire reconnaître que sans travail on peut avoir une utilité sociale. Utilité sociale qui apparaîtra dans un premier temps comme un palliatif pour être ensuite reconnue à part entière.* »<sup>24</sup>

### I.2.2.2 Les fonctions du loisir

Après avoir exploré les relations du loisir avec le travail et la formation de la conscience sociale, il s'agit de savoir comment le jeu, comme nous l'avons présenté auparavant, s'inscrit plus particulièrement dans les différentes fonctions que peut avoir le loisir. Si le loisir est d'abord libération et plaisir, Joffre Dumazedier y distingue trois catégories auxquelles il fait correspondre trois fonctions : délassement, divertissement et développement de la personnalité. La première fonction correspond au besoin de délivrance de la fatigue causée par le travail et les autres obligations sociales quotidiennes. La seconde peut traduire un besoin de rupture consécutif à la monotonie des tâches parcellaires accomplies dans la vie quotidienne, notamment au travail. « *Elle peut être un facteur d'équilibre, un moyen de supporter les disciplines et les contraintes nécessaires*

---

23 LETERRIER J.-M., *Citoyens chiche ! Le livre blanc de l'éducation populaire*, Les éditions de l'atelier, Paris, 2001, p. 74.

24 POUJOL G., *Des élites de société pour demain ?*, Erès, Ramonville-Saint-Agne, 1996, p. 166.



à la vie sociale. »<sup>25</sup> Ce faisant, le risque existe que cette fonction, née de situations d'aliénation et de sentiments de privation, entraîne en réalité d'autres situations d'aliénation dans le contexte sociétal actuel. On pense par exemple aux types de « jeux » évoqués dans la partie précédente donnant quelques éléments sur le jeu : bingo, jeux télévisés, télé-réalité. Il suffit pour s'en convaincre de regarder les statistiques nous informant qu'en moyenne en 2004 chaque Français regardait 3h30 par jour la télévision (hors vidéo) et même 4h15 le dimanche<sup>26</sup>, autrefois jour privilégié des fêtes et jeux rituels. A l'inverse c'est la troisième fonction qui est à l'origine de démarches authentiques d'éducation populaire. Cette troisième catégorie et la fonction de développement de la personnalité qui lui correspond « *permet une participation sociale plus large, plus libre [...]. Elle offre de nouvelles possibilités d'intégration volontaire à la vie des groupements récréatifs, culturels, sociaux [...]. Elle peut créer des formes nouvelles d'apprentissage volontaire tout au long de la vie. Elle peut produire des conduites novatrices, créatrices.* »<sup>27</sup> Or, si ces trois fonctions sont unies entre elles, elles existent à des degrés divers selon les situations et peuvent parfois s'opposer entre elles. Ainsi si un jeu peut constituer un délasserment ou un divertissement par le moment dans lequel il se situe ou par l'univers fictif dans lequel il permet de se situer, c'est sur la fonction d'épanouissement que repose principalement l'action socioculturelle engagée par les associations ludiques rencontrées.

Nous avons vu que le jeu libre et gratuit promu par ces associations favorisait le développement affectif et relationnel des personnes, leur développement cognitif et l'accès à la culture, en même temps qu'il avait tendance à créer du lien social entre les individus. Le loisir, décliné dans sa catégorie de divertissement, fait au contraire exister un risque d'atomisation, d'isolement de l'individu dans sa relation au spectacle, à un espace fictif dont il serait seulement le spectateur et non plus l'acteur. C'est ce que traduisent les entretiens des membres des associations de jeu et qui peut être résumé par ces phrases présentes dans l'introduction de l'ouvrage collectif *Jouer à l'école* : « *A l'ère du divertissement facile, la pratique ludique a tendance à s'appauvrir (disparition de certaines pratiques traditionnelles, promotion commerciale et/ou médiatique de certains types de jeux) au détriment d'autres jeux, oubliés, inconnus, inaccessibles ou dévalorisés. On se prive ainsi de moments conviviaux où l'on pourrait échapper aux contingences matérielles et aux déterminations socio-économiques du quotidien, et d'espaces qui associent la force de l'imaginaire et l'apprentissage de règles, collectivement (re)définies et librement consenties.* »<sup>28</sup>

« *Y a encore grave de chemin à faire sur le jeu. C'est pas encore assez connu du grand*

---

25 DUMAZEDIER J., *Vers une civilisation du loisir ?*, Ed. du Seuil, Paris, 1962, p. 26.

26 Source : Médiamétrie.

27 DUMAZEDIER J., *Vers une civilisation du loisir ?*, Ed. du Seuil, Paris, 1962, p.27.

28 SAUTOT J.-P. (coord.), *Jouer à l'école, Socialisation, culture, apprentissages*, CRDP, Grenoble, 2006, p.14.

*public, je pense pas. Ou alors il y a un type de jeu qui est connu du grand public. C'est les jeux qu'on trouve en supermarché. Je sais pas si le système de distribution est bien pensé. Ce qu'on propose aux gens, ce qui est proposé, c'est de la merde. Enfin les jeux qu'on trouve en supermarché c'est... on n'élève pas les esprits quoi! C'est un peu radical ce que je dis mais, pourquoi, j'en sais rien moi, les supermarchés ils veulent se faire des sous alors ils vendent du jeu facile. Ils vendent un énième jeu de l'oie, un énième monopoly, un énième jeu de questions qui repose sur des connaissances, alors que, alors que les jeux de connaissance c'est chaud quoi, parce que du coup on part inégaux devant le jeu alors qu'on devrait pas. Et le type de jeu qu'on trouve en boutique spécialisée, le jeu traditionnel qu'on veut défendre, c'est là où il y a du vrai travail à faire. » (Permanente Maison des Jeux de Grenoble)*

C'est cette marchandisation du temps de loisir, « *moment de la plus grande dilution du jeu dans n'importe quoi, accompagné inversement de la capacité de n'importe quoi à faire l'objet d'un jeu* » qui amène Colas Duflos à assener que « *l'ère du divertissement n'est pas celle du triomphe, mais bien celle de la misère du jeu* »<sup>29</sup>. Contre cette misère ludique se déployant dans l'espace des loisirs aux côtés de la publicité, des journaux peuples, etc., qui voudraient pour vendre réduire l'homme à son instinct et son porte-monnaie, les associations ludiques investissent l'espace des loisirs comme des espaces de résistance où peuvent s'exprimer librement l'intelligence humaine, ses cultures et sa convivialité. En référence à l'ouvrage *Homo ludens, essai sur la fonction sociale du jeu*, dans lequel Huizinga note que le jeu tient une faible place dans notre culture sérieuse « *issue d'une tradition hébraïco-gréco-latine, plus ou moins affadie par l'Université et l'école* », le *nouvel homo ludens* de Dumazedier est issu de « *la culture vécue par des millions de travailleurs [dans laquelle] des jeux de toutes sortes, sérieux ou futiles, ont une place prépondérante. Le jeu n'est plus seulement, comme le pensait Freud, le signe de l'univers enfantin, il est devenu une exigence de la culture populaire, née du loisir. Il peut entraîner un changement profond dans la culture des académies ou des avant-gardes. Il peut apporter une poésie parallèle à la vie courante et un humour dans l'engagement social.* »<sup>30</sup>

Le peu de contact direct qu'il existe entre les associations de jeu et le monde du travail pourrait sembler un obstacle à une perspective de transformation sociale, le travail restant un des éléments forgeant l'identité et les rythmes de l'être humain. Le jeu s'inscrit en effet dans cet héritage de l'animation du temps de loisir. Mais en développant sur le temps libre des individus des activités ludiques dans lesquelles ils exercent leur liberté et leur créativité, le jeu peut être un moyen d'éducation au loisir, récupérant des traditions populaires contre les divertissements aliénants, mais aussi un moyen de développer une subjectivité particulière, issue de l'expérience ludique, qui aura

---

29 SAUTOT J.-P. (coord.), *Jouer à l'école, Socialisation, culture, apprentissages*, CRDP, Grenoble, 2006, p. 22.

30 DUMAZEDIER J., *Vers une civilisation du loisir ?*, Ed. du Seuil, Paris, 1962, p. 32-33.

des conséquences sur les autres sphères de vie.

### **I.2.3 L'animation socioculturelle, quels éléments de continuité ?**

Pour différents auteurs issus des milieux universitaires ou de l'éducation populaire, ou des deux à la fois, le développement et la professionnalisation de l'animation socioculturelle constitue un moment de « rupture » ou de « disjonction » d'avec l'éducation populaire. Cet héritage est aussi un de ceux dans lesquels s'inscrivent les associations de jeu. Il est alors intéressant de voir quels sont les termes de la controverse et de quelle manière particulière les associations de jeu s'inscrivent dans cet héritage, ce qu'elles en prennent, ce qu'elles en adaptent.

#### **I.2.3.1 Animation socioculturelle et éducation populaire**

Peut-on dire que l'animation socioculturelle représente un élément de continuité de l'éducation populaire ? En fait pour beaucoup d'analystes de l'éducation populaire, l'évolution d'une partie de ses activités vers l'animation socioculturelle constitue plutôt une rupture dans l'histoire de l'éducation populaire. Nous essaierons donc de voir ce que signifie cette rupture, quels sont les liens qu'entretiennent les associations de jeux avec d'une part les associations et équipements socioculturels et d'autre part avec leurs traits caractéristiques, en quoi les associations de jeux partagent ces attributs du « sociocul », en quoi les questionnent-elles ?

Jean Bourrieau distingue trois ruptures dans son analyse des évolutions de l'éducation populaire. Ces ruptures sont la professionnalisation de l'animation, la formation permanente et le mythe de l'entreprise. Ces ruptures peuvent intervenir à des moments différents ou selon des formes plus ou moins marquées selon les associations, mais elles constituent de grands moments de changement dans la structuration du champ de l'éducation populaire. Nous nous intéressons ici à la première de ces ruptures.

L'évolution vers l'animation socioculturelle trouve son origine dans le développement considérable que connaissent les associations d'éducation populaire après la Libération et dans le rôle de partenaire que l'Etat souhaite alors jouer auprès d'elles, ce qui sert aussi à contrôler l'utilisation des subventions attribuées. Ceci traduit dans le domaine des politiques de jeunesse le

contexte général de planification à la française, de grandes politiques publiques, par un interventionnisme étatique et des formes de contractualisation avec d'autres collectivités publiques ou de grandes organisations sociales, comme par exemple les fédérations et unions nationales d'éducation populaire.

Face à l'urbanisation accélérée de la France, aux conditions dans lesquelles se passe cette extension urbaine avec notamment le développement des grands ensembles et, déjà, à la question des liens sociaux qui paraissent désorganisés, la réponse mise en œuvre à la fois par les élus locaux, les fonctionnaires des administrations et les militants de l'éducation populaire serait, selon Jean Bourrieau, l'animation socioculturelle. Cette réponse se traduirait à travers trois axes : la démocratisation culturelle, les équipements socioculturels et la professionnalisation de l'animation (mise en place de diplômés d'Etat et de diplômés universitaires concernant l'éducation populaire, mise en place des conseillers techniques et pédagogiques)<sup>31</sup>. Cette réponse politique va d'ailleurs aussi être partagée par des municipalités qui pouvaient auparavant être opposées aux organisations d'éducation populaire.

Les perceptions de cette rupture qui naissent alors restent encore largement valables aujourd'hui. D'un côté, animation socioculturelle et éducation populaire appartiendraient au même projet socio-éducatif, l'animation socioculturelle étant seulement la version professionnelle de l'éducation populaire. De l'autre côté, l'animation socioculturelle serait une version de l'éducation populaire aseptisée de sa dimension politique, de ses perspectives de transformation sociale. Or, la présence d'un « discours porteur d'utopie » est pour Jean-Marie Mignon « le carburant de l'éducation populaire »<sup>32</sup>. De même « pour Jacques Perret et Guy Saez, le projet d'animation socioculturelle n'appartient pas à la tradition ni à l'idéologie de l'éducation populaire. Il est même perçu par les militants comme une dérive dangereuse. »<sup>33</sup> Il faudrait cependant caractériser plus précisément quelle est cette idéologie, puisque les références de l'éducation populaire sont plurielles, et garder à l'esprit la diversité des formes que peut recouvrir ce terme d'animation socioculturelle.

*« En arrivant à l'IUT, on avait trois stages à faire, donc ça c'était une contrainte imposée par l'IUT, et si possible dans des milieux différents. Le premier je l'ai fait avec des toxicos, le deuxième dans un centre social en milieu rural et le troisième, que je me gardais sous le coude, je voulais le faire autour du jeu, dans le milieu du jeu. » (Permanente Maison des Jeux de Grenoble)*

---

31 BOURRIEAU J., *L'éducation populaire réinterrogée*, Paris, L'Harmattan, 2001, p. 45.

32 MIGNON J.-M., *Une histoire de l'éducation populaire*, La Découverte, Paris, 2007, p. 162.

33 BOURRIEAU J., *L'éducation populaire réinterrogée*, Paris, L'Harmattan, 2001, p. 47.

Dans cette perspective l'analyse de Geneviève Poujol peut nous éclairer sur la portée du concept d'animation socioculturelle. Son hypothèse centrale est que ces institutions « *apparaissent là où un vide de contrôle social ou une vacance de pouvoir se produit parce que les pouvoirs organisés n'ont pas encore eu le temps de se l'approprier. La forme de ce lieu social est déterminée par l'ensemble des structures organisées qui l'entourent. Elle ne se maintient que si elle se situe entre deux ou plusieurs pouvoirs organisés et trouve sa cohérence dans le conflit qui l'oppose aux structures organisées, car ce conflit extérieur la localise dans l'ensemble de l'organisation sociale en lui traçant des frontières.* »<sup>34</sup> Ce secteur socioculturel, par la vie associative qu'il implique serait nécessaire au renouvellement des institutions, à des individus qui veulent fixer leur position sociale (les membres actifs de l'association), au renouvellement de l'idéologie dominante et très secondairement aux individus chez qui l'on suppose des besoins socioculturels<sup>35</sup>. A partir de son hypothèse, Geneviève Poujol décline des fonctions de l'animation socioculturelle qui semblent a priori éloignées de la réalité des associations ludiques rencontrées. Il s'agira ensuite de voir en quoi ces associations sont liées au monde de l'animation socioculturelle et en quoi elles s'inscrivent dans une tradition de l'éducation populaire qui met en question la rupture qu'a constitué l'animation socioculturelle, c'est à dire de caractériser leur inscription dans cet héritage historique à la signification controversée. Pour cela nous pourrions nous appuyer sur les caractéristiques de ce secteur dégagées par Geneviève Poujol et à partir desquelles se dégagent les fonctions évoquées précédemment. Les principales caractéristiques en sont la base associative et volontaire, le temps social concerné qui est celui du temps de loisir, la participation active du public au niveau du choix, de l'élaboration voire de la création d'un produit culturel, la diversité des activités proposées, le fonctionnement d'activités à l'intérieur d'équipements spécifiques, le caractère public du financement de ce secteur malgré le caractère privé d'une grande partie de ces organisations, de n'être rattaché à aucun programme politique précis et enfin de ne toucher qu'une faible partie du public concerné par les activités.<sup>36</sup>

### I.2.3.2 Les associations de jeux s'inscrivent dans cet héritage ambigu

Si l'on reprend les éléments caractéristiques de l'animation socioculturelle relevés par Geneviève Poujol, qui tentent de caractériser le projet d'animation socioculturelle d'une manière

---

34 POUJOL G., *L'éducation populaire, histoires et pouvoirs*, Les Editions Ouvrières, Paris, 1981, p. 117.

35 POUJOL G., *L'éducation populaire, histoires et pouvoirs*, Les Editions Ouvrières, Paris, 1981, p. 115.

36 POUJOL G., *L'éducation populaire, histoires et pouvoirs*, Les Editions Ouvrières, Paris, 1981, p. 110-114.

objective, nous voyons en effet que les associations de jeu rencontrées partagent en partie, mais pas totalement, ces caractéristiques. Elles partagent la base associative et volontaire, le temps social concerné (pour la majorité de leurs activités, à l'exception notable des ateliers en milieux scolaires et des formations dispensées à des professionnels), la participation active du public au niveau du choix, de l'élaboration voire de la création d'un produit culturel et de n'être rattachées à aucun programme politique précis. Elles élargissent encore la diversité des activités proposées dans le secteur. Elles ne partagent cependant qu'en partie deux des caractéristiques avancées. Si la plupart ont des locaux propres, ce n'est pas de cas de toutes, Ludambule notamment étant une association itinérante. Par ailleurs, elles sont loin de faire fonctionner toutes leurs activités à l'intérieur de cet équipement spécifique et vont à l'extérieur, dans d'autres équipements, dans la rue, dans des endroits divers et variés (hôpitaux, écoles, prison, hôpitaux psychiatriques, etc.). De même s'il existe toujours une part publique de financement, il n'est pas exclusif d'autres formes de revenus (la Maison des Jeux de Grenoble construit son budget sur une majorité d'autofinancement, Coup de Pouce Relais et Ludambule ont eu fait appel à des Fondations privées). Cette différence est à double tranchant : néfaste quand elle traduit un recul de l'Etat social ou des difficultés pour le dynamisme du monde associatif voire la survie de certains de ses secteurs, positive quand la diversité des sources de financement peut assurer une plus grande indépendance dans l'appropriation et la conduite du projet associatif. Ces critères permettent de situer objectivement les associations de jeu dans le champ de l'animation socioculturelle tout en relevant en quoi elles se distinguent.

A travers les entretiens menés avec des membres des associations constituant le corpus de cette étude d'autres éléments nous permettent de situer ces associations dans l'action socioculturelle et d'en saisir les spécificités. Les associations ludiques rencontrées s'inscrivent à travers plusieurs éléments dans le champ de l'action socioculturelle. Elles s'y inscrivent tout d'abord par la formation reçue par une partie de leurs animateurs, formations diplômantes, ou par leurs expériences passées, une partie d'entre eux ayant une expérience professionnelle dans des structures d'animation socioculturelles.

*« J'étais étudiant animateur socioculturel dans un IUT Carrières Sociales. » (Permanent Maison des Jeux de Grenoble)*

*« Moi j'étais à l'IUT à Tours, en Carrières Sociales, parce que je voulais faire de l'animation sociale et sociocul. » (Permanente Maison des Jeux de Grenoble)*

*« Je bosse dans l'animation, je suis directrice d'un centre de loisirs. » (Administratrice Maison des Jeux de Grenoble)*

*« Avant j'ai fait beaucoup de vacations en centres de loisirs. » (Permanente Coup de Pouce)*

*Relais)*

Ces associations s'inscrivent donc dans la culture professionnelle de l'animation au niveau de la formation ou des expériences professionnelles de leurs membres, au niveau du vocabulaire et des discours qu'ils emploient. Ceci se révèle d'ailleurs dans la représentation qu'ils ont d'eux-même comme faisant partie du secteur de l'animation socioculturelle. Fait important, ils autodéfinissent leur démarche comme relevant de l'animation socioculturelle.

*« Jeu traditionnel ça m'a tilté, j'ai dit « tiens c'est intéressant », en plus ils disaient que c'était de l'animation socioculturelle. » (Permanent Maison des Jeux de Grenoble)*

*« Quand on a démarré la Maison des Jeux, il y avait peut-être une ou deux structures commerciales en France, enfin je connais pas bien mais il y en avait pas énormément. C'était plus une niche sociocul quoi. » (Permanent Maison des Jeux de Grenoble)*

Ces associations entretiennent des liens étroits avec les structures classiques de l'animation socioculturelles car ces dernières font partie des principaux commanditaires d'activités, notamment dans les cas de la Maison des Jeux, de Ludambule ou de la Ludothèque Jean-Paul Treil. Cette dernière voit d'ailleurs ses activités se développer dans le cadre juridique d'une structure d'animation socioculturelle, la MJC, son Centre de Loisirs, etc. Elles s'inscrivent donc dans le secteur de l'animation socioculturelle par certaines de leurs activités, par les liens entretenus avec certains de leurs partenaires et/ou commanditaires, mais aussi par leur appartenance à des réseaux communs (par exemple le Groupe Jeu sur Grenoble, qui rassemble plusieurs structures socioculturelles utilisant le jeu dans leurs activités). Ces réseaux professionnels, ces relations professionnelles, parfois doublées de relations d'amitiés, le partage d'une culture professionnelle commune, inscrivent clairement les associations ludiques rencontrées dans le monde de l'animation socioculturelle. Elles s'en distinguent cependant par certaines attitudes et pratiques.

*« Et j'ai été tout de suite, je dirais pas passionné parce que c'est un peu fort, mais j'ai trouvé un outil mortel pour envisager un métier à partir de la formation [d'animateur socioculturel] que j'avais faite, ce qui était pas forcément le cas avant. Avant, la référence que j'avais c'était centres de loisirs, centres de vacances, les gamins, les trucs, les activités débiles, enfin débiles ou pas, mais aussi, et j'avais pas envisagé le jeu, en tout cas pas sous cette forme-là. » (Permanent Maison des Jeux de Grenoble)*

Tout d'abord, au niveau des structures, elles s'en distinguent par leur position singulière. Elles fonctionnent en effet comme des associations ressources pour les autres structures

socioculturelles à travers leurs activités de prêts/location de jeux, de formations, de conseil et d'expertise sur le jeu et ses utilisations. Au-delà même de cette seule fonction d'association ressource, il semble que les activités développées par les associations de jeu (et donc l'offre proposée aux structures socioculturelles commanditaires) mais aussi la volonté d'accompagner l'autonomisation dans leurs pratiques ludiques des structures avec lesquelles elles travaillent (donc une démarche de transmission bien plus propre à l'éducation populaire que les seules relations activités-commanditaires) participent à un renouvellement des activités de ces structures. La promotion de différents types de jeu, jeu traditionnel, jeu de société, des valeurs qui s'y expriment, de l'outil et de ce qu'il peut créer, sont donc un aspect distinctif des associations de jeu et ce « prosélytisme » introduit alors des éléments de changement dans les structures socioculturelles et au-delà dans la société.

*« On m'appelait le gourou ludique. Peu de gens connaissaient, notamment dans le personnel enseignant de l'IUT. » (Permanent Maison des Jeux de Grenoble)*

*« Si je prends les structures sociocul sur Vienne, l'activité jeu s'est multipliée. Elle s'est démultipliée, et j'ai envie de dire, pompeusement, j'y suis aussi pour quelque chose dans la mesure où j'intervenais dans toutes ces structures. » (Permanent Ludothèque Jean-Paul Treil)*

Ensuite, toujours au niveau des structures, les associations et mouvements d'éducation populaire qui ont joué pour elles une fonction d'incubateur de leur développement n'appartiennent pas toujours directement au champ de l'animation socioculturelle. Les références théoriques et pratiques sont donc bien plus hybrides que la seule animation socioculturelle sous l'influence de Peuple et Culture, d'ALPAJE, de l'ASFI, l'ASSFAM, ADOS et Habitat et Humanisme. L'exception que constitue la ludothèque de la MJC de Vienne semble être nuancée la volonté de la ludothèque de se distinguer par l'élaboration d'un projet propre de l'équipement socioculturel auquel elle est rattachée. Là aussi s'opère donc un mouvement de distinction par rapport à l'animation socioculturelle.

Au niveau des individus également, certains membres des associations, évidemment bénévoles mais surtout des permanents, portent un regard interne critique sur l'animation socioculturelle, y compris ceux qui ont eu des expériences professionnelles dans des structures classiques du socioculturel tels que les centres de loisirs. Cette critique interne est d'ailleurs pour certaines des personnes rencontrées un des facteurs ayant conduit à leur orientation vers des associations de jeu.



« - *Quand un adhérent adhère à la MJC, il adhère pas à une association d'éducation populaire, il n'adhère pas à un projet, on lui dit « avec cette adhésion vous aurez accès à... ».*

- *Ironiquement je parlais de plaquette prête à consommer. » (Permanents MJC)*

Pour Jean Bourrieau, le problème vient du fait que les associations se sont emparées du projet de l'animation socioculturelle sans se poser certaines questions qui lui apparaissent aujourd'hui comme fondamentales. « *Comment intégrer le projet de l'animation socioculturelle dans l'idée que défendent les associations de l'éducation populaire ? Qu'est-ce qui est négociable dans la mise en place d'un projet ? N'y a-t-il pas risque de fracture entre les militants de l'éducation populaire et les nouveaux embauchés ?* ». Ce qu'il résume dans une interrogation générale : « *Quels moyens se sont données les associations pour s'appropriier le projet d'animation socioculturelle?* »<sup>37</sup>

Les associations de jeu s'inscrivent donc dans cet héritage ambigu, héritage dont elles se distinguent par certains aspects et qu'elles contribuent à transformer, se donnant peut-être ainsi les moyens de répondre en partie aux critiques formulées et de s'approprier réellement le projet d'animation socioculturelle.

---

37 BOURRIEAU J., *L'éducation populaire réinterrogée*, Paris, L'Harmattan, 2001, p. 47.

## *II La structuration des associations ludiques dans l'activité socio-économique*

---

Ce qui compte, ce que j'ai essayé de raconter,  
c'est ce geste affirmatif face à l'escalade du mépris et de la peur,  
et cette affirmation doit être la plus solaire, la plus vitale de l'homme :  
sa soif érotique et ludique,  
sa libération des tabous, son exigence d'une dignité partagée  
sur une terre libérée de l'horizon journalier de crocs et de dollars.

Julio Cortázar, *Livre de Manuel*

Divers éléments tels que les publics touchés, les valeurs mises en avant, les liens avec d'autres associations, la posture d'éducation active, etc., situent donc clairement la démarche des associations ludiques dans la lignée du projet socio-politique de l'éducation populaire. Il faut maintenant voir comment les membres de ces associations arrivent à incarner ceci dans l'activité socio-économique, avec quelles ressources humaines et financières ils développent leur projet, quelle place ils occupent au sein des secteurs du jeu et de l'animation.

### *II.1 Engagement et professionnalisation dans la construction associative.*

A travers l'analyse du processus de professionnalisation de l'animation socioculturelle, divers risques portés par ce processus ont été identifiés. Il est intéressant de voir si l'on retrouve ces risques dans le processus de professionnalisation émergeant dans l'animation jeu. On pourra aussi voir comment ces associations conjuguent l'action de leurs salariés et de leurs bénévoles tout en gardant une dimension militante.

## II.1.1 Des adhérents, des bénévoles, des militants.

La crise de l'engagement qui a frappé partis politiques ou syndicats traditionnels toucherait également les mouvements d'éducation populaire. « *Cette difficulté n'est probablement pas une spécificité de l'éducation populaire mais il est certain qu'elle s'y fait cruellement sentir, c'est le désengagement.* »<sup>38</sup> Il faudrait toutefois nuancer ces propos. La sociologie de l'action collective a aujourd'hui montré que, plutôt qu'une disparition ou une crise de l'engagement, il serait plus juste de parler d'évolution des manières de s'engager, de faire collectif. Nous essaierons de voir comment se traduit pour les associations de jeu cette problématique de l'engagement.

### II.1.1.1 La participation des adhérents.

La place occupée par les bénévoles dans le fonctionnement de l'association varie selon chaque cas de figure, selon chaque association. Il existe cependant quelques grands traits communs. Tout d'abord, ces associations proposent des services, et un nombre important de leurs adhérents, particuliers, familles ou structures, restera dans une attitude d'usager, donc passif quand au fonctionnement associatif. On peut cependant penser que pour une partie d'entre eux leur adhésion n'est pas seulement la conséquence d'une simple attitude consommatrice et le résultat d'une comparaison de coûts. Il s'agit certes de la consommation d'un service mais elle peut aussi révéler l'adhésion à un certain nombre de valeurs mises en avant par l'association, une attitude passive mais une consommation éthique. Adhérer peut par exemple traduire l'adhésion à la vision du jeu promue, l'appui au développement d'une économie sociale, etc.

Une partie des adhérents en position d'usagers, ceci rejoint une des caractéristiques actuelles d'un grand nombre d'associations d'éducation populaire, d'associations socioculturelles, chez qui on décèle une crise de l'engagement. C'est aussi un de leurs travers les plus décriés quand dans certains cas où il n'y a plus de bénévoles pour faire vivre le projet associatif mais seulement des usagers, des professionnels, des intervenants rémunérés, etc.

Or cette déviance de certaines associations, qui perdent alors le sens profond de l'idée associative ne se retrouve pas chez les associations de jeu adoptant une démarche d'éducation populaire. Dans toutes, et ceci quelques soient les raisons portant à sa création (volonté d'autres

---

38 LETERRIER J.-M., *Citoyens chiche ! Le livre blanc de l'éducation populaire*, Les éditions de l'atelier, Paris, 2001, p. 38.

structures, démarche d'auto-emploi, projet bénévole...), des adhérents s'investissent en tant que bénévoles, sur de l'activité ou de l'administratif. Le souci existe que la participation des adhérents soit réelle quand à la gestion administrative et aux choix politiques. La problématique de la participation des adhérents se pose donc, comme dans toute association ayant des salariés, il faut définir les rôles de chacun dans la conduite du projet. Mais la question qui se pose est justement de définir les rôles de chacun pour que le fait associatif conserve tout son sens et qu'en même temps les permanents de l'association puissent s'épanouir dans la réalisation des missions qui leur sont confiées. Nous sommes là dans des problématiques classiques de l'engagement associatif, loin de l'injonction à la participation qui peut révéler une crise plus profonde chez certains acteurs de l'éducation populaire.

*« Donc si tu veux quand je suis arrivée à la Maison des Jeux, pour moi c'était important de venir à l'assemblée générale parce que je conçois pas vraiment d'être consommatrice d'un truc qui me plaît énormément, parce que voilà, je peux être consommatrice dans d'autres choses mais là j'avais envie de m'engager aussi, d'aller un peu plus loin que juste venir jouer. Donc en plus je connaissais les gens, j'ai commencé à bien m'entendre avec les permanents, etc., donc c'est aussi un côté affectif qui fait que j'ai envie de m'engager, d'aider, et de faire les choses quoi. Donc au départ quand ils ont demandé à des personnes de venir au CA ça avait pas l'air d'être très compliqué, ça avait pas l'air d'engager dans des choses extraordinaires, et puis petit à petit je me suis engagée dans des commissions. » (Administratrice Maison des Jeux de Grenoble)*

*« Ce qui me plaisait dans le milieu associatif, et c'est ça qui est chouette avec la Maison des Jeux, c'est qu'on a un conseil d'administration qui est présent, qui n'est pas fantoche, on a des adhérents, voilà on l'a vu récemment avec Place aux Jeux<sup>39</sup>, qui sont très impliqués. » (Permanent Maison des Jeux de Grenoble)*

*« On a une présidente qui a pris beaucoup beaucoup de place. Elle a du boulot pour trois donc on essaie d'embaucher là. Et du coup elle a pris énormément de place dans l'association et là elle essaie vraiment de dire aux gens « allez, prenez le relais ! ». Ça fait plusieurs années qu'elle est là, elle veut arrêter l'année prochaine parce que ça l'épuise et c'est normal. »*

*« C'est pas évident mais ils sont douze, quand même, administrateurs et ils portent bien le projet. » (Permanente Coup de Pouce Relais)*

Si on peut supposer que les clubs de jeu (de belote, de pétanque, de jeux de rôle...) présentent probablement une certaine homogénéité sociologique de leurs membres, il est plus difficile d'établir quels seraient les points communs des bénévoles des associations d'éducation populaire dont il est question ici. Ne disposant pas pour eux de données de type âge, CSP, etc., il n'est pas possible d'en faire une analyse sociologique. On peut par contre regarder comment se sont

---

39 Festival de jeu libre et gratuit organisé les 31 mai et 1er juin 2008 à Grenoble par la Maison des Jeux.

construites les associations et comment elles se sont données une dimension collective ouverte, quels sont les mécanismes d'adhésion.

*« - On a invité aussi bien des personnes physiques que des personnes morales qui avaient envie de soutenir le projet de Ludambule. Et là les gens ont répondu présent très, très volontiers.*

*- Oui, vous aviez une cinquantaine de personnes à l'AG constitutive, c'est ça ?*

*- Voilà. Donc des gens qui venaient d'horizons différents, représentant des institutions, certains représentant des assoc de personnes handicapées ou de parents d'enfants handicapés, des gens issus de l'Education Nationale, des instits, des gens issus des crèches, des centres sociaux, des centres de loisirs ou aussi des associations amies, comme l'Adelha, qui est la Fédération des Oeuvres Laïques, qui nous a vachement soutenus, la Fédération des Foyers Ruraux aussi. » (Permanente Ludambule)*

Dans le cas de Ludambule il s'agit également du « recrutement » d'un Conseil d'Administration lors de la création de l'association en 2007. Mais Ludambule ayant auparavant fonctionné plusieurs années dans le cadre d'ALPAJE, son action est connue de divers professionnels et responsables de structures. C'est eux qui viendront, nombreux, soutenir la création de l'association et s'investir en tant que bénévole pour porter le projet au côté de la salariée permanente. Dans le cas de Coup de Pouce Relais, avec dès le début une salariée mise à disposition, il a fallu également « recruter » des bénévoles et trouver dès le début un équilibre entre salariés et bénévoles, le recrutement se faisant à travers les liens existants avec les associations incubatrices et leurs bénévoles et à travers les liens tissés localement dans le quartier. Là aussi les bénévoles sont actifs tant au niveau de la conduite du projet associatif que pour mener des activités. La Maison des Jeux a donc été créée par deux instituteurs. Si leur idée n'était pas à l'origine de se salarier, elle consistait cependant à être des intervenants (bénévoles) de l'association pour les ateliers, les formations, les animations, et ils ont donc « recruté » un Conseil d'Administration parmi leurs cercles d'amis, en privilégiant donc une approche par les compétences. C'est seulement lorsque l'association va bénéficier de locaux propres, qu'elle va diversifier son audience, notamment à travers le public qui va alors venir aux soirées jeux du vendredi, et accueillir de nouveaux adhérents, personnes physiques, qui vont ensuite s'investir dans les différentes instances associative, apportant alors à la Maison des Jeux une réelle dimension collective dans la conduite du projet. Plusieurs activités fonctionnent aujourd'hui sans salariés, menées de manière autonome par des bénévoles, des bénévoles qui sont actifs dans de nombreux aspects de l'association : projets festifs, ouvertures au public, recherche, gestion des ressources humaines, etc. Enfin, le cas de la ludothèque Jean-Paul Treil est sensiblement différent puisque le projet a d'abord été initié et développé par des

bénévoles<sup>40</sup> et que comme seule la MJC possède une personnalité juridique, la question de la participation à un CA ou un bureau ne se pose pas de la même manière. On retrouve cependant les mêmes questions sur la place des salariés par rapport aux bénévoles, à la conduite du projet, etc., à partir du moment où il y a eu création de postes salariés sur l'activité ludothèque.

*« Moi je pense qu'il y a un repli naturel des bénévoles qui s'impliquaient sur le truc, d'une certaine manière qui se sentent dépossédés parce qu'il y a des gens qui ont l'étiquette « professionnels » et donc « qui savent ». Donc l'enjeu c'était de faire comprendre que non, que c'était complémentaire, que chacun pouvait trouver sa place à sa mesure et être force de proposition. Quand les professionnels sont arrivés, les bénévoles se sont recentrés sur des tâches entre guillemets ingrates, gestion du stock, plastifier des boîtes, gestion du matériel. Après on a essayé de trouver une alternative à tout ça pour qu'on soit un peu dans de la co-animation, comment impliquer les bénévoles sur les permanences familles, l'accueil des adhérents, tout ça. » (Permanent Ludothèque Jean-Paul Treil de la MJC de Vienne)*

*« Ils nous laissent beaucoup de libre arbitre, sur plein de choses. Après, sur les valeurs, ils nous disent aussi « sur ce projet-là on veut que ça se passe comme ça ». Il y a des fois où on ne fait pas comme on veut mais bon on essaie que... Le CA c'est quatre fois dans l'année et le bureau une fois tous les mois. Même si les gens sont là depuis longtemps, qu'ils s'intéressent au projet et tout ça ils ont quand même pas la réalité du terrain en tête, ils arrivent pas à avoir une vue globale de l'association. » (Permanente Coup de Pouce Relais)*

*« Des réunions CA / salariés, c'est assez cyclique à la Maison des Jeux. Il y a besoin à un moment de refaire des réunions CA / salariés, pour voir comment on fait avancer le projet de la Maison des Jeux. » (Permanente Maison des Jeux de Grenoble)*

Ces associations font donc attention de s'assurer d'un équilibre des pouvoirs entre la connaissance globale que les salariés ont de l'association (puisque'il s'agit de petites associations avec moins de dix salariés), ce que ça leur donne de pouvoir informel et un conseil d'administration dynamique qui maintienne la dynamique et l'initiative associative. Mais si la question se pose du rapport entre salariés et bénévoles dans ce cadre d'économie sociale, il faut savoir les différencier sans toujours les opposer. Jean Bourrieau considère quant à lui cette opposition comme « artificielle », ce qu'il argumente tant du point de vue de l'emploi que du point de vue des rapports au sein de l'association. *« Du point de vue de l'emploi, si l'on se réfère aux conclusions du rapport « emploi et bénévolat » du CNVA, les statistiques indiquent que les emplois sont créés dans les associations où il y a le plus de bénévoles<sup>41</sup>. Du point de vue des difficultés rencontrées, lorsqu'il y en a, sans doute n'est-ce pas le rapport salariés/bénévoles qu'il faut interroger, mais plutôt ce qu'est devenu le projet même de l'association et en particulier la place qu'elle donne aux*

---

40 D'où son nom en hommage à un fondateur bénévole de la ludothèque, aujourd'hui disparu.

41 Il faudrait pour affiner les résultats de cette enquête bien connaître la différence entre bénévoles et usagers.

salariés. »<sup>42</sup>

*« Là on est en pleine réflexion par rapport à l'implication des bénévoles, on repositionne vraiment le projet de la ludothèque là-dessus et notamment sur la réécriture du projet de la ludothèque, parce qu'il a pas été retravaillé, réinterrogé depuis de nombreuses années alors que la ludothèque a connu beaucoup d'évolutions depuis. Et là on est en pleine réflexion sur quelle méthodologie on va mettre en place pour rebâtir le projet associatif, c'est à dire qu'il parte des adhérents. Et ça c'est pas évident dans la MJC. Il y a tout un discours autour de l'éducation populaire et en fait on s'aperçoit que tout est verrouillé. Du coup on est en train de réfléchir sur ce qu'on peut mettre en place pour garantir que le projet qu'on va rédiger parte bien de la base et qu'il soit pas squizzé et repris en mains par des professionnels qui projettent les hypothétiques besoins et attentes du public. Pour moi ça c'est un peu un challenge. » (Permanent ludothèque Jean-Paul Treil de la MJC de Vienne)*

### II.1.1.2 Le travail militant des associations ludiques.

Les bénévoles et permanents de ces associations n'ont pas seulement pour objectif de faire fonctionner un équipement socioculturel. Leur adhésion ou leur travail traduit également une volonté militante de transmission de valeurs – de valeurs ludiques, de vision du jeu – d'une part en direction de la société et des individus qui la composent, d'autre part en direction des pouvoirs publics pour que le jeu soit reconnu comme objet de culture à part entière. Le développement de ces associations est donc également soutenu par un certain engagement envers la « cause ludique », par des énergies militantes qui constituent une ressource pour l'association. Comme le souligne Jean-Marie Mignon, *« le travail d'éducation populaire engage celui qui s'y implique. C'est d'abord un travail de militant. »*<sup>43</sup>

*« Je vais pas à mon travail comme j'allais à l'usine. Et c'était la même démarche quand j'allais en colo. J'y allais pas pour travailler, pour gagner de l'argent, parce que voilà j'ai fais deux mois d'usine j'ai vu la différence j'ai gagné le triple. Donc forcément il y a un engagement je vais pas au travail en me disant « je vais au travail », j'y vais avec plaisir. »*

*« Je bosse pas comme pour une entreprise ou tout autre type de structure. Voilà, il y a une forte part d'engagement parce que je crois au projet de la Maison des Jeux. » (Permanent Maison des Jeux de Grenoble)*

*« Moi j'appellerais pas ça du bénévolat mais plus du militantisme, c'est faire connaître la Maison des Jeux et expliquer ses valeurs aux gens et inciter les gens à venir à la Maison*

---

42 BOURRIEAU J., *L'éducation populaire réinterrogée*, Paris, L'Harmattan, 2001, p. 286.

43 MIGNON J.-M., *Une histoire de l'éducation populaire*, La Découverte, Paris, 2007, p. 233.

*des Jeux. C'est plus ce que je fais en tant que militante de la Maison des Jeux, parce que j'ai pas forcément beaucoup de temps pour venir et faire du bénévolat pur et dur quoi. » (Administratrice Maison des Jeux de Grenoble)*

A un second niveau, si cette dimension militante peut être individuelle, elle doit aussi être comprise au niveau collectif, au niveau d'une association militante. Ceci se traduit par un discours sur le jeu, par la volonté de relayer ce discours auprès des pouvoirs publics et également par la mise en place d'outils et de pratiques concrètes permettant la diffusion du jeu dans la société. Ces outils sont tout ce qui permet une transmission et une autonomisation des individus et des structures dans leurs pratiques ludiques. On retrouve donc à ce niveau une perspective de transformation sociale et une dimension utopique – le jeu pour tous, partout – qui constituent selon Jean-Marie Mignon « *le carburant* » permettant de faire avancer l'éducation populaire<sup>44</sup>. Cette situation correspond à l'affirmation de Geneviève Pujol selon laquelle « *le projet politique de l'éducation populaire ne va se retrouver chargé de sens que dans des mouvements militants pouvant compter sur des bénévoles motivés.* »<sup>45</sup>

*« C'est ça aussi l'éducation populaire, d'autonomiser les personnes. »*

*« Le but d'une Maison des Jeux, au départ la Maison des Jeux ça avait vocation à exister pendant 20 ans et qu'après le jeu arrive à s'autonomiser et à se répandre partout en France. » (Permanent Maison des Jeux de Grenoble)*

*« Ils nous font venir en animation, ensuite ils peuvent prendre une malle, on peut les former, ils se fabriquent un stock de jeux et pouf ils ont plus besoin de nous. Alors peut-être que l'idéal de la Maison des Jeux c'est un jour de disparaître parce que la culture ludique sera partout ! » (Permanente Maison des Jeux de Grenoble)*

Les autres interlocuteurs visés par ce militantisme seront les pouvoirs publics et les différentes formes d'expression culturelle (musique, théâtre, cirque, danse, conte, etc.) dans le but de faire reconnaître le jeu comme objet culturel et pratique culturelle populaire. Lorsque les interlocuteurs sont les pouvoirs publics, un aspect de ce prosélytisme peut aussi être la recherche de financements. Il semble toutefois que dans ce dernier cas il est difficile de faire avancer sa cause, sauf si la personne est déjà convaincue par l'importance du jeu comme pratique culturelle et comme outil d'éducation populaire. Dans le cas contraire, l'ampleur du travail effectué, le nombre de structures partenaires et les échos que cela engendrera sont les meilleurs vecteurs de reconnaissance de l'association, sans qu'il s'agisse toujours de reconnaissance du jeu en lui-même.

---

44 MIGNON J.-M., *Une histoire de l'éducation populaire*, La Découverte, Paris, 2007, p. 162.

45 PUJOL G., *Préface*, in. MIGNON J.-M., *Une histoire de l'éducation populaire*, La Découverte, Paris, 2007, p. 8.



*« D'une manière générale c'est pas reconnu par les pouvoirs publics. C'est pas quelque chose qui est reconnu. Si tu vas dire ça au mec de la DRAC, ben non, pour eux la culture ça va être le théâtre, ça va être des choses qui sont déjà reconnues. Pour eux le jeu n'en fait pas partie. Pourquoi ? Ben leur discours, ça se joue vraiment à ce niveau-là, ça se joue vraiment sur la démarche artistique, là où si on prend deux précédents combats, que sont les musiques actuelles et le conte, qu'on appelle maintenant art du récit, ça a été le même combat. » (Permanent Maison des Jeux de Grenoble)*

*« On revendique le jeu comme étant objet de culture, mais, mais voilà quoi, ça avance pas forcément hyper vite, au moins dans le paysage français. » (Permanent Maison des Jeux de Grenoble)*

*« C'est à dire que nos interventions, leur multiplication, y compris, notamment auprès des MJC, etc., a fait qu'on arrivait auprès de quelqu'un qui savait, qui était au courant. Et du coup là ça a commencé à avoir une reconnaissance. Avant c'était un sourire poli « ouais vous êtes sympas, vous avez l'air propre sur vous », mais sans plus quoi. Là il y a une reconnaissance du travail fait, pas forcément de l'outil, de la pratique, mais « oui je vais là-bas, il y a la Maison des Jeux ». Je pense que l'outil, localement, est arrivé un peu plus tard. » (Permanent Maison des Jeux de Grenoble)*

*« Donc, je vais à la CAF défendre mes projets, je parle cinq minutes et au bout de cinq minutes c'est les élus de la CAF qui parlent eux-même de Ludambule, quand ils ont vu Ludambule dans leurs villages. » (Permanente Ludambule)*

*« On est bien soutenus par la Ville de Lyon, le maire est assez sensible à la question du jeu et on l'a beaucoup sollicité aussi, on lui a pas laissé trop le choix, enfin il aurait très bien pu refuser mais il nous soutient. » (Permanente Coup de Pouce Relais)*

On retrouve dans ces associations des personnes que l'on peut qualifier d'usagers, ou de bénéficiaires quand elles viennent par l'intermédiaire d'un commanditaire. Cependant il faudra revenir sur le fait qu'il semble que ces associations ne soient pas frappées par le même désengagement dont souffriraient les mouvements plus traditionnels de l'éducation populaire. En effet, à côté de ces catégories de personnes qui révèlent le rôle d'équipement socioculturel que peuvent avoir ces associations, on retrouve aussi l'implication de bénévoles dans la définition et la conduite du projet associatif. Ces associations assument même une dimension militante qui les fait renouer avec les origines de l'éducation populaire.

## **II.1.2 L'apparition d'un métier**

Mettre en place un projet autour du jeu, que ce soit un projet de longue durée ou une animation plus ponctuelle nécessite un certain nombre de compétences. Le développement de

connaissances sur le jeu et le « faire jouer » font apparaître le métier d'animateur jeu, qui se distingue fortement de l'animation classique.

### II.1.2.1 La technicité du métier d'animateur jeu

Le terme d'animateur jeu est parfois préféré à celui de ludothécaire par les salariés rencontrés, parfois ils utilisent indifféremment l'un ou l'autre. Ces préférences traduisent l'appartenance de ces personnes à une culture professionnelle hybride, entre les milieux du jeu et les milieux socioculturels. Les associations de jeu peuvent s'autodéfinir ou non comme ludothèques, et leurs salariés s'appeler ou pas ludothécaires, ceci n'a pas vraiment d'importance et ce seul critère étymologique ne nous permettra pas de les placer ou non dans le champ de l'éducation populaire. On note cependant que l'image des ludothèques reste « *marquée par deux caractéristiques historiques de leur émergence : la place accordée au jouet et leur orientation petite enfance.* »<sup>46</sup> Par ailleurs, quand une déléguée nationale de l'Association des Ludothèques Françaises constate que même si certaines ont d'autres activités « *le quotidien de la ludothèque se fait autour du jeu sur place et du prêt* »<sup>47</sup>, on aperçoit la différence avec la démarche d'éducation populaire mise en place par d'autres associations de jeu, quelle que soit leur appellation. Si cette différence recouvre en partie une différence de métier, il y a cependant un minimum en commun, correspondant à des compétences techniques : connaissance d'un grand nombre de jeux et de jouets, savoir expliquer une règle, connaissance des jeux traditionnels mais aussi des éditeurs et auteurs de jeux, des nouvelles sorties, savoir faire une demande de subvention, répondre à des appels à projet.

Ainsi l'apparition de ce métier se fait à travers des trajectoires personnelles et des projets associatifs hybridant la forme ludothèque avec l'animation socioculturelle. L'interaction entre ces deux aspects a pour avantage d'une part de révéler toutes les potentialités du jeu et d'autre part d'innover dans le champ de l'action socioculturelle.

*« Ça m'a tout de suite plu l'animation jeu, c'est très spécifique par rapport à l'animation en général, mais ça m'a tout de suite plu. »*

*« L'animation jeu c'est hyper spécifique, comme façon de se positionner, d'être aux autres, le fait que tu dois tout simplement connaître plein de jeux différents. Et du coup c'est un*

---

46 BAUDELLOT C. (coord.), *Dynamiques associatives, jeu et éducation populaire*, Peuple et Culture, Paris, 2002, p. 68.

47 LUCOT A., « L'association française des ludothèques » in. *Ouvertures, La revue des centres sociaux*, août 1998, n° 98-3, p. 21.

*vrai métier quoi, qui fait partie de l'animation mais un métier à part entière. Et ça c'est quelque chose que les gens ont pas en tête. Déjà quand tu dis que t'es animateur, ben voilà on te rigole au nez, mais en plus quand tu dis que t'es animateur jeu : « Hein? T'es payée à jouer ? C'est ton vrai boulot ou tu fais ça en attendant ? ». Voilà, et encore quand je dis ludothécaire, de toutes façons maintenant je dis animatrice jeu, ludothécaire il y a plein de gens qui disent « ah ouais bibliothécaire ». Directement dans leurs oreilles ça fait bibliothécaire. Et ça traduit bien le fait que les ludothèques ça fait pas longtemps que ça existe. La prochaine génération peut-être ils auront acquis ce que c'est, mais là c'est pas encore du tout dans la société. » (Permanente Coup de Pouce Relais)*

## II.1.2.2 Des compétences sociotechniques

*« A moment donné, technicien, ça veut dire quoi technicien, ça veut dire que tu résumes le truc à une technique, que l'éducation populaire c'est une technique, je trouve ça hyper enfermant. » (Permanent Ludothèque Jean-Paul Treil de la MJC de Vienne)*

Comme cela apparaît bien dans les deux dernières citations, la technicité du métier d'animateur jeu n'est pas seulement constituée de compétences formelles, de normes ou de procédures, elle passe notamment par une façon très spécifique de se positionner par rapport aux autres. Le métier d'animateur jeu repose en fait sur des compétences sociotechniques. Il y a un travail de mise en projet du jeu qui lui donne toute sa dimension d'outil d'éducation populaire. Il y a également une forte importance de l'aménagement de l'espace, de la compréhension d'enjeux psychologiques ou sociaux pour adapter les jeux et sa propre position aux publics et aux situations.

Ces compétences sociotechniques font également apparaître ce qui peut constituer la plus-value d'une offre associative par rapport à une offre à but lucratif. Les objectifs de ces associations sont, à travers l'utilisation du jeu, le développement affectif, relationnel, cognitif de la personne, la création de liens entre les personnes qui dynamisent les territoires, l'accès de tous à différentes cultures, etc. Ceci nécessite donc non seulement des savoirs ou des savoirs-faire en rapport au jeu, mais aussi et surtout des savoirs-être. Pour le psychosociologue Jean Epstein, *« le ludothécaire peut être assimilé à un « voisin de palier éclairé » sachant créer un rapport de voisinage, de proximité. Il s'agit en quelque sorte de retrouver des liens comparables, par exemple, à ceux qui autrefois se tissaient autour d'un lavoir. »*<sup>48</sup>

---

48 EPSTEIN J., « La ludothèque doit être un terrain neutre » in. *Ouvertures, la revue des centres sociaux*, août 1998, n°98-3.

« Et les animateurs qui font la loi, et qu'ils<sup>49</sup> appellent animateurs, ils sont simplement là pour gérer les gamins et de temps en temps ils font des temps forts où ils lancent un truc que les gamins doivent aller récupérer, enfin c'est monstrueux, pédagogiquement ça veut rien dire. » (Permanente Coup de Pouce Relais)

« T'as aussi des structures commerciales déguisées en structures non commerciales. Eux ils viennent vraiment proposer de la prestation de service. Ils ne vont pas être dans l'idée de mettre en commun un patrimoine, de permettre de se l'approprier, de se créer les jeux soi-même, alors qu'en ludo on a quand même ce discours-là, et c'est pas qu'un discours. [...] Souvent les gens ils sont bridés dans leur imagination et dans ce qu'il est possible de faire. Bon qu'est-ce qu'on peut apporter de plus, bon ben c'est l'occasion d'aborder la question de comment on vit dans telle ou telle culture, bon ben ça tu peux te l'approprier, ça on peut le fabriquer, une réflexion sur la récupération, sur plein de choses, s'approprier le matériel, et puis que l'activité elle perdure après nous. » (Permanent Ludothèque Jean-Paul Treil de la MJC de Vienne)

« A mon avis il y a une niche pour se faire du pognon donc il y a des gens qui vont là-dessus. Certains avec des intentions louables, c'est faire du pognon et se salarier, donc c'est une activité, voilà, louable. Après je pense qu'il y en a qui voient ça plutôt comme une activité pour faire de l'investissement là-dessus et récupérer de l'argent. Donc, oui, avec tout l'appauvrissement qui va avec ce développement-là. Dans ce qu'on défend nous dans la pratique du jeu, la relation est importante, c'est la base quoi, et ça on le voit souvent sur les animations, ce que les gens aiment c'est pas que le jeu, c'est que à un moment par le jeu ils ont pu rentrer en relation avec d'autres personnes et je pense que c'est ce qu'il faut qu'on développe, et qu'on garde au niveau de l'associatif et de la Maison des Jeux. C'est ce relationnel. »

« Ils attendaient le spectacle. Ben non, c'est pas moi qui viens vous animer, moi je viens vous aider à vivre un truc ensemble quoi. » (Permanent Maison des Jeux de Grenoble)

La posture de l'animateur jeu est être dans le « faire jouer » sans être en général lui-même dans le jeu. Ceci implique bien sûr de posséder des connaissances formelles sur le jeu. Ceci implique surtout des compétences sociales, ou socioculturelles, pour mettre en projet le jeu : adapter sa posture et les jeux au public, parfois mettre en relation les personnes, aménager l'espace. Ce sont autant d'exemples des dimensions dans lesquelles s'exprime la technicité d'un animateur jeu – qui pourrait être, a priori, salarié comme bénévole. L'animation jeu n'est pas une simple technique qui fonctionnerait mécaniquement, elle correspond à une création consciente de situation.

### **II.1.3 Un processus de professionnalisation**

A partir des compétences socio-techniques nécessaires à l'animation jeu s'amorce un

---

49 Une entreprise privée proposant une animation jeu de type parcours de motricité sur Lyon.

processus de professionnalisation. Ce processus questionne le mode de définition des normes professionnelles, la mise en place des diplômes et surtout les mécanismes de transmission du savoir puisqu'il s'agit de personnes travaillant dans des associations d'éducation populaire.

### II.1.3.1 La mise en place de diplômes

On observe donc un processus de professionnalisation de l'animation jeu. En réalité c'est une professionnalisation du milieu du jeu que l'on observe. La question qui se pose est alors de savoir dans quelle mesure ces formations incluront les éléments sociotechniques du métier de l'animateur jeu évoqués auparavant. On peut penser que la potentialité du jeu en tant qu'outil d'éducation populaire amènera les formations sur le jeu à prendre de plus en plus en compte ces aspects là. Ce processus de professionnalisation est récent et donc incomplet. Il se traduit notamment par des rencontres de professionnels, par le développement d'une culture professionnelle commune qui se note à travers l'utilisation des mêmes concepts et surtout par la mise en place ou le développement de formations diplômantes, qu'elles soient ou non universitaires.

*« Ce que les gens qui bossent en ludo ont comme parcours, les grands secteurs c'est beaucoup d'anciens de l'éducation nationale [...], beaucoup avec des études de psycho et la majeure partie de l'animation. Après il y a plein de gens qui se forment sur le tas sans diplôme propre à l'animation ou au jeu, propre aux ludo et au jeu. » (Permanent Ludothèque Jean-Paul Treil de la MJC de Vienne)*

*« C'est vraiment un métier. Comme souvent je pense pour les métiers, t'as des lieux, c'est une pratique qui est née et puis hop ça se professionnalise, donc formations. » (Permanente Coup de Pouce Relais)*

*« Il y a une professionnalisation qui commence, il y a de plus en plus de diplômes en France.[...] Donc en tous cas il y a un processus au niveau universitaire, professionnalisant, qui se met en place. » (Permanent Maison des Jeux de Grenoble)*

Il existe désormais des formations universitaires à différents niveaux et également des formations diplômantes poursuivies en milieu associatif mais reconnues par l'Etat :

- Le DUGAL (Diplôme Universitaire en Gestion et Administration des Ludothèques), formation d'un an en alternance pour laquelle l'IUT de Bordeaux a signé une convention avec l'Association des Ludothèques Françaises.
- La Licence Professionnelle Métiers du Jeu et du Jouet à l'Université d'Angers avec deux options différentes : option ludothécaire et option conception, management et distribution des jeux et

jouets.

- Le Master Professionnel mention Education, Ressources Culturelles et Intervention Sociale spécialité Sciences du Jeu – Education – Loisir – Jeu à l'Université Paris XIII.
- Le BPJEPS<sup>50</sup> Animation Culturelle Jeux et Jouets (Caravansérail Développement, Paris)
- Diplôme certifié de Ludothécaire (Quai des Ludes, Lyon)

Le monde du jeu n'est cependant qu'en cours de professionnalisation. La majorité des formations restent des formations internes, des stages courts, des diplômes « maison ». On peut aussi se demander dans quel sens ce processus de professionnalisation des métiers du jeu se poursuivra. Différents scénarios sont en effet imaginables : un développement séparé de formations et de diplômes propres aux métiers du jeu, ou une intégration plus profonde de cette culture professionnelle émergente à l'intérieur de celle de l'animation.

Ce qui se jouera aussi dans ces différents scénarios, c'est la possibilité de trouver une articulation entre diplôme, compétences et expérience qui permette de maîtriser le processus de professionnalisation et ses conséquences, contrairement à ce qu'il s'est passé avec la professionnalisation de l'animation. La professionnalisation des associations d'animation a en effet eu selon Jean Bourrieau *« des conséquences beaucoup plus profondes qu'on ne pouvait le supposer, conséquences allant jusqu'à la modification (voire la disparition) des cultures associatives, à la modification de l'approche de l'éducation populaire au sein même des services de l'Etat, et à l'enfermement des personnes avec lesquelles une action est menée dans un rôle d'usagers. »*<sup>51</sup>

Différents acteurs contraignent en effet les évolutions de ce processus : les professionnels du jeu (ludothécaires, animateurs jeu, gérants ou employés de boutiques spécialisées...), les différents réseaux regroupant les structures de jeu mais aussi les structures d'éducation populaire et enfin l'Etat et les collectivités locales à travers les évolutions de leurs politiques associatives et leur reconnaissance, ou non, du jeu comme pratique culturelle.

### II.1.3.2 La montée en puissance de connaissances internes

Au-delà de la reconnaissance par des formations diplômantes, le processus de professionnalisation s'incarne dans la montée en puissance de connaissances internes sur le jeu et

---

50 Brevet Professionnel Jeunesse, Education Populaire et Sport.

51 BOURRIEAU J., *L'éducation populaire réinterrogée*, L'Harmattan, Paris, 2001, p. 286.

ses potentialités, c'est à dire que le développement de certaines pratiques autour du jeu engendre la construction d'un métier, métier à part entière mais qui n'est encore que relativement professionnalisé à travers des diplômes, des normes, des procédures. La richesse de cette culture de métier semble n'être pas encore systématisée et intégrée à toutes les formations professionnelles diplômantes. Or l'enjeu de la richesse de la professionnalisation en cours est qu'à l'aspect technique (classifications, gestion d'un stock, gestion d'une ludothèque) s'ajoute un aspect social, relationnel, nécessaire à une professionnalisation dans une perspective d'action socioculturelle autour du jeu.

La transmission de ces connaissances sur le jeu et ses potentialités se fait aujourd'hui à travers des rencontres entre professionnels (avec parfois aussi des bénévoles et des chercheurs), par des formations « maison », par le développement d'une documentation formalisant les pratiques du métier et par le développement d'un champ d'investigation autour du jeu. Des associations ludiques permettent ainsi un enrichissement de la démarche de professionnalisation à travers des formations intégrant l'aspect social de la technicité de l'animation jeu : sur l'aménagement d'un espace de jeu, sur le rôle des professionnels, sur le jeu dans le développement de l'enfant, sur le jeu et des publics particuliers (petite enfance, adolescents, handicaps, personnes âgées, etc.).

*« Le jeu n'était pas vu comme il l'est maintenant. Même si maintenant on galère encore, il y a quand même une espèce de reconnaissance de l'outil, comme quoi c'est une pratique, un outil, etc., et que il y a une professionnalisation sur cet outil. A l'époque c'était vraiment pas le cas, quand on voyait une plaquette « On peut vous former sur le jeu », les gens pensaient « pourquoi faire », enfin « on sait jouer quoi », voilà c'est un peu le... »  
(Permanent Maison des Jeux de Grenoble)*

Le processus de professionnalisation de l'animation jeu est loin d'être complet. Une grande partie de la formation passe par la transmission au sein des associations elles-mêmes ou dans les réseaux, collectifs et colloques auxquels elles participent. L'enjeu du développement de ce métier est en effet qu'il ait un rôle de ressource pour (re)découvrir des pratiques populaires autour du jeu, et transmettre ces savoirs et ces savoirs-faire dans la société, sans quoi le projet associatif de mettre du jeu partout, la dimension militante de l'association et l'esprit de transmission des connaissances et pratiques populaires seraient infléchis par une dimension corporatiste.

Les associations de jeu sont donc des organisations où se cherche un équilibre entre différents types de membres. On y retrouve des usagers et des bénéficiaires, mais aussi des adhérents actifs voire militants, ceci devant se conjuguer dans le fonctionnement de l'association avec des logiques professionnelles. Le processus émergent de professionnalisation favorise la multiplication de telles associations. Il met donc aussi au défi les associations de trouver un

équilibre, notamment entre permanents et bénévoles, pour conserver la dynamique de projet associatif et toute la richesse du projet socio-politique de l'éducation populaire et de sa déclinaison à travers le jeu libre et gratuit, partout et pour tous.

## *II.2 Intégration des associations de jeu dans leur environnement économique et culturel*

Les associations ludiques ayant une démarche d'éducation populaire sont des associations jeunes, ayant en général moins d'une vingtaine d'années. Elles se sont donc développées dans une relation contractuelle avec les différents niveaux de l'Etat et n'ont que peu connu le mode de financement par subventions de fonctionnement. Le rapport aux financements publics permet également d'aborder la question de l'indépendance associative. Par ailleurs, la place du jeu dans la société a évolué depuis la création des premiers lieux et structures dédiés au jeu. Peut-on parler d'un marché du jeu, d'un marché de l'animation jeux ? Comment les associations d'éducation populaire utilisant le jeu s'intègrent à ce paysage ? Il s'agira donc d'appréhender comment s'articulent les questions économiques, les logiques commerciales et celles d'éducation populaire dans les activités socio-économiques de ces associations.

### **II.2.1 Financements et indépendance associative.**

Le vocabulaire actuel dans le monde associatif utilise le mot « partenaire » pour nommer la relation à l'Etat national et à ses différents échelons déconcentrés ou décentralisés. L'Etat est un partenaire, les associations des réseaux dans lesquels on est inséré sont des partenaires, les commanditaires sont des partenaires, « partenaire » à toutes les sauces. En fait de partenaires, il y a peut-être d'autres termes plus à même de caractériser les différentes relations entretenues par les associations avec les différentes structures et institutions de leur environnement, ce qui permettrait également d'aborder différemment la question de l'indépendance associative, notamment par rapport à ces différents « partenaires ».



## II.2.1.1 L'Etat partenaire ?

Le mot partenaire signifie selon le petit Larousse « *personne à qui l'on est associé au jeu, dans un amusement, un exercice, une discussion, un rôle ; associé en général.* » Cette définition semble impliquer une certaine égalité de position, qu'on pourrait retrouver par exemple au sein d'un projet associatif commun à plusieurs associations. Pour ce qui est de la relation à l'Etat, il faudrait au minimum parler de partenaire financier pour être précis.

*« Le financement par des partenaires me pose vraiment beaucoup, beaucoup problème. On parle de partenaires financiers, c'est du politiquement correct. » (Permanent Ludothèque Jean-Paul Treil de la MJC de Vienne)*

Les associations d'éducation populaire utilisant le jeu vont avoir affaire à différents échelons de l'Etat mais aussi à différentes administrations selon les projets qu'elles mettent en place et les différents publics concernés.

Deux types de financements publics en particulier sont utilisés par ces associations. Tout d'abord les contrats aidés. Les contrats aidés permettent d'avoir une quantité de travail disponible, dans une association qui n'aurait pas forcément eu à ce moment-là les moyens d'une embauche en contrat classique, ce qui lui permettra ensuite de développer de nouvelles activités, et ainsi peut-être de pérenniser le poste malgré la fin des aides au bout de quelques années. Les emplois jeunes puis les emplois tremplins sont des dispositifs dans lesquels ont pu s'inscrire les associations. S'agissant d'associations d'éducation populaire, d'autres types de financement de l'emploi ont pu favoriser leur développement, en particulier les postes FONJEP ou les postes d'enseignants mis à disposition, tous types de financement régulièrement remis en question et dont la pérennité n'est pas assurée face aux évolutions des politiques publiques. Les associations sont donc dans une position défensive par rapport à ce type de financement et tentent d'anticiper les risques que leur remise en cause pourrait entraîner. Par le passé, des objecteurs de conscience ont pu également être une source de main d'œuvre disponible pour développer l'activité (et du côté de la personne pour se former aux métiers du jeu) dans les associations de jeu.

*« Première grosse forme de reconnaissance, ça a été les emplois jeunes. On a eu deux postes d'emplois jeunes, donc c'est arrivé avec la masse de travail disponible, pas avec du fric ou quoi. Je pense que historiquement ça s'est fait comme ça, et ça explique aussi un peu pourquoi la Maison des Jeux fonctionne comme ça... peut-être pourquoi elle va se casser la*

*gueule aussi si on compense pas ! » (Permanent Maison des Jeux de Grenoble)*

L'autre grand type de dispositifs de financement public dans lesquels rentrent les associations ludiques est constitué par les politiques publiques de la jeunesse. Ceci principalement à travers deux dispositifs : les Contrats Educatifs Locaux (CEL) et les Contrats Temps Libre (CTL), devenus Contrats Enfance Jeunesse (CEJ) – ce qui n'est pas sans conséquences. Les CEL visent à mettre en cohérence les temps scolaires, péri et extra-scolaires de l'enfant pour aborder la question de l'éducation dans sa globalité et concernent donc tous les acteurs concernés par l'éducation : les familles, l'Etat et notamment les enseignants, les collectivités locales et les associations, qui ont une place marginale mais réelle dans ce dispositif qui se donne pour objectif la « *réduction des inégalités dans l'accès aux savoirs, à la culture, aux activités sportives ou ludiques* ». Les CTL et les Contrat Enfance, qui étaient des mesures de cofinancement par la CAF et une collectivité locale, sont maintenant fondus dans le Contrat Enfance Jeunesse. Ce redéploiement de financement, notamment de la partie financée par les CAF, se fait selon de nouveaux critères de sélection qui font craindre à un certain nombre d'associations de ne plus en bénéficier. Au delà, on observe que ces dispositifs de financement concernent la jeunesse. Or, les associations ludiques militent pour que le jeu ne soit pas enfermé dans le monde de l'enfance mais soit au contraire pour tous, ceci passant par la reconnaissance, notamment par les pouvoirs publics, du jeu comme objet de culture et pratique culturelle. Or, il apparaît que la situation peut être très variable d'un endroit à l'autre quant à cette question et surtout que cette cause avance très lentement au niveau national.

*« Je me dis, pour en arriver au point où en est la Maison des Jeux, je sais pas si c'est possible maintenant, tu vois avec le gouvernement qu'on a, avec... enfin je sais pas. »*

*« - Et du coup tu dirais que c'est quoi votre relation avec les pouvoirs publics?  
- Je pense que vu l'expérience et vu l'ancienneté de la Maison des Jeux, on est crédibles face à des financeurs, mais voilà, la « Maison des Jeux », je pense que c'est chaud pour un financeur de financer ça. Pour ramener quoi ? Enfin en même temps les pouvoirs publics ils cherchent pas forcément la rentabilité, enfin j'espère. » (Permanente Maison des Jeux de Grenoble)*

Le cas de Ludambule bénéficie quant à elle d'un autre type de financement de la CAF, dû à son action en milieu rural. A peu près 40 % de son budget est en effet couvert par la Prestation de Service Animation Locale de la CAF, financement destiné à soutenir le développement de petites structures de voisinage dans des zones peu équipées. Les objectifs de ce dispositif sont « *impulser une politique d'animation de la vie sociale qui contribue au développement social local et soutenir des projets d'actions collectives qui favorisent l'initiative des familles et la sociabilité de*

*proximité* ». Il est intéressant qu'une structure de jeu dispose d'un financement ayant de tels objectifs puisque cela apparaît comme une forme de reconnaissance de la vision du jeu promue par les associations ludiques.

Les subventions de fonctionnement, quand elles existent, sont une part très minime du budget de ces associations. Elles peuvent obtenir des financements publics plus ponctuels, sur différents types d'appel à projet. Enfin, ces associations, dont les publics et le type d'intervention peuvent être très divers, fonctionnent souvent comme simple prestataires de services par rapport à différentes administrations de l'Etat qui leur font appel. Le développement d'une relation contractuelle témoigne de la volonté de « maîtrise » ou de « meilleure gestion » des coûts publics et, peut-être, de la volonté de faire passer un certain nombre d'activité d'une logique para-publique à une logique marchande. La fin des subventions de fonctionnement, avec lesquelles fonctionnaient principalement les associations depuis les années 1960, et cette contractualisation de la relation entre Etat et associations entraîne pour les associations une situation de précarité permanente quand aux ressources publiques dont elles peuvent disposer. Selon les ressources dont dispose l'association, cette évolution peut aussi les pousser à la recherche de nouveaux contrats et de nouveaux moyens de se financer plus ou moins proches de leur objet statutaire afin d'assurer la poursuite de leur fonctionnement.

*« C'est tous des appels à projet, donc il faut remplir plein de papiers. » (Permanente Coup de Pouce Relais)*

*« - Dans quelle mesure vous êtes des prestataires de services ?  
- Alors ça on l'est, on l'est pour beaucoup. Tout ce qui est animation, on fait une animation par an, même s'ils nous font venir cinq fois, voilà, ça reste de la prestation. » (Permanent Maison des Jeux de Grenoble)*

### II.2.1.2 Diversité des financements et indépendance associative.

Dans une situation de précarité par rapport à la poursuite des dispositifs publics de financement, les réponses adoptées pour boucler leur budget vont différer d'une association à l'autre, selon leurs histoires, leurs identités, leurs réseaux professionnels.

La Maison des Jeux est un exemple d'association dont la majorité des ressources sont de l'auto-financement, proviennent du produit des activités. Or le produit de ces activités provient environ pour moitié des animations et pour un quart des formations. La première entrée d'argent est

donc les animations, pour beaucoup de salariés les animations sont ce qu'ils font de plus éloigné de l'éducation populaire, car il s'agit souvent d'une animation une fois dans l'année, ce qui ne permet pas un travail en profondeur. En même temps, elles servent le projet de l'association car elles apportent du plaisir aux personnes, sont des moments de mixité sociale voire de rencontres et contribuent à diffuser la connaissance du jeu traditionnel dans la société. Par ailleurs elles sont aussi un moyen de faire connaître l'association, ce qui peut ensuite déboucher sur des projets d'autre type, le bouche-à-oreille étant le principal élément du « plan de communication » de ces associations qui font en général pas ou peu de démarchage. Par ailleurs, même à travers ces activités ponctuelles sont présentes, et peut-être se transmettent, des valeurs, d'une part envers le public autour de la pratique du jeu libre et gratuit, d'autre part à travers le choix du commanditaire, des structures faisant le plus souvent partie de l'économie sociale ou du secteur public, et surtout l'association n'intervenant pas s'ils jugent que le cadre (commanditaire, public, objectif de l'événement) n'est pas compatible avec les valeurs de l'association. Suivent ensuite les formations, les ateliers, les publications et les adhésions, toutes activités plus conventionnelles de l'éducation populaire.

D'autres associations, comme ça a été le cas pour Coup de Pouce Relais ou Ludambule, se sont aussi tourné ponctuellement vers des fondations privées telles que les fondations Vivendi, De Vinci, Adecco, pour soutenir leur projet. Certains points communs se dégagent cependant de leur manière de trouver des financements. Tout d'abord, suite au processus de décentralisation et au recul de l'Etat national dans ses financements du monde associatif – ce qui n'est pas le cas au niveau réglementaire – les associations essaient de développer des contacts avec tous les niveaux administratifs susceptibles de leur apporter une aide. Ceci renforce la technicité du métier puisqu'il faut la connaissance d'un grand nombre de dispositifs susceptibles de financer le projet ainsi que la capacité à faire « rentrer dans les cases » de chaque niveau administratif, à adopter leur discours et à s'insérer dans leurs objectifs. Cette recherche « verticale » de financements publics (Communes, regroupements de communes, Département, Région, Nation) est aussi doublée d'une recherche « horizontale » concernant différentes administrations de l'Etat national : jeunesse et sports, culture, éducation nationale, CAF, DDASS et même parfois Santé, Administration Pénitentiaire, etc. Si l'éducation populaire a toujours eu tendance à avoir une action transversale aux champs de plusieurs ministères, dans le cas des associations ludiques ceci est aussi dû au fait que le jeu ne soit que très partiellement reconnu par les pouvoirs publics, et donc sans dispositif cadre. On essaie donc de l'argumenter auprès des institutions qui veulent bien l'entendre, selon la renommée de l'association ou la sensibilité personnelle des élus ou responsables administratifs à la question du jeu. Au delà de cela, et même si elles développent des ressources propres issues de leurs activités, ces associations restent très sensibles aux évolutions des politiques publiques en matière associative et d'éducation

puisque même quand il n'y a pas de financement direct, une partie importante de leurs commanditaires appartient à ces milieux et les évolutions de leurs orientations et de leurs budgets auront des conséquences sur le dynamisme de l'activité des associations de jeu.

*« Ça veut dire quoi en matière d'indépendance, quelle indépendance quand on a ce rapport-là aux collectivités ? C'est de la poudre aux yeux. » (Permanent Ludothèque Jean-Paul Treil de la MJC de Vienne)*

*« C'est vraiment une volonté de pas dépendre de ce qui peut se faire au niveau politique ou institutionnel. Je crois que c'est un vrai choix de l'ensemble des gens du CA. L'idéal ça serait d'avoir aucune, enfin moi j'aimerais bien avoir aucune subvention et aucun compte à rendre à personne du coup, c'est ça l'intérêt. C'est pas trop une question financière mais plus idéologique par rapport à ça. » (Administratrice Maison des Jeux de Grenoble)*

*« Ben du coup on a pas mal de liberté, c'est vachement bien. Après, tu vois là ça nous permet tout juste d'y arriver, avec le changement de locaux, tout ça. » (Permanente Maison des Jeux de Grenoble)*

Ainsi donc ces associations d'éducation populaire se distinguent de celles d'une autre génération par la multiplicité des sources de financement. Leur relation à l'Etat est moins clairement qu'avant celle d'associations para-publiques et elle oscille entre partenariat et prestation de service. D'une part, la diversité des sources de financement est contrainte par la contractualisation des financements associatifs. D'autre part cette diversité est aussi pour les associations un moyen de conserver une certaine indépendance dans la conduite de leur projet associatif dans la mesure où ils n'ont pas un seul « donneur d'ordre » dont ils seraient directement dépendants, qu'il soit financeur ou commanditaire.

## **II.2.2 Le jeu, marché potentiel ou niche socioculturelle ?**

Des facteurs sociaux peuvent expliquer l'apparition de lieux spécialisés sur le jeu, alors même que le jeu a toujours été présent, certes sous différentes formes, dans toutes les cultures humaines. Le jeu reste-il pour autant une niche socioculturelle? On peut se demander au contraire si après avoir répondu à des besoins socioculturels, les associations, l'économie sociale donc, se retrouvent ensuite en concurrence avec des entreprises privées capitalistes sur un marché devenu rentable. C'est aussi le schéma présenté dans le Livre blanc de l'éducation populaire, qui relève que *« les secteurs dans lesquels évoluent le plus souvent le mouvement de l'éducation populaire, le*

*loisir, la culture, le sport, le tourisme, et qui fonctionnaient sur des logiques héritées de l'exigence de démocratie ont été percutés par l'offensive du marché. Les processus sont généralement toujours les mêmes. Le mouvement associatif ou le service public défrichent le terrain [...], bref éveillent les consciences en les ouvrant sur le monde proche. Puis le secteur privé intervient, impose ses méthodes de gestion, ses modèles économiques, ses règles et ses normes et pousse les défricheurs hors du jeu. L'éducation populaire a été et reste en première ligne de ces offensives de la marchandisation. »<sup>52</sup>*

### II.2.2.1 L'apparition de lieux spécialisés sur le jeu

Si le jeu a toujours été un support des cultures humaines, l'existence de lieux spécialisés sur le jeu a à peine plus de quarante ans. En France la première ludothèque a vu le jour en 1967 à Dijon. Selon l'Association des Ludothèques Françaises on recensait 80 ludothèques dans le pays en 1979, 690 en 1990 et 1150 aujourd'hui. L'intérêt de ces chiffres est surtout indicatif quand à l'apparition et diffusion de lieux spécialisés sur le jeu. Il existe aujourd'hui des ludothèques sur tous les continents, leurs objectifs, leurs fonctions et leurs services dépendant du système social, éducatif, récréatif, culturel et sanitaire de chaque contexte.

Maria de Borja i Solé identifie plusieurs facteurs à l'origine de l'apparition de ces premières institutions de jeu<sup>53</sup>. Un premier facteur est l'augmentation de la production et la diversification des jeux et des jouets avec l'apparition d'un véritable marché du jeu et surtout du jouet au cours des années 1960 et 1970. D'une part les familles manquent d'information sur les jouets les plus appropriés à leurs enfants, d'autre part les moyens financiers réduits de nombreuses familles limitent les possibilités d'achat. La mise en commun des jeux et jouets, leur mutualisation, est donc une réponse appropriée à cette situation. Un deuxième facteur est que les rues ne sont pas, ou ne sont plus (notamment avec la démocratisation des voitures qui sont venues occuper une grande partie de l'espace public), des endroits jugés adéquats pour que les enfants jouent, à cause de leur insécurité ou de leur dangerosité. Par ailleurs, il peut manquer d'espaces adaptés au jeu dans le foyer familial mais la structure familiale oblige les enfants à passer leurs heures de jeu isolés dans de petits appartements, parfois sans autres enfants ni parents. Les ludothèques apparaissent donc comme des institutions, dans le cadre du temps libre, qui stimulent le jeu à partir du prêt de jouets et d'espaces sûrs et stimulants qui rendent possible les relations entre des enfants du même âge ou

---

52 LETERRIER J.-M., *Citoyens chiche ! Le livre blanc de l'éducation populaire*, Les éditions de l'atelier, Paris, 2001, p. 56.

53 DE BORJA I SOLE M., *Las ludotecas, Instituciones de juegos*, Octaedro, Barcelona, 2000, p. 82.

d'âge différents et avec des adultes.

*« Tout simplement, pourquoi ne pas jouer que chez soi, c'est que tout le monde ne joue pas chez soi. Ben voilà il y a les jeux du monde mais on les connaît pas, les jeux d'auteurs ça a aussi un coût, donc c'est permettre l'accès à un stock de jeux qu'on aura jamais chez soi, pour un coût financier très faible. » (Permanent Maison des Jeux de Grenoble)*

*« Avant, ben le gamin il jouait dans la rue, voilà il savait très bien. Maintenant la rue c'est plus du tout sécurisé donc ils y vont pas tout seuls ou, là dans le quartier, ils y vont seuls, on le sait, mais c'est pas sécurisé quoi. Là dans la rue il y a des bouts de verre par terre, mis à part les rencontres que tu peux faire, l'environnement n'est pas rassurant pour un enfant. »*

*« Sur le côté commercial, il y a le pour et le contre. C'est toujours le problème. C'est l'ambivalence de la société de consommation. On produit beaucoup, mais dans cette grosse production il y a de la bonne production et de la mauvaise production. Maintenant il y a autant de mauvais jeux et jouets en termes de mécanismes de jeu et d'intérêt ludique, et aussi en qualité médiocre, que de très bons jouets avec de très bon mécanismes, de très bon matériaux, des choses originales. »*

*« - Chez toi bien sûr que tu joues, mais ici c'est pas une grande chambre, les gens ne viennent pas chercher la même chose. C'est ça qui est né, le fait de pratiquer le jeu avec d'autres personnes que tu ne connais pas, dans un lieu clos, et avec ton enfant, l'origine c'est ça.*

*- Et pourquoi des lieux spécialisés sur le jeu ?*

*Ça j'en sais rien. En fait si, ça peut être ça, ce qu'on disait tout à l'heure les changements de la société, voilà, plus la société de consommation qui s'est mise en place à la même période. C'est là que tout est apparu, les jeux en plastique, les barbies, le marché du jouet est né en même temps. Donc à mon avis c'est ça, la concordance des deux, qui a fait qu'on va utiliser tous ces jouets dans un même endroit. Au niveau du jouet c'est ça, et au niveau du jeu de société, c'est là aussi que les importations en provenance d'Allemagne se sont mises en place. » (Permanente Coup de Pouce Relais)*

D'autres facteurs de développement des ludothèques peuvent être identifiés. Ainsi l'idée de mise en commun des jeux et jouets peut avoir une origine économique (faiblesse des moyens des familles, durée limitée de l'utilisation d'un jouet) mais aussi culturelle avec par exemple le développement de réflexions et de pratiques critiques de la société de consommation à partir des années 1970. Enfin on peut aussi supposer une baisse des pratiques populaires autour du jeu et de la transmission des jeux traditionnels à cette époque, dû notamment à l'exode rural, à la séparation croissante des lieux de vie des différentes générations d'une famille et à l'apparition de la télévision, ceci incitant à la création de lieux spécialisés.

« Les ludothèques ça fait trente ans que c'est en place en France. Il y a eu un gros boum quand même depuis que les gens ont plus de temps libre, depuis que l'éducation a été remise en question, l'éducation de base quoi, disciplinaire, autoritaire, on est un peu sorti de ça en France, mais ça fait trente ans aussi. » (Permanente Coup de Pouce Relais)

« 1970 c'est quand même là qu'on commence à se poser des questions sur la société de consommation, peut-être que dans la chronologie c'est plus vieux que ça mais j'en sais rien, c'est mon opinion. C'est là qu'il commence à y avoir les expériences post-soixante-huitardes de tentatives de communautés de vie, etc., de comment on met des choses en commun, comment on essaie de consommer plus intelligemment. Bon on voit où on en est arrivé aujourd'hui... J'ai l'impression que ça participe de cette dynamique-là, à moment donné plutôt que de se faire chier à acheter chacun un hochet pour notre gamin alors qu'il va l'utiliser pendant deux mois, pourquoi ne pas acheter un hochet pour tous les gamins. » (Permanent Ludothèque Jean-Paul Treil de la MJC de Vienne)

« Je pense qu'il y a ce côté développement des loisirs, et après, peut-être que je m'avance, c'est plus du feeling que de l'observation concrète, je pense qu'il y a aussi une diminution des pratiques populaires autour du jeu à partir des années 1960, 1970 avec l'apparition notamment de la télé, et du coup peut-être d'un besoin d'aide sociale pour des pratiques où avant on avait pas besoin d'avoir des gens spécialisés là-dedans pour jouer. [...] Moi dans mon imaginaire j'ai l'impression que le jeu, si tu prends des périodes anciennes, ben tu vois dans les campagnes, etc., ils avaient plein de jeux, ils jouaient, c'était présent, enfin c'était une activité évidente quoi. Ce qu'on retrouve maintenant avec les vieux sur la pétanque, la belote. Mais c'est avec les vieux. J'ai l'impression que ce développement des ludothèques, des structures de jeu, correspond à cette perte de la pratique évidente du jeu, qui revient doucement, mais plus par des structures. » (Permanent Maison des Jeux de Grenoble)

Pour Jean Epstein, « il ne suffit pas qu'elles se développent, elles doivent aussi trouver leur propre identité »<sup>54</sup>. C'est peut-être à cette phase du développement des ludothèques que nous arrivons. Les ludothèques et autres associations ludiques deviennent des institutions du jeu à travers la diversité des projets et des approches développées, à travers le développement d'une culture professionnelle et de connaissances théoriques et pratiques.

### II.2.2.2 Le développement d'un marché ?

Si on veut chercher le développement d'un marché du jeu il faut séparer d'une part ce qui est l'objet et d'autre part ce qui est l'animation. Tout d'abord en ce qui concerne l'objet il faut différencier le jeu type jeu de société et le jouet, dont les évolutions de la production ne sont pas similaires. L'apparition d'un marché du jouet est antérieure à celle du jeu de société. La diversification de la production de jouets et surtout son industrialisation font entrer plus tôt et plus

---

54 EPSTEIN J., « La ludothèque doit être un terrain neutre », in. *Ouvertures, La revue des centres sociaux*, août 1998, n°98-3.



fortement le jouet dans une économie de marché. Au niveau du jeu la situation est différente. Le marché des jeux de société reste beaucoup plus limité, se cantonnant longtemps pour le grand public, et encore en partie aujourd'hui, à quelques jeux disponibles en supermarché. La diversification et l'augmentation de la production de jeux de société se font différemment de celle du jouet, de manière moins industrielle. Plusieurs facteurs y contribuent. Tout d'abord l'importation et la traduction de jeux d'Allemagne, pays référence en matière de création de jeux de société. Ensuite l'évolution et la diversification des formats de jeux, avec notamment des jeux plus courts, dont l'appropriation de la règle est facile, ce qui a pu élargir l'audience des jeux de société. Ensuite les jeux de sociétés ont encore aujourd'hui des caractères particuliers de création et de distribution. Les auteurs de jeu, tout d'abord, ne vivent en général pas de leurs créations. Certains sont pourtant connus et parfois prolifiques. La notion d'auteur de jeu est promue par les associations ludiques, soulignant ainsi la dimension créative, culturelle, du jeu de société moderne. Ensuite le réseau de distribution des jeux est principalement constitué par de petites boutiques, dont beaucoup se sont créées ces dernières années, et qui sont parfois gérées par des « militants » du jeu et des valeurs qui peuvent y être associées.

*« Il y a beaucoup plus de jeux, il y a plus de moyens qui sont mis dans les jeux qui sont édités maintenant. Les jeux, déjà, ont changé de formats. Maintenant une grosse partie ça dure une heure quoi, c'est formaté pour que ça dure pas plus, du coup ça cible plus large, les jeux sont de plus belle qualité en général et il y en a beaucoup beaucoup qui sont édités chaque année. » (Permanente Moi je m'en fous je triche)*

*« Alors en ce moment à Grenoble il y a plein de magasins de jeux qui s'ouvrent. C'est dommage pour les anciens parce qu'ils perdent de la clientèle, mais en même temps ça diffuse le jeu partout quoi. » (Administratrice Maison des Jeux de Grenoble)*

*« La pratique du jeu aussi, ne serait-ce que ça, les boutiques ont fait beaucoup pour ça. Avant joueur c'était très spécialisé, ça faisait un peu communauté quoi, tous les jeux de rôles aussi ça a été ça. Donc oui avant ça faisait un peu communautaire, maintenant ce n'est plus ça l'image qu'on a des joueurs. »*

*« Il y a des boutiques en France qui se sont dit ben on va aller chercher les jeux en Allemagne pour les faire venir ici. » (Permanente Coup de Pouce Relais)*

*« On faisait un gros travail avec Casse-Noisettes, qui est un magasin qui est en Belgique. Le gars était vraiment très intéressant parce qu'il prospecte le marché allemand et il traduit. » (Permanent Ludothèque Jean-Paul Treil de Vienne)*

Au niveau de l'animation jeu on peut se demander s'il existe une concurrence entre l'éducation populaire et des animations commerciales. Il y a en effet des entreprises privées qui proposent des animations jeu, parfois même avec des jeux traditionnels en bois. Mais si des

entreprises privées classiques se retrouvent parfois en concurrence avec des associations (sur l'offre de loisir pour les particuliers, sur certains appels d'offre d'animation), elles proposent en général une offre de services différente. Encore plus qu'une concurrence financière sur un « marché de l'animation », elles se retrouvent en concurrence pour définir le concept de jeu dans la société. C'est une concurrence qui se situe principalement au niveau des représentations et des valeurs, au niveau du sens qui sera donné au jeu dans la société.

*« A Lyon, par exemple y a une structure qui s'appelle Max Aventure. C'est un entrepôt dans lequel il y a des structures de motricité, des lianes, des machins. J'y ai jamais mis les pieds, tous les gamins qui y sont allés ressortent hyper excités de ce machin, mon filleul y est allé et il a détesté ça. Il a dit « il y a trop de bruit, ça n'arrête pas et on se fait marcher dessus quand on avance pas assez vite ». Et effectivement c'est ça le principe visiblement. Les parents n'ont pas accès au truc de motricité, ils sont dans un café où la consommation est assez chère, tu dois louer des chaussettes si tu les as pas amenées. Voilà, c'est comme à Mc Do, des grandes structures comme ça. »*

*« Au niveau de l'animation jeu, il y a plus de structures d'éducation populaire dans le jeu que d'animations commerciales. » (Permanente Coup de Pouce Relais)*

*« Parthenay, ils ont rien compris. Au lieu de développer du jeu libre et gratuit comme nous on veut le concevoir et le défendre, eux ils font l'inverse. [...] Ils sont encore dans une relation marchande à la manifestation. C'est à dire qu'ils vont en priorité sélectionner des intervenants ou des associations par rapport à leurs tarifs. Donc ils vont prendre en gros le moins cher sans forcément avoir un regard sur la démarche de l'asso, de la structure qui vient et le type de jeu proposé. [...] Et il y a aussi toutes les machines à sous à deux balles des fêtes foraines, les machines avec les petits robots qui vont attraper les nounours. Ce qui est déplorable, ce qui est triste. Et c'est aussi pour ça que la Maison des Jeux a choisi de continuer à s'impliquer sur ce festival, pour essayer justement de relancer une dynamique un peu plus sympa autour de notre démarche à nous et du type de jeu qu'on propose. » (Permanent Maison des Jeux de Grenoble)*

*« Ce développement de sociétés, de boîtes d'animation, que ce soit sur cet aspect on anime les gens, sur l'aspect on met des jeux et on récupère du fric, ou sur l'aspect on vend, on va vendre du jeu derrière parce qu'on va vous appâter, vous faire vivre un petit moment de plaisir pour derrière vous vendre le jeu. » (Permanent Maison des Jeux de Grenoble)*

La réflexion sur les différentes fonctions que peut avoir le loisir rejoint ici celle sur l'offensive du marché sur le secteur de l'animation. Si les services proposés par les associations de jeu ne se situent pas toutes sur un secteur concurrentiel, on va dans tous les cas retrouver une concurrence au niveau des valeurs, de l'identité. Les loisirs que vont proposer les structures à vocation commerciale ne développeront pas a priori les mêmes rapports entre les personnes ou à la culture que ceux proposés par des structures d'éducation populaire. On retrouve ici la dimension sociale de l'animation jeu et la dimension militante de l'éducation populaire.

## II.2.3 Des structures ressources.

Au sein de l'environnement socio-économique analysé dans les parties précédentes, les associations de jeu occupent ainsi une place particulière car elles possèdent des ressources pour les activités de nombreuses autres associations. Il est donc important de voir avec quelles logiques de gestion elles organisent leurs activités.

### II.2.3.1 Logiques de gestion d'un acteur de l'économie sociale

Selon Jean Bourrieau, la troisième rupture qu'a connue l'éducation populaire, après la professionnalisation de l'animation et la formation permanente, est son adhésion au « mythe de l'entreprise ». Selon lui cette rupture se traduit de trois manières : par l'organisation interne des associations, par le passage d'une relation de partenariat à une relation de prestation de service et par le regard sur le chômage et les chômeurs. Les associations d'éducation populaire utilisant le jeu sont des associations relativement jeunes et elles se sont donc inscrites directement dans un environnement fait de contractualisations et d'une précarité relative des modes de financement. Elles n'ont pas vécu à proprement parler le passage de l'Etat partenaire à la prestation de services pour l'Etat, elles ont dû dès le départ se développer en recherchant un équilibre entre les différents types de ressources disponibles, celles disposant de ressources propres étant alors plus libres dans la conduite de leur projet. De même le regard sur le chômage et sur les chômeurs n'est pas le même pour ces associations se développant après 20 ans de chômage de masse. Elles ne sont pas forcément en première ligne par rapport à cette question du fait de leur objet mais les discours sur le travail et le chômage qui y sont développés sont loin du constat alors fait par Jean Bourrieau : « *Et l'on voit des associations qui, quelques années plus tôt, se reconnaissaient dans un slogan tel que « vivre et travailler au pays », prôner à des stagiaires au chômage, jeunes et moins jeunes, la vertu du départ, pour aller chercher ailleurs le travail qu'ils ne trouvent pas ici. De la même manière, on découvre des formateurs, embauchés par des associations pour qui l'éducation mutuelle, le développement de l'esprit critique étaient à la base de leur engagement, apprendre à des stagiaires comment être plus mobiles, plus performants, plus flexibles... que les autres.* »<sup>55</sup>

Le point le plus intéressant est cependant celui de l'organisation interne de l'association. Car on voit ici clairement que les associations de jeu, si elles ont intégré les exigences d'une gestion

---

<sup>55</sup> BOURRIEAU J., *L'éducation populaire réinterrogée*, L'Harmattan, Paris, 2001, p. 66.

équilibrée, ne se sont pas construites sur le modèle de l'entreprise privée classique comme étant celui efficace. Jean Bourrieau résume les conséquences, pas toujours mesurées, des choix d'organisation issus du modèle entrepreneurial (études de marché, audits pour rentabiliser la gestion, mode de décision hiérarchique, fusion des petites unités) par les points suivants : « *On pourrait dire de manière simpliste : le papier glacé des catalogues a remplacé le mauvais papier des bulletins, la communication a remplacé la force de conviction, le diplôme a chassé l'engagement associatif, la professionnalisation a tué le bénévolat* »<sup>56</sup>. Les associations ludiques d'éducation populaire ne rentrent pas dans ce schéma « résumé ». Leur principal moyen de communication reste le bouche-à-oreille et la démonstration par le travail concret. Elles essaient de se détacher des dérives qui ont pu entraîner d'autres associations d'éducation populaire à devenir de simples gérant d'un équipement de loisirs proposant une « plaquette d'activités prêtes à consommer ». Ce sont des associations où le rôle joué par les bénévoles dans la conduite des activités et/ou de la gestion administrative est important. Le processus de professionnalisation en cours, qui se traduit notamment par la mise en place de diplômes, est surtout révélateur des compétences nécessaires, pour des salariés comme pour des bénévoles. Le diplôme doit rester certification et non pas condition, sous peine de transformer les professionnels du jeu en une nouvelle corporation, ce qui à coup sûr ne servira pas les projets associatifs. L'enjeu est alors la transmission en interne de ces compétences, la circulation des savoirs et des savoirs-faire vers tous les salariés et bénévoles.

Surtout il s'agit de petites associations où le mode de décision est beaucoup plus basé sur le modèle démocratique du « un homme = une voix », que sur la position hiérarchique, certaines se permettant même d'être des espaces d'expérimentations démocratiques comme le mode de fonctionnement en direction collégiale de l'équipe salariée de la Maison des Jeux. Cette possibilité est évidemment bridée quand elles sont intégrées à des équipements plus importants, sans personnalité juridique propre.

Enfin, elles poursuivent leur projet associatif à travers le développement de connaissances (formalisation de pratiques, recherche) et à travers leur diffusion (renseignements, centre de documentation de la Maison des Jeux, publications), activités pas toujours financées mais primordiales pour la diffusion du jeu dans la société.

*« On veut pas se faire du blé à la Maison des Jeux, autour du jeu. On a besoin d'argent un peu pour vivre, c'est pour ça que les activités elles sont pas toutes gratuites. » (Permanente Maison des Jeux de Grenoble)*

---

<sup>56</sup> BOURRIEAU J., *L'éducation populaire réinterrogée*, L'Harmattan, Paris, 2001, p. 58.

*« Il y a un seuil minimum à atteindre pour être viable et pour vivre et que la Maison des Jeux s'efforce d'atteindre, mais qu'à côté de ça elle fait des choses qui rapportent pas mais qui sont importante pour le jeu. » (Administratrice Maison des Jeux de Grenoble)*

### II.2.3.2 Diffusion et autonomisation des pratiques ludiques

Cette posture d'économie sociale existe donc également vers l'extérieur de la structure, donc le cas où quand les actions sont animées par la volonté de favoriser l'autonomie et d'accompagner les projets à vocation non commerciale des partenaires, quand est promue une certaine vision du jeu (comme pratique culturelle, etc.). Des pratiques populaires de jeux, des jeux traditionnels se sont perdus avec certaines évolutions de la société. Une seule génération peut suffire à ce qu'un jeu se perde, notamment parce que le jeu est dans la tradition un élément de la culture orale. L'oralité des règles est sûrement un élément de richesse du jeu mais cela peut aussi être un élément de fragilité. Les promoteurs des jeux traditionnels participent d'une part à la valorisation voire la récupération de patrimoines ludiques, dans un esprit de partage d'un patrimoine ludique mondial, et d'autre part ils renforcent les pratiques ludiques populaire. Mais ce nouveau dynamisme des pratiques ludiques populaires passe cette fois-ci par l'intermédiaire de différentes structures : équipements socioculturels, écoles, comités d'entreprises, associations diverses, etc. La position des associations ludiques d'éducation populaire est en effet d'accompagner les structures et les individus vers une autonomisation de leurs projets et pratiques ludiques. Pour ceci les associations ont mis en place différents outils visant à cette transmission : formations, stages, ateliers, etc., pour savoir fabriquer des jeux, aménager un espace de jeu, expliquer une règle...

*« Si je prends les structures sociocul sur Vienne, l'activité jeu elle s'est multipliée, elle s'est démultipliée. Et j'ai envie de dire, pompeusement, j'y suis aussi pour quelque chose dans la mesure où j'intervenais dans toutes ces structures. Après, si je regarde aussi tout simplement l'évolution de la fréquentation de la ludo, elle augmente d'année en année. » (Permanent Ludothèque Jean-Paul Treil de Vienne)*

*« Il y a effectivement beaucoup d'associations, de structures socioculturelles, de comités des fêtes, même de CE d'entreprises, qui s'intéressent au jeu, qui le développent, qui pérennisent une activité, qui constituent un stock de jeux, et du coup j'ai l'impression qu'il y en a plus qu'avant. » (Permanent Maison des Jeux de Grenoble)*

*« Moi je pense que la Maison des Jeux a réussi un pari audacieux sur Grenoble, à rentrer dans les structures et à faire que le jeu soit important dans les structures d'accueil et de loisir des enfants. » (Administratrice Maison des Jeux de Grenoble)*

La diffusion du jeu libre et gratuit dans la société se fait donc petit à petit, au niveau des individus mais surtout au niveau des structures. Cette notion d'autonomisation est importante puisqu'elle rejoint la démarche d'éducation populaire, et met ainsi en évidence la différence qu'il peut exister avec une structure commerciale vendant de l'animation jeu. A travers leurs actions, les associations ludiques diffusent non seulement des pratiques, mais aussi un accès différent à des éléments de culture : le jeu en lui-même et les éléments dont il est constitué mais aussi son origine, des éléments de la civilisation dont il est originaire. Retrouver un jeu traditionnel perdu au cours d'un exode rural ou de mouvements migratoires internationaux, peut aider à renouer avec sa propre culture, sa propre identité, et les générations antérieures. Bref, le jeu comme élément d'une culture constituée. Mais la diffusion du jeu se fait aussi à travers les jeux d'auteurs pour lesquels les associations vont diffuser le nom de l'auteur et par là-même la notion d'auteur de jeu et du jeu comme création culturelle. Mais ceci n'est pas l'apanage des associations, les boutiques de jeu contribuent également à cette évolution, alors qu'auparavant seul le nom de l'éditeur pouvait apparaître sur la boîte du jeu sans le nom de l'auteur.

*« Ça va être, si tu prends le public d'enfants « ah celui-là je le connais, mon frère il l'avait fabriqué dans cette école et du coup il me l'a appris ». Tout se joue au niveau de la transmission en fait. Et du coup ça fait quinze ans que la Maison des Jeux elle existe, donc les jeux, et les jeux du monde qu'on valorise, ben souvent les gens ils en connaissent certains, pas forcément parce qu'ils nous ont vu nous mais parce qu'on fait beaucoup fabriquer de jeux. Et c'est un projet, parce qu'il y a des jeux qu'on trouve pas dans le commerce et à partir des propres ressources dont on dispose, de la récup, tout ça, on peut fabriquer ses propres jeux et se faire plaisir après en les pratiquant. On voit qu'il y a transmission à ce niveau-là, et pas forcément quand ils nous ont vu, nous Maison des Jeux, mais quand le jeu s'échappe justement de la Maison des Jeux. »*

*« Je pense aussi que la transmission elle se fait doucement, [...] c'est à une échelle locale, les plus proches, et du coup on arrête pas d'aller toujours dans de nouvelles villes. » (Permanent Maison des Jeux de Grenoble)*

*« Il y a des festivals de jeu un peu partout maintenant, dans quasiment toutes les villes. Le jeu dans la rue est vachement utilisé dans toutes les fêtes. Même quand c'est pas des festivals de jeu, il y a quand même des stands de jeu un peu partout maintenant. Donc oui il y a quand même une pratique qui est de plus en plus existante, même si, comparé à l'Allemagne c'est encore pas ça. » (Permanente Coup de Pouce Relais)*

*« Maintenant, sur pas mal de fêtes de quartiers ça devient évident qu'il faut du jeu. Alors ça peut être des jeux fabriqués par eux, des jeux empruntés ou ils font venir, n'importe qui. Ça a, je pense que ça a quatre, cinq ans, localement. » (Permanent Maison des Jeux de Grenoble)*

Dans la mise en œuvre de leurs activités, les associations de jeu doivent se mouvoir dans les

contraintes économiques de leur environnement. Leurs choix de gestion sont cependant orientés par le projet associatif, ce qui fait qu'elles jouent la démocratie contre le mythe de l'entreprise et la perspective utopique de pratiques autonomes contre la dépendance et la fidélisation du client.

En s'incarnant dans l'activité socio-économique, les associations de jeu doivent trouver des équilibres dans la gestion de leurs ressources humaines et financières pour ne pas se laisser emprisonner dans une attitude de « gestionnaire d'équipement » et continuer à faire avancer leurs projets associatifs.

### *III Les associations ludiques et le développement de nouveaux espaces d'éducation populaire*

---

Alors même que dans sa coexistence présente avec les résidus de la phase de déclin le jeu ne peut s'affranchir complètement d'un aspect compétitif, son but doit être au moins de provoquer des conditions favorables pour vivre directement.

Dans ce sens il est encore lutte et représentation :  
lutte pour une vie à la mesure du désir, représentation concrète d'une telle vie.

« Contribution à une définition situationniste du jeu »,  
*bulletin n°1 de l'Internationale Situationniste, juin 1958*

Les associations de jeu s'inscrivent donc dans la lignée du projet sociopolitique de l'éducation populaire en adoptant une structuration particulière dans l'activité socioéconomique. Ces deux dimensions nous permettent de voir en quoi les associations de jeu alimentent l'éducation populaire. Tout d'abord, on peut s'intéresser à ce qu'elles apportent à l'éducation populaire en tant qu'institutions spécifiques. On peut ensuite voir comment elles interrogent le projet d'éducation populaire en général à partir des tensions qu'on observe dans leurs constructions, leurs discours, leurs pratiques.

#### *III.1 Les fonctions des associations de jeu dans la postmodernité.*

Cette étude cherche à tirer des enseignements sur l'éducation populaire à partir de l'observation et de l'analyse de projets ludiques assumant une telle démarche. Ces enseignements sont autant d'éléments nourrissant un renouveau de l'éducation populaire dans le contexte actuel : passage à un capitalisme aux mécanismes financiers globalisés, concurrence entre les territoires à l'intérieur des Etats ou entre les Etats, injonctions frénétiques à la consommation dans un contexte d'accroissement des inégalités à l'intérieur des pays et entre les pays au niveau mondial, crise écologique, etc. La thèse soutenue par Raimundo Dinello, psychologue et sociologue de l'éducation, fondateur de la Fédération Latino-Américaine de Ludothèques, est que, « *sans oublier le plaisir*



*ludique, les ludothèques sont en train d'évoluer d'un espace exclusivement pour jouer vers un espace socioculturel, un espace d'éducation et d'expression ludique en communauté, suscitant la créativité et la compréhension de valeurs humaines.* »<sup>57</sup> Elles cherchent ainsi à répondre à de nouvelles problématiques ayant une répercussion sur le domaine ludique telles que celles évoqués précédemment pour caractériser la société postmoderne ou encore les difficultés dans la vie en commun, diverses formes d'agression de l'enfance, l'absence de temps familial, l'incertitude face au futur, etc. Même si toutes les ludothèques n'assument pas une posture d'éducation populaire (qu'elle soit ou non revendiquée), les associations ludiques d'éducation populaire correspondent à ce que Raimundo Dinello appelle « ludothèques d'expression ludico-créative ». Il note que « *les ludothèques d'expression ludico-créative ont une plus grande exigence éducative, elles ont un autre engagement professionnel que toutes les ludothèques n'ont pas pu assumer, vu que de nombreux projets sont restés limités à administrer des jouets selon les périodes de l'enfance ou à répondre au diagnostic de carences qui stigmatisent certains enfants* »<sup>58</sup>. Sans remettre en cause le bien fondé de telles démarches, les associations de jeu, les ludothèques, maisons des jeux, etc., qui assument une posture d'éducation populaire participent au renouvellement de celle-ci par la place originale qu'elles apportent en tant qu'institutions de jeu spécifique, au niveau de l'espace créatif qu'elles constituent, au niveau des valeurs et des réflexions menées de manière transversale par leurs membres et au niveau de leur mode d'intervention sur la société et sur d'autres institutions, scolaires et socioculturelles notamment.

### **III.1.1 Des espaces ludico-créatifs.**

Cette étude a commencé en évoquant les possibilités offertes par le jeu dans une démarche d'éducation populaire. En se constituant en espaces ludo-créatifs, ces associations permettent au jeu d'évoluer depuis une fonction principalement récréative jugée improductive vers un autre statut dans la société. Elles sont peut être aussi en train de répondre au psychosociologue Jean Epstein qui disait qu'« *il ne suffit pas qu'elles se développent, elles doivent aussi trouver leur propre identité* »<sup>59</sup>.

---

57 DINELLO R., « Las ludotecas en la posmodernidad », in. DE BORJA I SOLE M., *Las ludotecas, Instituciones de juegos*, Octaedro, Barcelona, 2000, p. 191.

58 DINELLO R., « Las ludotecas en la posmodernidad », in. DE BORJA I SOLE M., *Las ludotecas, Instituciones de juegos*, Octaedro, Barcelona, 2000, p. 185.

59 EPSTEIN J., « La ludothèque doit être un terrain neutre », in. *Ouvertures, la revue des centres sociaux*, août 1998, n°98-3, p. 7.

### III.1.1.1 Un espace de création pour ses membres

Les membres bénévoles ou salariés des associations de jeu peuvent vivre leur activité dans l'association, ou du moins certaines activités, comme des moments créatifs. Ceci se déroule bien sûr dans une partie de jeu, puisqu'on crée un univers fictif dans lequel on va faire des choix et évoluer librement. Mais il s'agit aussi de manière plus concrète d'espace de création quand on fabrique un jeu, quand on adapte un jeu soit en termes de mécanismes de jeu, soit en termes esthétiques ou de références culturelles présentes dans le jeu. On crée aussi en inventant de nouveaux jeux, ou de nouvelles manières de jouer, on peut créer de nouvelles interventions ludiques : dans le quartier, dans la campagne. Créer de nouvelles formes d'animation jeu, des sentiers ludiques. Créer des manifestations culturelles hybrides : mélangeant le jeu avec la musique, avec le théâtre. C'est aussi une manière de récupérer la dimension ludique de ces autres formes d'expressions culturelles. Ne dit-on pas « jouer de la musique », et au théâtre, ne joue-t-on pas ? Ces associations, et les interactions qu'elles ont entre elles conduisent aussi des réflexions sur la place du jeu dans la ville, dans l'espace public, ouvrant ainsi des brèches dans lesquelles le populaire peut s'engouffrer pour amorcer une réappropriation de l'espace public.

Pour Raimundo Dinello, ces possibilités ludico-créatives s'élargissent sans fin quand on considère « *des aspects comme le mouvement spontané dans le jeu, l'interaction sociale dans les jeux d'expression, la symbolique dans le jeu et dans les activités créatives avec des objets multiples, la maturité sociale expérimentée dans les jeux théâtraux, la valorisation de la vie en commun dans l'activité musicale partagée, l'esprit d'équipe dans les divers jeux de balle et les stratégies adoptées pour le déplacement d'objets de grande dimension, l'enthousiasme du chant et la confirmation des identités dans les danses du folklore régional* »<sup>60</sup>.

*« J'ai toujours pensé et j'ai toujours dit que tant que j'aurais un espace de création, je resterai. Création plus ou moins manuelle puisque j'ai quand même plus ou moins créé mon poste. J'ai aidé à la création de mon poste notamment autour de l'aspect création des jeux, puisqu'aujourd'hui je suis responsable du parc de jeux, de la fabrication et de l'entretien. Création manuelle donc, mais aussi création intellectuelle on va dire. Ou en tout cas créer de la relation avec les gens, créer des formes d'animation quoi. Des façons d'adapter les jeux, des façons de rencontrer de nouveaux publics, être force de proposition pour des dynamiques associatives, fédératrices. » (Permanent Maison des Jeux de Grenoble)*

---

60 DINELLO R., « Las ludotecas en la posmodernidad », in. DE BORJA I SOLE M., *Las ludotecas, Instituciones de juegos*, Octaedro, Barcelona, 2000, p. 187.

La création même de ces structures associatives mérite attention. Elles sont un moment d'initiative d'éducation populaire partant de la base. Leur création repose en général sur un constat de carence fait soit par des associations locales qui identifient un besoin, soit par les habitants eux-mêmes qui verbalisent ce besoin d'un espace ludico-crétatif, soit par un constat de carence fait par des professionnels du jeu ou de l'animation et qui peut parfois motiver une démarche de création d'une association, parfois directement dans une démarche d'auto-emploi. Souvent aussi ces constats et ces volontés peuvent être convergentes.

L'existence de telles démarches d'auto-emploi met en question la loi de 1901 sur le droit d'association : comment coordonner la dimension collective du projet et la dimension d'initiative individuelle ? Ceci pose aussi d'une manière renouvelée la question de la compatibilité entre militantisme et salariat ? Peut-on vraiment parler comme le font certains d' « entrepreneurs sociaux » ou est-on simplement dans la continuité d'une démarche créatrice, militante, qui a toujours été présente dans les moments forts de l'éducation populaire ? En effet cela révèle surtout la création par des hommes et des femmes qui s'inscrivent dans l'histoire de l'éducation populaire de nouvelles formes d'actions ludiques. S'affirme aussi dans leurs actions une volonté d'autonomie dans le travail, la recherche d'un équilibre entre les contraintes économiques, le projet ludique et les aspirations créatives des permanents de l'association.

On peut alors reprendre quelques éléments de la vision diachronique des changements du concept de jeu entre 1975 et 2000, développée par Maria de Borja<sup>61</sup>. Le jeu, associé à une perte de temps, voit cette caractéristique complètement évoluer sous l'influence d'un courant formé par des groupes qui, avec des intérêts distincts, confluent pour revaloriser le jeu ou certains types de jeu et de jouets. Il est maintenant défendu comme une possibilité et une nécessité anthropologique de la personne, à tous les âges de la vie, comme une réalité culturelle et comme ouvrant des capacités éducatives et didactiques et même comme une dimension transcendante.

*« Pour moi être joueuse c'est pas forcément de jouer beaucoup, c'est plus une relation au jeu et une philosophie de vie je dirais. » (Administratrice Maison des Jeux de Grenoble)*

### III.1.1.2 Un espace de création de nouveaux rapports sociaux

Comme cela déjà envisagé explicitement dans le projet de Ludambule, les associations de

---

61 DE BORJA I SOLE M., *Las ludotecas, Instituciones de juegos*, Octaedro, Barcelona, 2000, p. 17.

jeu, les ludothèques et les diverses formes qu'elles peuvent prendre, sont des espaces de création de protagonisme social. Le jeu est ici le médiateur qui permet la rencontre de l'autre. Les associations de jeu sont ici un exemple de ce qui pourrait être un aspect de la revitalisation de l'éducation populaire parce qu'elles sont un lieu de convivialité, où on « entre dans la partie » sur un pied d'égalité, et aussi parce qu'elles créent des espaces, des situations de mixité sociale et culturelle. Ici le jeu n'est peut-être qu'un prétexte, mais c'est le prétexte qui organise cet espace (un bâtiment, une cour, une rue) où peuvent être présentes des personnes aux caractéristiques diverses et variées, de tout âge, de toute origine, de tout milieu social. En favorisant l'émergence d'un protagonisme social de l'individu et en même temps d'acteurs et d'initiatives collectives, elles rejoignent la tradition de l'éducation populaire à former des citoyens critiques, des protagonistes actifs dans la cité. Leur approche « *fait donc l'hypothèse qu'en proposant un certain type d'animations, on peut encourager une attitude, un élan ludique qui déborde largement la pratique des jeux et qui libère des potentialités humaines, individuelles et collectives, réprimées ou laissées en sommeil par nos schémas sociaux et nos modes de vie dominants.* »<sup>62</sup>

*« Ça ne m'intéresse pas de juste promouvoir le jeu comme ça, c'est la dynamique de projet associatif qu'il y a derrière qui m'intéresse aussi finalement. » (Permanent Maison des Jeux de Grenoble)*

Il y a bien sûr du chemin à parcourir entre partager une partie de jeu et développer ensemble une action collective, mais pouvoir jouer ensemble est une condition sine qua non de la possibilité d'action collective. Il ne s'agit pas d'objectifs quantifiables mais au minimum de revaloriser humblement un moment de culture partagé et le plaisir de jouer ensemble.

### **III.1.2 Apports à l'identité de l'éducation populaire**

Pour aborder la problématique de la recomposition de l'éducation populaire, il vaut aussi voir quelles valeurs sont mobilisées par les associations. On a déjà pu aborder à travers l'analyse des publics les re-significations possibles de la catégorie « populaire ». De la même manière des valeurs anciennes peuvent être rénovées, actualisées. De nouvelles valeurs issues de préoccupations contemporaines peuvent aussi apparaître, travaillant ainsi l'identité des mouvements d'éducation

---

62 BAUDELLOT C. (coord.), *Dynamiques associatives, jeu et éducation populaire*, Peuple et Culture, Paris, 2002, p. 68-69.

populaire.

### III.1.2.1 Des valeurs pour le projet de l'éducation populaire

De petites associations, de création récente à l'échelle de l'histoire de l'éducation populaire, se réclament de cette notion et abordent des problématiques aussi diversifiées que l'alphabétisation, la solidarité avec les pays du sud, les technologies d'information et de communication, les connaissances scientifiques, l'écologie, le commerce équitable, les échanges réciproques de savoirs ou les mouvements de « sans ». Avec les particularités de leurs postures, leur dose d'originalité et leurs rapports aux institutions politiques, les associations de jeu participent à ce mouvement. Ce sont aussi des lieux de sociabilité où se diffusent certaines valeurs, dont certaines n'appartiennent pas forcément encore à l'histoire de l'éducation populaire. L'attention portée à la répercussion de leurs actes sur l'environnement ou aux logiques de consommation peuvent se retrouver dans les activités des associations ludiques, que ce soit qu'elles se transmettent dans les formations, qu'elles se diffusent naturellement lors de moments de convivialité ludique, à travers les thématiques des jeux, etc.

Promouvoir les jeux traditionnels, c'est aussi promouvoir leur fabrication, et donc par là l'autonomie des individus, dans leurs pratiques ludiques, par rapport aux logiques marchandes et aux barrières économiques. C'est diffuser des pratiques qui ont un sens sociopolitique face au processus de marchandisation de toujours plus d'aspects de la vie quotidienne et donc par là contribuer au projet de l'éducation populaire. De la même manière, le projet même de propager le jeu partout, un jeu libre et gratuit, à tous les âges, diffuse une conscience du rapport au temps, à soi et aux autres qui s'inscrit clairement contre les injonctions à travailler toujours plus et la culpabilisation du temps libre qu'il soit choisi ou subi (la réduction du temps de travail, chômage).

Ceci rejoint la position de Raimundo Dinello selon laquelle « *il est l'heure que cette aventure créative arrive à s'opposer à l'attention donnée par le modernisme aux biens de consommation, à l'objet produit.* »<sup>63</sup>

« *Le jeu entre dans ce cadre là parce qu'il arrive à créer du lien entre les gens, un lien qu'on a de plus en plus de mal à avoir, un lien non marchand, on a pas un truc à vendre, on a pas un truc à acheter.* » (Permanent Maison des Jeux de Grenoble)

---

<sup>63</sup> DE BORJA I SOLE M., *Las ludotecas, Instituciones de juegos*, Octaedro, Barcelona, 2000, p. 188.

Ceci peut aussi passer à travers des actions concrètes réalisées en partenariat par différentes jeunes associations d'éducation populaire. C'est par exemple le cas quand les Petits Débrouillards organisent en partenariat avec la Maison des Jeux de Grenoble deux journées « Noël sans achats » en offrant là encore la possibilité de fabriquer soi-même un cadeau à offrir pour les fêtes (le DIY, do it yourself). L'an prochain, la Maison des Jeux sera aussi le lieu de distribution des paniers de légumes d'une AMAP, issus d'une ferme assumant également une démarche d'éducation populaire avec un volet pédagogique. Ces actions communes, parfois soutenues par des liens interpersonnels, témoignent aussi de valeurs communes transversales à différents projets « récents » d'éducation populaire, participant à travailler son identité.

Les associations ludiques mettent aussi en avant l'interculturalité comme une valeur présente dans leur identité et surtout dans les situations qu'elles créent au travers du média ludique. Les situations de jeu peuvent être des moments privilégiés de rencontre de l'autre, de l'étranger, sous les différents visages qu'il peut recouvrir dans notre société fragmentée. Jean Bourrieau nous donne une définition de l'apprentissage interculturel, qui correspond bien aux mécanismes qui se jouent lors d'une situation ludique entre deux personnes se percevant mutuellement comme différentes : *« L'apprentissage interculturel a pour but de réduire l'ignorance culturelle causée par le monolinguisme ou des caractéristiques sociales et culturelles telles que race, religion, famille, sexe... en provoquant des situations de contact et de convivialité. C'est donc un apprentissage actif qui va à l'encontre de la passivité qui résulte de l'isolement ou de la marginalisation. Il doit permettre de renforcer la confiance en soi et d'arriver à une définition de soi qui passe davantage par la coopération que par la compétition. »*<sup>64</sup> De manière générale une attention est portée au respect des différences, culturelles mais aussi aux différences d'âge, de santé, etc. Ces associations s'inscrivent donc dans ce contexte avec une volonté d'intégration des différentes composantes de la société. Ceci peut aussi passer par la découverte d'un Autre plus lointain, mais où le partage autour du jeu sert aussi à dépasser les préjugés culturels ou les barrières linguistiques, par exemple quand un échange est organisé entre la Maison des Jeux et un groupe de Palestiniens soucieux de développer des activités autour des jeux dans les territoires occupés de Cisjordanie.

---

64 BOURRIEAU J., *L'éducation populaire réinterrogée*, Paris, L'Harmattan, 2001, p. 215.

### III.1.2.2 Diffusion de valeurs et activité ludique : l'exemple à travers la question des genres

Bien sûr la question des genres est présente transversalement à travers toute activité ludique. Chaque moment de convivialité dans le jeu peut être un moment de mixité entre personnes de sexe différent, de préférences sexuelles différentes, etc. Mais les jeux pratiqués pendant l'enfance ont un rôle important, comme on l'a vu, dans le développement de l'enfant, et donc aussi dans la construction de son identité sexuée, de son genre, et dans la transmission des valeurs, rôles, stéréotypes et limitations qui peuvent y être associés. Dans ce contexte, la place prise par le jeu va bien au-delà du simple média permettant des moments de mixité, des moments interculturels favorisant la tolérance, l'échange ou le respect. Les déguisements de Batman ou Spiderman pour les garçons, les jupes ou le jeu de l'élastique pour les filles ou encore le football pour les garçons, etc. Tous ces jeux inscrivent dans les esprits et dans les corps une identité de genre, support potentiel de normes discriminantes et de la reproduction de situations de domination. Or les associations de jeu vont faire attention à travers leur activité à justement ne pas reproduire ces mécanismes sociaux. L'attention portée aux mécanismes sexistes ou homophobes n'a pas toujours été un souci intrinsèque aux mouvements d'éducation populaire. Il semble aujourd'hui que ces valeurs participent aussi d'un renouvellement de l'identité, ou des identités plurielles, de l'éducation populaire. Ceci rejoint également la volonté de défendre une certaine manière de jouer, le jeu libre, d'élargir les possibilités ludico-créative. Quoi de plus enfermant pour un jouet et les possibilités de jeu qu'il offre que d'être classé dans les pages roses, ou bleues, bridant ainsi la fantaisie et l'imagination, l'espace fictif que le jeu ouvre. La réflexion sur ces questions est d'autant mieux transmise qu'elle est portée par des associations qui, en plus d'accueillir du public et de créer des moments ou des projets ludiques, sont aussi des centres ressources et de formation sur le jeu. Déconstruire à travers la discussion des idées reçues et ne pas les reproduire dans des situations de jeu, proposer tous les jeux et jouets à tous les enfants, proposer tous les déguisements à tous les enfants, filles ou garçons, c'est agir concrètement contre la reproduction dans la société de situations de domination de genre. Mais ceci est encore plus efficace si les associations arrivent à transmettre leur conception du jeu libre dans les formations qu'elles dispensent à de nombreux professionnels travaillant avec l'enfance.

Le bleu c'est pour les garçons et le rose pour les filles dans les catalogues précédent la surconsommation de jouets de la Noël. Si le développement d'un marché capitaliste du jouet, à partir de l'industrialisation de sa production dans la seconde moitié du XXème siècle, n'est pas à l'origine de l'utilisation des jouets comme instruments de la construction sociale des genres, il en est

cependant un puissant vecteur de reproduction. Maria de Borja et Montse Fortuny ont réalisé une étude sur l'apprentissage du genre et du sexisme à travers les jouets<sup>65</sup>. Cette étude empirique est basée sur l'observation de 240 jouets parmi les plus utilisés dans les maisons et les ludothèques. Elles ont analysé les illustrations, les textes de la boîte et des instructions et le jeu lui-même. Voici quelques-uns des enseignements qu'elles en tirent :

- La plupart des jouets excluent du jeu, de manière implicite ou explicite, à l'un ou l'autre des deux sexes.
- L'infériorité du sexe féminin est mise en évidence selon des critères numériques à travers sa sous-représentation générale, tant dans les images que dans les textes, et selon des critères qualitatifs à travers l'inexistence de certaines situations de vie dans les représentations.
- La décompensation du sexe féminin en présence quantitative et en niveau qualitatif (protagonisme), dans les jouets, est plus grande à mesure que l'âge des usagers augmente. De telle manière que la différence est quasiment inexistante dans le cas de jouets pour bébés et augmente progressivement avec l'âge.
- Au travers des illustrations des jouets, les petits garçons et les petites filles voient représentées les filles et les femmes un tiers moins que les garçons et les hommes, et faisant moins de la moitié des activités. L'information qui se dégage des images suppose donc un grand déséquilibre quant aux propositions d'action des deux sexes.
- Les images masculines renforcent de façon rapide, claire et non équivoque la possible ambiguïté du langage écrit et le traitement stéréotypé des thématiques.
- Les jouets analysés suivent les patrons et les stéréotypes de notre entourage culturel, de notre société patriarcale : représentation des personnes de sexe féminin comme personnes ayant une affectivité positive, représentation des personnes de sexe masculin comme courageux et responsables, présence exclusive du sexe féminin dans les activités relatives à la maison, la famille et la vie quotidienne, sous-représentation encore plus accentuée du sexe féminin dans les activités cognitives, d'action, et dans un milieu professionnel (9 pour 1, sans même parler de quels métiers y sont associés...).

Avec une telle offre et une telle présentation, les jouets aident à préparer les filles pour la passivité, l'éloignement de certains domaines et l'enfermement dans d'autres, coïncidant ainsi pleinement avec les stéréotypes traditionnels. Après de telles constatations, les deux auteures font des conclusions similaires aux positions défendues dans les associations ludiques d'éducation populaire en France. « *Détacher la grande importance de l'éducation informelle et non formelle, et plus concrètement des expériences vécues et des expériences ludiques dans la transmission*

---

65 BORJA I SOLE M., FORTUNY I GRAS M., *El sexisme a les joguines*, Institut Catala de la Dona, Generalitat de Catalunya, Barcelona, 1993.



*d'apprentissages et de comportements génériques. La lutte pour la disparition du sexisme dans l'éducation ne peut pas oublier le domaine du matériel non formel et concrètement les jouets. Constaté le rôle fondamental de l'éducateur et la nécessité de formation spécifique sur les stéréotypes de genre dans le domaine du jeu et des jouets. Les jouets doivent être valorisés par l'administration et par les responsables de l'éducation dans la lutte contre le sexisme et doivent trouver des chemins pour éliminer les préjugés et les stéréotypes sexistes qu'ils divulguent. »<sup>66</sup>*

Ainsi donc, de manière transversale ou parfois plus consciemment, les associations de jeu et leurs membres reflètent dans leurs pratiques de nouvelles questions de société. Ce sont des lieux où se diffusent des perceptions particulières de ces questions de société. Ce sont parfois des questions anciennes de l'éducation populaire auxquelles on cherche des réponses nouvelles, ou parfois des questions nouvelles issues de réflexions critiques sur la société postmoderne.

### **III.1.3 L'initiative aux associations de jeu, quel regard sur l'éducation ?**

De par leurs partenaires, les structures avec lesquelles elles travaillent, leurs milieux d'intervention, les associations ludiques et leurs membres portent un regard sur les différentes dynamiques éducatives qu'ils rencontrent, que ce soit au sein de l'éducation nationale ou de l'éducation populaire. A partir de leurs expériences personnelles mais aussi de leurs interventions ludiques, comment font-ils bouger les lignes pédagogiques ?

#### **III.1.3.1 Sur l'éducation populaire**

Même si ces associations se retrouvent prises dans différentes tensions, économiques, politiques, comme nous le verrons plus tard, elles s'inscrivent dans le paysage de l'éducation populaire avec un discours sur celle-ci. Elles participent ainsi, à travers les pratiques qui s'y développent, à un nouveau regard éducatif. Sans prétendre que celui-ci soit suffisant pour transformer à lui-seul la société, les membres des associations ludiques s'appuient sur leur outil, le

---

<sup>66</sup> DE BORJA I SOLE M., FORTUNY I GRAS M., « Aprendizaje del género y sexismo a través de los juguetes », in. DE BORJA I SOLE M., *Las ludotecas, Instituciones de juegos*, Octaedro, Barcelona, 2000, p. 74.

jeu, et redonnent ainsi à l'éducation populaire sa perspective de libération de l'individu et du collectif et bousculent certaines rigidités de l'éducation nationale.

Dans une perspective d'éducation populaire, c'est-à-dire une éducation de tous par tous qui ne soit pas seulement descendante, du maître vers l'élève, le jeu est intéressant parce que, comme le dit Giordan André, « *le jeu met en relief le fait que le groupe est en lui-même source d'apprentissage* »<sup>67</sup>. L'éducation populaire se présente pour ces animateurs jeu comme une posture qui interroge des activités, et même comme une posture qui interroge le déroulement de leurs propres activités.

*« Quand j'étais en formation, on avait fait un travail sur ça, on était allé interroger des directeurs de structures et c'était marrant de voir les différences de positionnement. En gros t'avais ceux qui se positionnaient en dessus, en gros on va éduquer le peuple, voilà c'est nous on sait, on détient, et on va vous éclairer, nous les éclairés, on va vous apporter le savoir. Moi ma conception de l'éducation populaire, j'ai la prétention qu'elle soit beaucoup plus humble que ça. »*

*« L'éducation populaire, c'est quoi pour moi ? Pour moi c'est l'idée, sans me positionner au-dessus, pour moi il y a une notion vraiment d'accompagnement et d'émancipation. C'est à dire comment l'individu va s'épanouir grâce au collectif. » (Permanent Ludothèque Jean-Paul Treil de Vienne)*

Ce que dit aussi le jeu sur l'éducation, c'est qu'il y a de multiples manières d'apprendre, et que dans tous les cas la maîtrise de compétences transversales se révélera nécessaire à l'acquisition de compétences formelles. Dans le processus éducatif, le jeu permet d'englober différents aspects du développement de la personne. Comme le dit Raimundo Dinello, « *les ludothèques, depuis une fonction principalement récréative, sont en train d'évoluer vers une globalité éducative, vers des modalités d'éducation intégrale. Ceci est une finalité que l'éducation formelle a toujours regrettée sans jamais pouvoir la structurer, ceci étant dû à sa dépendance à primer les aspects cognitifs au détriment de la coordination psychomotrice, de l'harmonie affective et de l'altruisme social.* »<sup>68</sup> On rejoint là encore l'idée de l'éducation populaire d'émanciper les individus des différentes situations de dominations dans lesquelles ils peuvent être pris, de construire des citoyens critiques, des sujets auteurs de leurs propres vies, individuellement et collectivement.

*« Déjà, partir du principe que chaque personne, quelle que soit son histoire, sa*

---

67 SAUTOT J.-P. (coord.), *Jouer à l'école, Socialisation, culture, apprentissages*, CRDP, Grenoble, 2006, p. 95.

68 DINELLO R., « Las ludotecas en la posmodernidad », in. DE BORJA I SOLE M., *Las ludotecas, Instituciones de juegos*, Octaedro, Barcelona, 2000, p. 187.

*personnalité, qu'elle soit handicapée, valide, jeune, vieux, de n'importe quel milieu, peut être à même de grandir à tout âge. Pour moi l'éducation populaire c'est donner à chacun des petites billes, qu'il va prendre ou ne pas prendre, hein, et aussi aider chacun à trouver en lui l'estime de soi pour pouvoir se dire « je peux apprendre à tout âge, je peux communiquer », et il n'y a rien qui n'est ni dans les gênes, ni inscrit parce qu'il n'a pas eu telle éducation, qu'il a fait des conneries, et je me dis que le jeu c'est un outil assez intéressant. » (Permanente Ludambule)*

*« Concourir à l'épanouissement de l'enfant en lui faisant prendre conscience de ses compétences. Favoriser le lien social bien sûr. Et j'ai dit enfant mais en fait c'est la personne, parce qu'on travaille vraiment sur la personne. Les adultes qui viennent et pour qui on sent que le jeu c'est difficile on va faire le même travail qu'avec l'enfant, on va pas les mettre en difficulté, on va essayer de les réassurer. L'épanouissement de la personne, ouais. » (Permanente Coup de Pouce Relais)*

### III.1.3.2 Sur l'éducation nationale

L'éducation populaire postule donc que le groupe est source d'apprentissage, valorisant ainsi la notion de collectif et les idées de partage et de coopération en opposition à la compétition entre individus et à la seule note comme moyen d'évaluation. Il serait intéressant de voir comment cette posture peut être présente dans l'éducation nationale. Bien sûr les enseignants, individuellement ou en équipe, ne suivent pas tous une logique concurrentielle et productiviste, loin s'en faut, et ils sont nombreux à essayer de développer d'autres pédagogies au sein de l'éducation nationale. Mais étudier ceci n'est cependant pas l'objet de ce mémoire et, au-delà de ces résistances nécessaires et courageuses, l'éducation nationale est structurée par un certain nombre de logiques découlant des rapports de production existant dans la société, et le jeu permet d'introduire d'autres approches de l'éducation, d'autres démarches d'apprentissage. Le jeu introduit du jeu dans des mécanismes parfois rigides. Il s'agit là aussi de transmettre des connaissances – savoirs, savoirs-faire et savoirs-être – vers la société, cette fois-ci par le biais des écoles. Mais là où la place du jeu a pu paraître évidente à promouvoir face à d'autres types de structures, socioculturelles, médicales, etc., elle a pu rencontrer plus de résistances à l'un ou l'autre des différents niveaux à convaincre, enseignants, formateurs, inspection académiques, ministère. Les connaissances collectées ou élaborées au sein des associations de jeu, qui en font des associations ressources pour d'autres sphères de la société, permettent cependant de justifier la place du jeu à l'école en reprenant les arguments sur le développement affectif, le développement cognitif ou encore sur l'approche culturelle. Là encore c'est l'histoire des structures d'éducation populaire et de l'éducation nationale qui sont liées, par des individus appartenant aux deux sphères (administrateurs bénévoles, enseignants mis à disposition), par des financements, par des projets communs. Alain Bideau, qui a fondé la première maison des

jeux à Saint Fons est un pionnier du jeu à l'école. La création même de la Maison des Jeux est plus intimement liée à l'Education Nationale, et au projet de faire entrer le jeu à l'école, avant que le projet associatif ne s'élargisse à d'autres horizons, tout en gardant le jeu à l'école dans sa ligne de mire. Auparavant, les deux enseignants à l'origine de la Maison des Jeux de Grenoble avaient en effet organisé un stage pour eux-mêmes et une dizaine de leurs collègues. C'est aussi dans des écoles que l'association développait ses activités à ses tout débuts. Car l'enjeu pour les associations ludiques n'est pas de faire jouer sur du temps péri-scolaire mais de faire rentrer le jeu à l'école, dans le temps scolaire. Or dans cette tâche le jeu souffre de son association au temps de loisir, loisir construit en opposition aux seuls temps supposés utiles, le travail et l'école.

Ces liens existants n'empêchent donc pas la critique de l'institution. Raimundo Dinello nous fait ainsi remarquer que « *la société s'est émerveillée des possibilités de la technologie, qui pouvait réaliser des tâches de fabrication avec une plus grande perfection que le propre être humain. Ainsi, dans les programmes d'enseignement, la finalité primordiale a été de préparer l'élève pour une transformation utilitaire, justifiant jusqu'à la compétition entre des êtres en formation.* »<sup>69</sup> Cette vision tayloriste de l'apprentissage est aussi identifiée et critiquée dans l'ouvrage *Le jeu à l'école* où les auteurs notent que « *l'institution scolaire tend à opposer une résistance aux activités dont le produit n'est pas immédiatement évaluable* ». Ils notent cependant que si l'école peut être considérée en premier lieu comme un espace d'acquisition de connaissances et d'apprentissages, formels (mathématiques, grammaire, etc.) ou plus pratiques (orientés vers un métier), « *il s'agit en général pour l'acquisition de ces connaissances d'une pédagogie dite « descendante », soit du maître vers l'élève, et l'objectif en est de permettre la reproduction de la situation apprise dans un contexte similaire ou proche.* » Or, continuent-ils « *en second lieu on peut aussi considérer l'école comme un espace en interaction avec son environnement et notamment un espace privilégié d'appréhension d'un monde complexe* ». Dans cette perspective le jeu se révèle être un outil adéquat pour poursuivre les objectifs de l'institution scolaire, alors élargis à « *une utilisation « intelligente » des connaissances acquises, la prise en compte d'être dans un monde social et une certaine connaissance de soi* »<sup>70</sup>. Et les jeux utilisés peuvent aussi bien être des jeux traditionnels ou autres puisqu'il n'y a pas besoin que le jeu soit dit « pédagogique » pour qu'il ait des valeurs pédagogiques.

*« Voilà donc l'idée, ce qu'on veut faire nous, c'est promouvoir le jeu, le jeu libre, comme façon de faire quoi. C'est-à-dire un jeu où l'enfant est libre d'aller et de venir, où on ne l'évalue pas, où il est fictif. Quand on est en jeu c'est qu'on n'est pas dans la réalité, et voilà, enfin le concept du jeu libre. On essaie vraiment de le transmettre, aux enseignants*

---

69 DINELLO R., « Las ludotecas en la posmodernidad », in. DE BORJA I SOLE M., *Las ludotecas, Instituciones de juegos*, Octaedro, Barcelona, 2000, p. 188.

70 SAUTOT J.-P. (coord.), *Jouer à l'école, Socialisation, culture, apprentissages*, CRDP, Grenoble, 2006, p. 94-95.

*entres autres, parce qu'on est de plus en plus sollicités, parce qu'ils ont vu, par les ateliers qu'on met en place, qu'il y a des effets sur les enfants, de communication, de la confrontation à la règle, d'acquisition du langage... Pour poser les bases d'apprentissages c'est quand même important. Et du coup on essaie de leur transmettre un peu notre savoir-faire. »*

*« Ce qu'on veut faire c'est travailler sur la durée avec les gens, donc les écoles avec qui on bosse c'est sur la durée tout le temps. Ça s'est passé longtemps sur le temps péri-scolaire, et maintenant on arrive à le faire sur le temps scolaire, et ça c'est génial. On se raccroche aux valeurs de l'éducation populaire, faut qu'ils comprennent bien notre positionnement et pourquoi on est dans une structure comme ça, pourquoi on l'a montée. Parce que souvent dans la tête des gens c'est ça, l'espace jeux c'est pour les petits, on sait pas trop ce qui se passe dedans, voilà. Alors que quand ils voient qu'en fait c'est hyper structuré, hyper censé, qu'il n'y en a pas que pour les petits, etc., souvent ça bouge un peu leurs représentations. Donc on le défend pour ça. On le défend aussi auprès des financeurs, beaucoup, parce que voilà comme ils nous ont poussé à rentrer dans les écoles, à travailler en péri-scolaire tout ça, on dit nous on le fait mais si ça va dans ce sens-là, sinon nous on est pas intéressés. » (Permanente Coup de Pouce Relais)*

*« - En tant qu'instit' j'ai pratiquement tout de suite [après avoir connu la Maison des Jeux] utilisé le jeu dans les classes où j'étais.*

*- Tu l'utilisais pas avant ?*

*- Ah, non j'avais jamais fait de projet jeu dans une classe. Tu vois ça me dérangeait pas quand les gamins ils amenaient des jeux à la fin de l'année et tout, mais c'est pas un projet jeu ça. Je ne connaissais pas la diversité des jeux qu'il peut y avoir et il y a plein de choses que tu peux faire du coup quand tu connais la diversité des jeux que tu peux construire, les jeux du monde, etc., et qui peuvent très bien être utilisés dans une classe dans un projet. »*

*« J'ai demandé à l'inspecteur s'il était d'accord, il m'a dit « moi quand on parle de jeux je sors mon flingue » donc faites-moi un projet écrit. Donc j'ai fait tout un projet écrit et la première fois je suis partie des compétences transversales, c'est-à-dire tout ce qui est autonomie... Et on m'a fait récrire tout le projet en partant des compétences d'apprentissage, par exemple la lecture, lecture de règles, écriture de règles, compréhension, des trucs comme ça. Et les compétences transversales étaient un peu après. Pour moi c'était les compétences principales, mais pas pour l'inspecteur de l'éducation nationale. Mais si tu veux, c'est passé... » (Administratrice Maison des Jeux de Grenoble)*

Le jeu entre assez bien dans les pratiques de l'éducation populaire. Les orientations pédagogiques de celle-ci, telles que la dimension collective de l'apprentissage et des méthodes d'éducation active, se retrouvent d'ailleurs assez facilement dans cet outil. Il est plus difficile pour le jeu d'entrer à l'école sur du temps scolaire. C'est un champ de développement potentiel pour l'activité ludique. Les associations ludiques, leurs connaissances sur les possibilités offertes par le jeu, constituent dans ce cas des pôles ressources pour des enseignants qui voudraient faire rentrer le jeu dans leur classe.

Les associations ludiques se développent donc comme un nouveau type d'association

d'éducation populaire dans la société postmoderne, chacune ayant elle-même des particularités liées à son projet et à son territoire. Elles constituent un espace privilégié d'épanouissement et de créations personnelles et collectives grâce au media ludique. Elles sont aussi un espace de réflexion sur les processus d'apprentissage, un espace de diffusion de valeurs, de création d'identités collectives, actualisant ainsi celle de l'éducation populaire.

### *III.2 Des défis pour l'éducation populaire*

A travers l'étude des associations ludiques, se dégage non seulement leur apport particulier à la recomposition du champ de l'éducation populaire, mais aussi des enseignements généraux sur celle-ci. Nous avons par exemple abordé la question des valeurs et de(s) l'identité(s) de l'éducation populaire et de ceux qui s'en réclament. Elles nous enseignent aussi des évolutions et des tensions dans la manière qu'ont les associations de se lier entre elles et de se lier avec l'extérieur du champ de l'éducation populaire. Il faut expliquer ces évolutions et ces tensions, notamment dans le rapport aux fédérations historiques mais aussi dans le rapport à l'Etat ou au reste de la société.

#### **III.2.1 Dans son rapport à l'Etat**

Le rapport à l'Etat qu'entretiennent les associations ludiques d'éducation assumant une démarche d'éducation populaire nous renvoie à deux niveaux de tensions latentes pour l'avenir de l'éducation populaire : la question économique (et son corollaire, le concept d'indépendance associative) et la question normative (professionnalisation, métier, formations), mais cette dernière est une question sur laquelle l'Etat n'est pas le seul impliqué puisque les autres acteurs du secteur concerné (celui du jeu ou celui de l'éducation populaire) y ont un rôle décisif.

##### III.2.1.1 La tension économique

Les associations d'éducation populaire n'ont toujours pas résolu la question de leur financement. Associations avec des salariés elles se trouvent coincées entre une volonté d'autonomie dans la conduite de leur projet associatif et la dépendance à des financements publics,

par ailleurs justifiés notamment quand les associations assurent un « service public », un service à la communauté. Un des moyens permettant d'atteindre cette autonomie dans un contexte de dépendance financière serait peut-être la construction d'un rapport de force permettant de peser sur les choix politiques, or dans ce contexte actuel ce rapport de force ne semble pas pouvoir se construire ni à travers les fédérations traditionnelles (affaiblies financièrement et dans leur identité), ni à travers les associations plus jeunes (insuffisamment coordonnées au niveau national).

Différentes solutions « alternatives » ont pu ainsi être envisagées et apparaissent comme des pistes intéressantes, notamment le développement de ressources propres et l'appel à des fonds privés. A moitié contraintes, à moitié par choix ces jeunes associations ont fait de la diversité des sources de financement une condition de leur développement pour faire face à l'insécurité de chaque financement individuellement. La diversification permet alors de réduire l'insécurité en assurant la survie de l'association même en cas de non renouvellement d'une des sources de financement. Par ailleurs, l'appel à ces différentes sources de financement pose dans chacun des cas des questions différentes : comment développer les produits des activités sans tomber totalement dans une démarche commerciale ou comment concilier l'aspect transformation sociale d'un projet d'éducation populaire avec le financement par des fonds privés caritatifs, mais issus d'entreprises qui participent à la précarisation des populations (dans l'accès au travail ou à l'eau par exemple) ?

Par ailleurs, ces associations fournissent un service à la communauté. Elles participent à l'amélioration de la qualité de vie des habitants de leurs territoires d'intervention. Elles militent auprès des pouvoirs publics et des milieux culturels pour que le jeu soit reconnu comme élément de culture. Certaines vont même jusqu'à défendre un droit à jouer, s'appuyant en cela sur des études de psychologie, de sociologie ou de philosophie mais aussi sur des textes internationaux comme la Déclaration des droits de l'enfant ou la Déclaration des droits de l'homme ou la Charte de la Terre. Dans ce cas, puisque c'est la communauté entière (du quartier, urbaine, départementale, nationale...) qui en bénéficie, il apparaît légitime de souhaiter et même de revendiquer un financement public. Les associations ludiques, qui ont su créer des activités innovantes pourraient bien rentrer dans ce cadre et rejoindre ainsi la réflexion de Jean-Marie Mignon pour qui « *l'éducation populaire a un sens quand elle a l'initiative : elle ouvre un chemin aux pouvoirs publics qui se saisissent de ses intuitions, de ses inventions, de ce qu'elle suscite.* »<sup>71</sup> Mais comment fait-on pour conserver la dynamique de projet, qui fait la richesse de ces associations, et ne pas se cantonner petit à petit à un rôle de gestion d'activités et/ou d'équipement ?

---

71 MIGNON J.-M., *Une histoire de l'éducation populaire*, La Découverte, Paris, 2007, p. 235.

*« Moi je pense qu'on est une délégation de service public. C'est à dire que comme il y a besoin d'écoles, d'hôpitaux, etc., il y a besoin d'asso ou de maisons de la culture, enfin pas de maisons de la culture comme celle de Grenoble, mais de lieux de pratique culturelle, et que dans un Etat, ben ça fait partie des services publics, enfin des choses qu'un Etat doit mettre à disposition pour sa population. » (Permanent Maison des Jeux de Grenoble)*

*« On fait pas payer les frais de déplacement, par rapport au développement local en milieu rural, en se disant que déjà ils sont défavorisés. Bon par contre le souci c'est l'itinérance qui coûte vachement cher [...]. Alors j'aimerais bien que cette partie-là, l'itinérance, soit prise en charge, par le conseil général par exemple. » (Permanente Ludambule)*

*« L'enfant a droit à une éducation qui doit être gratuite et obligatoire, au moins aux niveaux élémentaires. Il doit bénéficier d'une éducation qui contribue à sa culture générale et lui permette, dans des conditions d'égalité de chances, de développer ses facultés, son jugement personnel et son sens des responsabilités morales et sociales, et de devenir un membre utile de la société. L'intérêt supérieur de l'enfant doit être le guide de ceux qui ont la responsabilité de son éducation et de son orientation ; cette responsabilité incombe en priorité à ses parents. L'enfant doit avoir toutes les possibilités de se livrer à des jeux et à des activités récréatives, qui doivent être orientés vers les fins visées par l'éducation ; la société et les pouvoirs publics doivent s'efforcer de favoriser la jouissance de ce droit. » (Principe 7 de la Déclaration des droits de l'enfant)*

*« Les Etats parties reconnaissent à l'enfant le droit au repos et au loisir, de se livrer au jeu et à des activités récréatives propres à son âge, et de participer librement à la vie culturelle et artistique. » (Article 31 alinéa 1 de la Déclaration des droits de l'enfant)*

### III.2.1.2 Entre institutionnalisation et autonomie

Ceci questionne en fait le processus d'institutionnalisation. Le recul historique, relatif, que nous avons sur l'évolution des fédérations et unions nationales de l'éducation populaire depuis la Libération, nous montre un certain nombre de risques, concomitants au processus d'institutionnalisation qu'ont suivi ces organisations, risques pour la visée émancipatrice qui était portée par ces organisations d'éducation populaire.

Les associations rencontrées ont leur propre cheminement pour tenter de garder une dynamique de projet associatif autonome, dans le contexte local et national actuel, et selon les secteurs d'activité dans lesquels elles s'inscrivent. Ce qui est aussi intéressant c'est qu'on rencontre dans ces associations des positions d'individus qui questionnent eux aussi, à leurs manières, les activités se réclamant de l'éducation populaire et parfois leurs propres organisations. En effet, un des aspects du processus d'institutionnalisation de l'éducation populaire a été sa professionnalisation. Jean Bourrieau identifie deux types de risques liés à la professionnalisation (dans son cas, celle de l'animation) : *« Plus on professionnalise un secteur, plus ce secteur s'organise pour défendre ce qui est devenu une profession : c'est le passage de la profession à la*



corporation. Par ailleurs, plus on « qualifie » par un diplôme une compétence, plus on crée l'obligation d'être titulaire de ce diplôme pour exercer ce qui est devenu une profession. »<sup>72</sup> Il nous dit aussi qu' « une des conséquences de la professionnalisation est de limiter encore ces « processus autres » d'identification [appartenance à un groupe, socialisation dans un groupe, démarche centrée autour du vivre au Pays...]. La professionnalisation amène à deux systèmes complètement hétérogènes. En effet, dans les associations – et cela faisait partie de la « culture associative » – il était dans la logique, dans la démarche d'apprentissage, que celui qui était là, qui assistait aux réunions, participait aux activités, pouvait devenir peu à peu l'animateur des autres. Le risque de la professionnalisation des associations, c'est d'amener au contraire à ce que l'entrée dans la position « d'éducateur », « d'animateur » se fasse par d'autres voies que l'entrée dans la position « d'éduqué », « d'animé ». »<sup>73</sup> L'enjeu pour les associations plus récentes est donc d'arriver à transmettre la technicité, par exemple du métier d'animateur jeu, sans enlever les dynamiques sociales qui participent aussi à la richesse des actions engagées, à travers des dynamiques de groupes, des transmissions en interne, la création d'identités partagées.

Dans un mouvement de remise en cause de ce processus d'institutionnalisation, qui aurait abouti à réduire des associations se revendiquant de l'éducation populaire à une simple fonction de gestion d'équipement, le salariat est parfois identifié comme un des problèmes conduisant à la perte d'identité et de perspectives émancipatrices. Cette critique, quoique marginale dans les milieux associatifs, est cependant partagée par certains défenseurs de l'éducation populaire qui mettent en question l'application élargie de la loi de 1901 sur les associations et souhaiteraient la mise en place d'un autre statut pour les associations ayant des salariés et une activité marchande sans but lucratif. Une autre critique, liée à celle-ci en ce qu'elle exprime la tension de l'économique dans le renouvellement de la démarche d'éducation populaire, consiste à poser un principe de refus de subventions pour avoir une réelle autonomie dans la conduite du projet associatif.

*« Pour moi il y a « no way » entre éducation populaire et salariat, enfin c'est pas compatible quoi. Le militantisme et le salariat c'est pas compatible. Parce qu'on est dans des considérations économiques qui font qu'à moment donné il faut payer des salaires à la fin du mois, il faut ceci, il faut cela, donc on va rentrer dans des cases pour toucher des subventions parce que sinon on peut plus payer les salaires, donc tatata... Et du coup après on oublie le projet, ce qui dirige les orientations de la maison ça va être des préoccupations économiques. Et puis moi à moment donné j'ai envie de dire stop, on n'a plus de salariés, on n'a que des bénévoles, et puis les pouvoirs publics on leur dit... »*

*« La définition de l'association à l'origine c'est des personnes qui vont se mettre autour d'une table, autour d'un projet commun, point. Et mutualiser leurs compétences, leurs*

---

72 BOURRIEAU J., *L'éducation populaire réinterrogée*, Paris, L'Harmattan, 2001, p. 85.

73 BOURRIEAU J., *L'éducation populaire réinterrogée*, Paris, L'Harmattan, 2001, p. 102.

*envies, et du coup ils ont pas besoin de professionnels. » (Permanent Ludothèque Jean-Paul Treil de Vienne)*

Dans la conclusion de son *Histoire de l'éducation populaire*, Jean-Marie Mignon distingue quatre faisceaux d'activités qui englobent une multiplicité de démarches d'éducation populaire et qui peuvent aider à caractériser à partir des activités développées – ici autour du jeu – comment les associations vont s'inscrire dans leur environnement, dans leur rapport à l'Etat et dans leur dimension institutionnelle. Le premier faisceau est celui des activités complémentaires de l'école. « *Elles utilisent les lieux, les moments et les techniques des loisirs. Elles sont portées par les associations et les fédérations de jeunesse et d'éducation populaire. Mais aussi par les services municipaux de la jeunesse. [...] C'est le champ le plus institué, le plus réglementé, celui qui est le plus proche des institutions publiques, des administrations auxquelles il doit rendre des comptes et dont dépendent ses ressources.* »<sup>74</sup> Le deuxième faisceau est celui de l'éducation permanente, le troisième celui de l'action culturelle et le quatrième celui de l'engagement dans la cité.

Les associations ludiques peuvent se retrouver, selon leurs activités et leurs spécificités, dans plusieurs de ces faisceaux. Plus particulièrement, toute une partie de leurs activités se retrouve dans le premier faisceau, celui des activités complémentaires à l'école. Même si toutes ne gèrent pas directement un public – on a vu la spécificité de leur inscription dans le paysage des équipements socioculturels – elles s'inscrivent dans des dispositifs publics concernant l'enfance et la jeunesse. Ces dispositifs leur procurent des financements mais influent aussi sur leur projet à travers des orientations et des contrôles. Une autre partie de leurs activités, parfois les mêmes, se retrouve dans le faisceau de l'action culturelle. Dans le débat qui traverse l'action culturelle et qui s'est longtemps traduit par des actions séparées entre les administrations s'occupant de la culture et celles s'occupant de l'éducation populaire, les associations ludiques effectuent un travail de démocratisation des moyens de production culturelle. Leurs ateliers de fabrication de jeux notamment s'inscrivent dans cette démarche classique de l'éducation populaire alors que certaines autres actions, notamment les animations ou l'accueil sur place, se rapprocheraient plutôt d'un travail de démocratisation dans l'accès aux œuvres, aux objets culturels. Cependant la spécificité du jeu fait que même dans ce dernier cas, l'action ne se limite pas à un accès à l'œuvre où l'individu n'est pas protagoniste puisque le jeu permet toujours de s'inscrire dans une démarche créative, chaque partie étant en soi une production culturelle. Ces deux faisceaux – activités complémentaires à l'école et action culturelle – constituent deux pôles du développement des associations ludiques. Alors que le premier pôle amène une plus grande proximité des institutions publiques, le deuxième contrebalance cela puisque

---

74 MIGNON J.-M., *Une histoire de l'éducation populaire*, La Découverte, Paris, 2007, p. 234.

le travail d'action culturelle, nous dit Jean-Marie Mignon, est porté par des groupes qui ont maintenu leur vitalité et qui « *conservent la capacité d'interroger, à travers la création artistique, leur société, d'avoir la liberté de la critiquer et d'entrer en conflit avec elle dans ce qu'ils estiment qu'elle a d'inadmissible.* »<sup>75</sup>

Par ailleurs, si les associations de jeu ne font pas directement partie du quatrième faisceau d'activités, celui de l'engagement dans la cité, celui-ci transverse cependant certaines de leurs activités ou démarches. Comme l'a montré l'analyse des valeurs et pratiques identifiant ces associations, l'activité ludique telle qu'elle y est développée – le jeu libre et gratuit, pour le plaisir, reconnu comme élément de culture à travers l'objet et la pratique – ouvre aussi sur la compréhension d'enjeux économiques, du développement urbain ou rural, d'autres cultures.

C'est peut être en cela qu'on peut identifier également un élément de renouveau, dans l'aptitude à savoir intégrer des aspects politiques et à conserver l'initiative sur les formes d'intervention ludico-créatives, dans un fonctionnement quotidien en partie institutionnalisé. Si elles s'inscrivent en conscience dans leur environnement social, selon les spécificités de leur territoire d'intervention, elles ne prétendent évidemment pas supporter sur leurs épaules d'éducateurs populaires toutes les misères économiques, culturelles, affectives ou psychiatriques des individus de la société postmoderne et de son économie néolibérale. Elles défendent leur autonomie mais ne sont pas dans la position, ni ne ressentent le besoin, de s'ériger en contre-pouvoir.

### **III.2.2 Mises en réseaux et concurrences**

Nous avons vu que les associations ludiques s'inscrivaient dans un certain nombre d'héritages de la lignée socio-politique de l'éducation populaire. Leur analyse nous permet aussi de dégager d'une manière plus générale les grandes lignes de la relation entre installé et émergent, entre mouvements historiques et associations de création plus contemporaine, dans le champ de l'éducation populaire comme dans les réseaux spécifiques au jeu.

---

75 MIGNON J.-M., *Une histoire de l'éducation populaire*, La Découverte, Paris, 2007, p. 234.

### III.2.2.1 Regard sur les réseaux de l'éducation populaire

Les associations jouant assumant une démarche d'éducation populaire n'ont pas été créées ex nihilo. Elles ont pour la plupart été « incubées », ou a minima leur développement a été favorisé, par des organisations de l'éducation populaire préalablement établies sur le même territoire. Elles s'inscrivent donc comme on l'a vu dans certains héritages, dans la lignée socio-politique de ces organisations. Cet héritage se traduit donc souvent par des moyens mis à disposition mais aussi par des échanges de savoirs et de pratiques, parfois aussi dans un héritage historique qui se traduit plus en termes d'identité, de valeurs à conserver... pour ne pas jeter le bébé avec l'eau du bain ! Depuis l'extérieur – regard scientifique – mais aussi depuis l'intérieur de l'éducation populaire, sont en effet développées un certain nombre de critiques sur les fédérations et unions nationales d'éducation populaire qui ont structuré les activités se réclamant de ce champ depuis la fin de la seconde guerre mondiale. Elles ouvrent peut-être des pistes à suivre pour une rénovation de ces organisations, à moins que l'éducation populaire ne doive mourir... pour mieux renaître de ses cendres ?

*« J'avais pas du tout connaissance de l'éducation populaire en dehors de ça [centres de vacances, centres de loisirs]. Voilà, tout ce qui était structures culturelles comme la Maison des Jeux de Grenoble, ce qu'était PeC, avec tous les anciens cadres d'Uriage qui ont monté Peuple et Culture, etc., c'était quelque chose d'assez vieux et dans ce qu'on m'en disait c'était quelque chose d'assez mort. » (Permanent Maison des Jeux de Grenoble)*

*« Pour moi c'est une institution quand même PeC. Je prends vraiment ça au sens large. Mais du coup je pense qu'à moment donné ça va mourir de soi-même parce que quand une institution est trop en décalage avec ce qui se fait sur le terrain, parce que c'est un peu ça j'ai l'impression, ben ça dure un temps. Après soit effectivement il y a plein de gens qui se disent « ça va plus l'institution elle est en décalage » et du coup on modifie l'institution, et dans ce cas-là ça va toujours s'appeler PeC mais ça sera réformé vraiment, soit ça va mourir de soi-même et il y a d'autres choses qui existeront et voilà. Ce qui est dommage. Ce qu'on perd c'est cette dimension historique qui je trouve est intéressante, une espèce de continuité justement. » (Administratrice Maison des Jeux de Grenoble)*

Une critique qui existe est celle d'un décalage à combler avec les réalités du terrain, critique qui recoupe celle de ne pas avoir su assez s'adapter à de nouvelles questions sociales apparues depuis vingt ou trente ans : le chômage de masse, la précarisation de toute une partie de la population – jeunes, femmes, étrangers – , la question de la construction d'une identité plurielle, multiculturelle. Pendant des années elles ont développé des structures qui ont animé la vie locale et participé à la formation de citoyens. Dans un cadre différent de celui de l'école, mais face à l'émergence de nouvelles questions sociales, notamment urbaines, ces organisations, même bons

gestionnaires d'équipements, se sont parfois retrouvées en difficulté pour inventer de nouvelles formes d'interventions, pour construire un point de vue autonome sur les problématiques soulevées.

L'institutionnalisation de ces organisations au cours de la seconde moitié du XX<sup>ème</sup> siècle s'est accompagnée dans certains cas d'une rigidification de leur fonctionnement, d'une baisse de la vigueur des mécanismes démocratiques de leur vie associative, ce qui est un aspect des critiques qui leur sont adressées. D'où cette phrase acide de Jean-Marie Mignon : « *Sans doute que les réélections des mêmes dirigeants, aux bureaux de ces associations, année après année, ne favorisent pas l'arrivée d'un sang neuf. Les débats à l'interne ne seraient pas suffisants ?* »<sup>76</sup>

*« Il y a tout un discours autour de l'éducation populaire et en fait on s'aperçoit que tout est verrouillé, que le pouvoir il est détenu par deux, trois personnes dans un simulacre de la démocratie qui est assez édifiant à mon sens. » (Permanent Ludothèque Jean-Paul Treil de la MJC de Vienne)*

Un autre aspect qui ralentit la participation des grandes organisations au renouveau de l'éducation populaire est leur dépendance à l'Etat, alors même que celui-ci, du moins dans sa déclinaison nationale, cherche frénétiquement à réduire sa participation financière à leur fonctionnement. Jean Bourrieau note que « *dans sa démarche originelle, le système associatif peut exister même quand il est en contradiction avec l'Etat. Aujourd'hui, nombreuses sont les associations qui pensent qu'elles ne pourraient plus exister si elles s'opposaient véritablement à lui. On est passé de l'interpellation du système étatique par le système associatif à un système de délégation de l'Etat aux associations.* »<sup>77</sup> Dans la même veine, Jean-Marie Mignon lie cette dépendance à l'Etat avec la faible capacité d'autocritique dont elles seraient pourvues. « *[Les mouvements et les fédérations traditionnels] vivent cependant toujours dans la crainte de lendemains incertains, et leur liberté associative se mesure à l'inverse de l'importance des subventions publiques dont ils bénéficient. Cela les entraîne à se mettre souvent en situation d'avoir à justifier leur existence, à affirmer qu'ils répondent aux besoins sociaux et socioculturels du pays. Mais de l'action qu'ils mènent, ils émettent rarement des accents d'autocritique.* »<sup>78</sup> Le contexte économique, politique et environnemental, ses rapides évolutions aux niveaux national, européen ou mondial, les interactions avec des organismes plus récents, et aussi, de plus en plus, des voix en leur sein appelant à une refondation, pourraient toutefois changer cette donne. Grâce au nombre de leurs membres, à la diversité des activités qu'elles organisent et des publics qu'elles touchent, ces

---

<sup>76</sup> MIGNON J.-M., *Une histoire de l'éducation populaire*, La Découverte, Paris, 2007, p. 235.

<sup>77</sup> BOURRIEAU J., *L'éducation populaire réinterrogée*, Paris, L'Harmattan, 2001, p. 96.

<sup>78</sup> MIGNON J.-M., *Une histoire de l'éducation populaire*, La Découverte, Paris, 2007, p. 235.

organisations perçoivent les formes d'organisation collectives, de citoyenneté en gestation. Mais leur proximité avec l'Etat peut être une des raisons expliquant ce que Guy Saez a nommé un « étrange silence », leur mutisme face à ces évolutions de la société, mutisme qui contraste avec leur histoire.

Ce mutisme accompagne une perte de visibilité publique. Quand le vent néolibéral a emporté les « idéologies » – pour mieux imposer la sienne – le concept d'éducation populaire et ses visées émancipatrices auraient pu en faire les frais et être renvoyé au passé. Il semble que ce ne soit pas le cas mais la place que prendront les « majors » dans ce processus de recomposition n'est pas encore arrêtée. Il semble aussi qu'elles doivent pour cela construire de nouveaux rapports entre elles qui, s'ils ne s'assoient pas sur les conflits qui ont participé à la construction de l'éducation populaire, permettent de mieux définir ce qui les rassemble, au-delà d'une simple nébuleuse sans identité, comme le pensait Guy Saez. Faute de quoi d'autres le feront à leur place. Car cette recomposition passe nécessairement par des initiatives concrètes et des réalités vécues sur le terrain.

*« Je me retrouve pas [dans les grosses fédérations]. J'ai choisi de faire le DEFA justement dans différents centres de formation pour échapper à ce formatage de chaque fédération en fait. Parce que chaque fédération a pris son leit motiv, son... sauf qu'ils s'y perdent un peu maintenant je trouve. Bon ils ont le mérite d'exister et il faut qu'ils continuent d'exister c'est sûr. Mais bon, comme tout ce qui est devenu trop gros, c'est plus trop maîtrisable quoi. Et ça ressemble plus à rien en fait je trouve. » (Permanente Coup de Pouce Relais)*

*« Tu vois toutes les grosses fédérations d'éducation populaire qui se tirent dans les pattes, on est dans une espèce de concurrence à deux balles. A moment donné t'as envie de leur dire en termes de valeurs ils oublient d'où ils viennent aussi, enfin c'est quoi l'intérêt, c'est quoi l'objectif, ils sont là pour quoi ? Mais bon après ça c'est assez général dans la société dans laquelle on évolue. On est plus que dans ces registres-là. C'est justifier son existence, chacun prêche pour sa chapelle et essaie de... enfin moi je trouve ça assez lamentable. »*

*« Le terme en a du sens. Après c'est ce que les structures d'éducation populaire en font... »*

*« Ça devrait être un contre-pouvoir. Pour moi ça devrait être la vocation d'une structure d'éducation populaire, ou qui se revendique en tous cas de l'éducation populaire. » (Permanent Ludothèque Jean-Paul Treil de la MJC de Vienne)*

*« Si y avait pas les associations sur le terrain, l'éducation populaire on s'en fout. » (Permanent Maison des Jeux de Grenoble)*

### III.2.2.2 (Re)composition de réseaux autour du jeu

Les associations ludiques nous donnent une entrée sur les organisations structurant traditionnellement l'éducation populaire. Regarder comment se structurent les organisations des milieux du jeu entre elles peut aussi amener des enseignements sur la manière dont évolue l'éducation populaire, les changements dans les manières de faire collectif et sur l'apport du jeu à l'éducation populaire.

L'Association des Ludothèques Françaises (ALF) a été créée en 1979 pour regrouper et représenter les ludothèques au niveau national et international, ludothèques qui seraient aujourd'hui 1150. Elle a une fonction d'animation de ce réseau de ludothèques et de ses déclinaisons régionales à travers des enquêtes, des colloques et des formations. Elle s'implique sur la mise en place de diplômes avec notamment le DUGAL pour lequel elle a signé une convention avec l'IUT de Bordeaux. L'ALF se présente comme une association de jeunesse et d'éducation populaire, agréée par le Ministère de la Santé, de la Jeunesse, des Sports et de la Vie Associative. Alice Lucot, alors déléguée nationale de l'ALF, nous fournissait dans un article datant d'août 1998<sup>79</sup> des chiffres qui, même s'ils ont sûrement évolué nous donnent des indications sur le paysage français des ludothèques. Elles sont alors 920 ludothèques sur tout le territoire et il est intéressant de relever que 77 % des ludothèques sont alors des ludothèques associatives. Nous apprenons cependant que la plupart d'entre elles sont intégrées dans d'autres équipements – comme c'est le cas pour la ludothèque de Vienne, intégrée au fonctionnement de la MJC – qui peuvent être des centres sociaux mais aussi des MJC, des maisons des quartier, des centres de loisir, des centres culturels, etc. Dans le cas d'une des associations étudiées, Coup de Pouce Relais, le jeu n'est pas à proprement parler l'unique activité de l'association, mais la dimension ludico-créative n'est pas un espace séparé ou subordonné aux autres activités mais est transversale au projet. 20 % des ludothèques sont municipales, parfois associées à d'autres équipements municipaux tels que bibliothèques, médiathèques, centres culturels, maisons de l'enfance, CCAS, crèches, etc. Enfin 3 % sont intégrées à des comités d'entreprise, des écoles ou des hôpitaux, dont elles prennent le statut. Ainsi, si une majorité des ludothèques est reliée à un fonctionnement associatif, on ne peut pas savoir quelle proportion a les capacités de développer un projet autonome et quelle proportion remplit simplement une fonction d'équipement plus classique, mais néanmoins très utile.

L'ALF est donc le principal acteur de représentation et d'animation des ludothèques au

---

79 LUCOT A., « L'association française des ludothèques », in. *Ouvertures, La revue des centres sociaux*, août 1998, n° 98-3, p. 21-22.

niveau national. Mais toutes les structures associatives centrées sur le jeu ne s'y retrouvent pas et la nécessité d'une mise en réseau de ces associations se fait d'autant plus sentir que leur nombre augmente. En regardant les recompositions émergentes dans le secteur du jeu on retrouve des polémiques qui animent l'éducation populaire : la perspective émancipatrice des associations d'animation, son abandon pour s'inscrire en bon gestionnaire sur un champ tendant à devenir concurrentiel, la formation de citoyens critiques, le positionnement sur des enjeux de société. Dans la présentation que fait Alice Lucot de l'ALF, on retrouve des éléments partagés avec les associations ludiques revendiquant une action d'éducation populaire : les ludothèques permettent « *un renouveau du développement local par sa position au centre d'un partenariat très divers* », elles sont « *un creuset pour l'apprentissage de la citoyenneté, de la coopération, du respect d'autrui, des règles et du matériel* », « *un espace de liberté, de plaisir et d'imaginaire* » et la particularité de son outil lui permet « *de toucher tous les publics et toutes les institutions et de s'investir dans les actions les plus diverses* ».

Voilà pour une définition générique de la ludothèque, ouverte, qui concorde avec la vision des associations ludiques rencontrées. Mais il existe cependant d'autres perceptions de cette association nationale qui lui portent un certain nombre de critiques : fonctionnement trop hiérarchisé, corporatisme, proximité avec des démarches commerciales. De la perception de dysfonctionnements dans la démocratie associative jusqu'à des critiques en termes de conception du jeu et de valeurs à promouvoir, les associations ludiques rencontrées partagent toutes un certain nombre de ces ressentis.

Selon le modèle d'Albert Hirschman, l'espace des possibilités face à un mécontentement se situe entre prise de parole (voice), défection (exit) et loyauté (loyalty). Ce modèle, établi à l'origine pour analyser les réactions des consommateurs face aux dysfonctionnements de firmes, est utilisé par différentes branches de la sociologie et notamment pour analyser des mouvements sociaux ou d'autres types d'organisations collectives. En s'impliquant dans l'ALF ou plutôt ses déclinaisons régionales et travaillant le réseau de l'intérieur, malgré une posture marginale, on est plutôt dans l'attitude « voice ». C'est cette stratégie qui a été adoptée en PACA, notamment par Ludambule, et dans un premier temps en Rhône-Alpes par la Ludothèque Jean-Paul Treil et la Maison des Jeux. Mais suite aux critiques précédentes et à des tensions entre l'échelon national et la déclinaison régionale, l'ALF de Rhône-Alpes s'est dissoute au début des années 2000, choisissant ainsi la possibilité « exit ». Fonctionne maintenant en Rhône-Alpes le Réseau d'Action Ludique (RAL), structure informelle qui permet des échanges de pratiques, de réflexions, des formations, etc.

L'ALF reste un acteur central du monde du jeu et du jouet mais d'autres groupements de



structures travaillant avec le jeu existent. A l'échelle nationale, on peut citer le réseau L'Udopiste(s), qui fonctionne lui aussi sans statut juridique déposé. Bien que ses actions soient en sommeil pour le moment, il regroupe une quinzaine de structures « travaillant dans une démarche d'éducation populaire à la reconnaissance et à la défense du jeu comme objet de culture et comme pratique culturelle ». On voit bien la posture affirmant le jeu comme pratique identifiante de l'éducation populaire, qui regroupe ces structures autour d'une démarche et de valeurs partagées et pas seulement autour d'une même profession. L'Udopiste(s) était d'ailleurs présent au Forum Social Européen organisé en 2003 en Île-de-France où il a organisé un atelier. Dans le rapport d'expérimentation « Dynamiques associatives, jeu et éducation populaire » réalisée en 2002 par des membres de Peuple et Culture<sup>80</sup> on retrouve cette même idée que les réseaux dans lesquels les associations de jeu s'inscrivent peuvent être basés sur des logiques de regroupement différentes de la seule logique « corporatiste » de regroupement selon la profession, mais de regroupement autour de l'outil utilisé et de valeurs. Ces associations peuvent donc s'inscrire dans les réseaux socioculturels, les fédérations d'éducation populaire, de commerce équitable, les réseaux coopératifs... Ces appartenances ne sont d'ailleurs pas contradictoires, elles témoignent des dynamiques qui travaillent le monde du jeu.

Les associations de jeu se revendiquant de l'éducation populaire sont encore relativement isolées les unes des autres, mais qu'est-ce qu'on apprend sur l'éducation populaire en voyant leur manière de se lier entre elles ? On retrouve ici plusieurs éléments qui doivent être pris en compte pour envisager une refondation des mouvements d'éducation populaire : critique des lourdeurs hiérarchiques, préférences pour des coordinations plus horizontales, parfois informelles, attachement à des modes de fonctionnement qui fassent vivre la démocratie et le projet associatif en lien avec les réalités du terrain. Un enjeu de ces recompositions est donc de voir dans quelle mesure il y aura convergence entre les évolutions des structures de jeu et les éléments de débat, de renouveau, au sein des mouvements d'éducation populaire. Ces recompositions abondent aussi dans le sens de l'hypothèse de Raimundo Dinello selon laquelle les ludothèques doivent passer de simple espace récréatif à un nouvel espace socioculturel d'actions ludo-créatives pour répondre aux enjeux de la société postmoderne, développant ainsi, à partir d'initiatives concrètes, une visée émancipatrice. C'est ces initiatives de terrain qui donnent du sens aux débats en (re)développant des pratiques identifiantes de l'éducation populaire. Le Livre blanc de l'éducation populaire nous dit d'ailleurs que « *le mouvement d'éducation populaire ne peut être, lui, que démocratie. Les difficultés, voire les errements qu'il a connus ces derniers temps, n'invalident pas pour autant cette*

---

80 BAUDELLOT C. (coord.), *Dynamiques associatives, jeu et éducation populaire*, Peuple et Culture, Paris, 2002.

*réalité. [...] La volonté du néolibéralisme d'anéantir les idéologies porteuses de changement et de transformations n'a pas gagné le mouvement de l'éducation populaire. La perturbation produite par cet effacement de la pensée, et qui rend difficile l'identification à un modèle vieilli, a généré l'élaboration de nouvelles formes d'actions et d'associations, et une réflexion active sur des projets différents. Cette dynamique, difficile ailleurs, germe fort au sein de l'éducation populaire, et suscite débat et empoignades. L'originalité de ces conflits, c'est qu'ils s'annoncent producteurs de valeurs et d'actions. »<sup>81</sup>*

### **III.2.3 Un étrange silence**

Faire un inventaire critique des héritages des mouvements historiques de l'éducation populaire est sûrement une démarche nécessaire et saine. Il faudrait cependant se garder de trop opposer installés et émergents au profit de systèmes politico-économiques qui ne seraient que trop contents de voir disparaître ces espaces où subsistent malgré tout une citoyenneté active et des efforts de démocratie dans les décisions politiques mais aussi économiques.

#### **III.2.3.1 Des processus de disqualification**

Le trop faible recul critique qu'ont pris les acteurs de l'éducation populaire sur l'évolution de certaines de leurs pratiques a pu être un facteur délégitimant leur action. Une seule génération, celle des années 1980, aurait suffi « *pour abandonner la visée émancipatrice militante des associations d'animation et en faire un marché de prestations concurrentielles de services socio-éducatifs gérés et managés comme autant d'entreprises commerciales privées* »<sup>82</sup>. Différentes raisons ont déjà été évoquées ici expliquant « *comment elles ont été conduites à minimiser leur rôle de production d'utopies et de questionnement de l'ordre social, pour devenir l'otage d'un système contraire à leurs principes fondateurs.* »<sup>83</sup> Dans l'inscription dans certaines politiques publiques, dans la recherche de justifications de leur existence face aux pouvoirs publics, leur action a pu être critiquée quand elle abandonnait sa visée émancipatrice pour participer au maintien de l'ordre social. Guy Saez a quant

---

81 LETERRIER J.-M., *Citoyens chiche ! Le livre blanc de l'éducation populaire*, Les éditions de l'atelier, Paris, 2001, p. 79-80.

82 PEYRE M., *Le Livre noir de l'animation socioculturelle*, L'Harmattan, Paris, 2005.

83 BEAUDELLOT C., LUCIEN J.-C., MEYER A., JAMET J., BOURGAREL B., GUERRE Y., « L'éducation populaire : hypothèse pour une alternative », in. *Politis*, septembre 2007, n° 968.

à lui identifié plusieurs facteurs ayant diminué la portée que l'institutionnalisation d'équipements socioculturels de proximité aurait pu avoir en termes de démocratisation de la production et des pratiques culturelles et de participation des habitants : l'aspiration vers des fonctions politiques d'une partie des élites des mouvements d'éducation populaire, une déstabilisation du système d'acteurs provoquée par la décentralisation, l'apparition des « politiques de la ville » et de leurs acteurs. Quoi qu'il en soit, de fortes critiques des organisations historiques ont pu voir jusqu'à une rupture profonde entre les pratiques culturelles émergentes dans les quartiers populaires et l'éducation populaire.

Les mouvements d'éducation populaire doivent savoir garder les vertus de ces critiques, celles d'un débat constructif, d'une posture critique interrogeant les activités menées, qui signalent la vitalité de la vie associative. Mais il faut savoir garder ces vertus en faisant attention que les critiques formulées ne servent pas à une disqualification en bloc de l'éducation populaire, disqualification qui servirait à « *se débarrasser de « fédérations moribondes » mais encore considérées comme trop revendicatives et exigeantes* »<sup>84</sup>, quand elles ne correspondent pas aux dispositifs de contrôle social de l'ordre néolibéral. Malgré les dérives indéniables qui ont été constatées, des espaces existent encore dans les organisations instituées de l'éducation populaire où s'exerce une certaine démocratie associative, où les échanges sont basés sur d'autres valeurs que celles du marché, où sont soutenues des pratiques culturelles ou des formes d'organisation émergentes. Guy Saez note ainsi que « *le contraste entre les usages sociaux qui s'y développent et la faible valeur sociale attribuée à ces pratiques accentue le trouble. Ce qui se passe dans et autour de l'animation est soumis, selon les cas, au plus grand silence, à un jugement vaguement condescendant, à la critique dévastatrice.* »<sup>85</sup>

### III.2.3.2 La reconstruction d'une légitimité

Il apparaît donc nécessaire de ne pas opposer les acteurs institués de l'éducation populaire avec les acteurs émergents, eux aussi très diversifiés. C'est dans la confrontation de leurs héritages et de leurs pratiques que peuvent se renouveler les mouvements d'éducation populaire. Car la diversité des acteurs de ce champ peut se révéler être une richesse quand il y a la volonté de construire une culture pédagogique et politique commune. Les associations d'éducation populaire

---

84 BOUCHER M., « L'éducation populaire, la nouvelle question sociale et son projet d'émancipation », Peuple et Culture Haute-Normandie, 2007, p. 4.

85 BOUCHER M., « L'éducation populaire, la nouvelle question sociale et son projet d'émancipation », Peuple et Culture Haute-Normandie, 2007, p. 3.

renouent avec l'histoire de ce mouvement quand elles produisent de l'utopie à partir d'initiatives concrètes renouvelant le rapport des individus à leur territoire, comme par exemple quand elle réfléchit à des moyens de réappropriation de l'espace public à partir de diverses formes d'expression culturelle, à partir d'une réflexion sur le jeu dans la cité, etc. L'éducation populaire doit encore développer son registre socio-politique, ce qui passe par du travail local, dans les quartiers et les vallées, en s'incarnant dans des démarches éducatives abordant des problématiques aussi diverses – mais liées – que l'éducation aux médias, les nouvelles technologies de l'information et de la communication, les enjeux environnementaux, les migrations, les situations de handicaps, la relocalisation de la production agricole et artisanale, l'économie sociale et solidaire, les rapports Nord-Sud et le jeu.

Face à une économie de plus en plus basée sur la connaissance et l'information et face à l'extension du marché capitaliste à toujours plus de domaines – marchandisation du vivant, de la culture, de l'éducation – la démarche d'éducation populaire apparaît plus que jamais d'actualité. Il lui faut cependant se reconstruire une légitimité et une visibilité dans la société pour être en position de proposer des résistances et des alternatives crédibles à ces processus.

Dans cette entreprise, les diverses expressions de cette démarche doivent trouver leurs réponses particulières aux tensions de l'environnement dans lequel elles évoluent. Elles essaient donc de trouver des moyens de financement tout en conservant une marge d'autonomie leur permettant d'avoir une dynamique de projet associatif – vieille question mais qui se pose aujourd'hui d'une manière nouvelle puisque leur environnement a évolué. Il leur faudra encore (re)dynamiser les liens entre les associations pour mutualiser les connaissances et les pratiques mais aussi pour construire un discours audible envers la société et face aux pouvoirs publics, ceci afin de conserver et de développer les espaces permettant aux cultures populaires de vivre.

## *Conclusion*

---

Cette étude visait à dégager, à partir de l'analyse de plusieurs associations ludiques, des enseignements sur les évolutions du champ de l'éducation populaire. A travers les différents aspects du fonctionnement associatif et du projet d'éducation populaire qui ont été abordés, on peut voir comment ces associations participent au renouvellement du projet d'éducation populaire. Elles y participent d'une part à partir de la place singulière qu'elles viennent occuper dans ce champ et de la posture singulière donnée par leur outil et d'autre part à partir du témoignage qu'elles nous offrent des tensions, débats et évolutions qui traversent les associations d'éducation populaire, et en particulier celles plus récentes, qui n'appartiennent pas à la génération des fédérations historiques.

Si on regarde le champ de l'éducation populaire, on voit que ces questions se posent dans un contexte où ce champ est en mouvement et où différentes grands axes de questionnement méritent d'être abordés, cette étude ne pouvant évidemment répondre qu'en partie à ces grands axes d'interrogations. Le premier de ces grands axes était de se demander si on peut encore parler d'éducation populaire, tant au niveau du concept que des valeurs. On a vu que cette question pouvait ouvrir vers deux types de réponses. D'un côté, certains voient cette notion comme un archaïsme, un vocable appartenant du XXème siècle, appartenant au passé. D'un autre côté, d'autres postulent une (ré)émergence de l'éducation populaire. L'hypothèse de ce mémoire se situe dans cette perspective et, avec son angle d'approche particulier, a tenté de saisir quels étaient les apports à cette notion, quelles sont les valeurs qui sont mobilisées, sont-elles nouvelles, sont-elles rénovées, actualisées ?

Un autre axe de questionnement tenait à la relation entre les mouvements d'éducation populaire et un processus d'institutionnalisation. Cet axe questionne ainsi l'articulation entre la recherche de reconnaissance institutionnelle et la dépendance dans son propre fonctionnement. On a rejoint là des questions touchant à l'évolution de la position de l'Etat par rapport aux milieux associatifs en général, quand y a-t-il délégation voire abandon de service public ? Le processus de décentralisation de l'Etat a également eu des répercussions importantes sur les interlocuteurs publics des associations, leurs modes de financement. Il a fallu regarder comment toutes ces questions influaient sur la recomposition de l'éducation populaire.

Enfin, à l'intérieur même du champ de l'éducation populaire, un troisième axe questionnait les rapports entre les formes historiques et des formes plus contemporaines d'associations d'éducation populaire. Il a donc fallu aborder les rapports entre l'institué et l'émergent, ceci

interrogeant les valeurs, le niveau idéologique, mais aussi le niveau de l'institution, de l'organisation, de la structuration des mouvements.

Ce mémoire parcourt ces trois grands axes à partir de l'analyse d'un corpus particulier, celui des associations de jeu. Ces associations sont toutes relativement récentes et développent différentes activités autour du jeu, activités qui vont au-delà de ce qui faisait le quotidien des ludothèques, la location ou le prêt de jeu et l'accueil sur place, principalement tourné en direction de l'enfance. Elles visent à toucher différents publics dans une démarche se revendiquant de l'éducation populaire et à diffuser le jeu partout dans la société en s'appuyant sur une posture de transmission des savoirs et des pratiques. Elles visent ainsi à valoriser cet aspect des cultures populaires qu'est le jeu.

Cette étude a montré que ces associations s'inscrivent dans la lignée socio-politique de l'éducation populaire. Tout d'abord le jeu apparaît par nature outil d'éducation populaire. En effet il est l'incarnation d'une culture et, en plus d'autres aspects anthropologiques que nous ne pouvons pas traiter ici, il est populaire dans le sens où des jeux traditionnels ont été joués par des couches très amples de la population en tous lieux et en tous temps. Même si chaque association peut avoir sa spécialité sur certains types de jeux, ce qui serait son cœur de métier, que ce soit les jeux coopératifs, les jeux traditionnels ou même les jeux vidéos, elles défendent une manière de jouer plutôt qu'un type particulier de jeu. De la défense du jeu libre et gratuit découle toute une série de valeurs et même de postures d'animation qui ne se veulent d'ailleurs ni trop pédagogiques, ni trop thérapeutiques, etc., car l'outillisation d'un jeu risque justement de lui faire perdre son élément ludique, et donc l'élan créatif intrinsèque au jeu. L'éducation populaire est un projet socio-politique et ce que va créer le jeu, la déclinaison du projet d'éducation populaire en terme de jeu, va se faire autour de cet élan ludique. Il permet de développer toute une série de compétences chez la personne qui s'épanouit ainsi et, peut-être, va vers une explicitation et une libération de sa vie quotidienne de diverses contraintes et relations d'oppression. Mais une caractéristique de l'éducation populaire est de poser le caractère collectif de l'émancipation. En s'adressant à toute la population et en favorisant des échanges culturels et générationnels, les associations de jeu permettent non seulement de développer des compétences transversales chez les individus mais aussi de poser les conditions nécessaires à la création de dynamiques collectives, qui peuvent se traduire par une amélioration d'autres situations d'apprentissage, par la formation d'acteurs collectifs s'impliquant dans la cité, par la mise en place de projets de développement social local. On voit ici que les associations ludiques rejoignent ainsi la tradition de l'éducation populaire qui vise à former des citoyens critiques et actifs. Mais les associations ludiques s'inscrivent aussi plus directement dans la lignée socio-politique de l'éducation populaire. D'une part elles sont liées par des liens concrets à des associations préexistantes sur leur territoire, ce qui a souvent permis leur développement par la

fonction d'incubation jouée par ces associations et les inscrit aussi dans l'héritage de certaines valeurs, dans une perspective historique. D'autre part elles s'inscrivent dans cette lignée aussi à travers des héritages plus polémiques de l'éducation populaire tels que les activités de loisir qui questionnent la place du travail, valeur par rapport à laquelle l'éducation populaire s'est longtemps située, ou le secteur de l'animation socioculturelle et sa disjonction d'avec le projet d'éducation populaire.

Par ailleurs, si le projet d'éducation populaire est de nature socio-politique, il a aussi fallu voir de quelle manière les associations ludiques s'incarnent dans l'activité socio-économique. Tout d'abord, les énergies bénévoles dont elles disposent semblent démentir la prétendue crise de l'engagement qui toucherait nos sociétés. Au contraire, cet engagement bénévole est un des moteurs des associations, il permet d'élaborer un vrai projet associatif et est un garant de la démocratie associative et du dynamisme de l'association face aux contraintes économiques. Les associations se retrouvent cependant face au défi de conjuguer des logiques professionnelles et bénévoles, ou plutôt de coordonner les rôles de chacun, salariés ou bénévoles, en maintenant en vigueur le fonctionnement associatif avec ses instances politiques et ses énergies bénévoles, garantes de l'autonomie du projet associatif, et un cadre de travail épanouissant pour leurs salariés. Le processus de professionnalisation qui concerne le métier d'animateur jeu est en effet révélateur de la technicité de l'animation jeu, qu'elle soit faite par des bénévoles ou des salariés. Il révèle les compétences et les ressources développées par les associations dans ce domaine et sur lesquelles s'appuient les diverses potentialités de l'animation jeu. Ce processus est encore toutefois partiel et soulève un enjeu, celui de partager en interne ces compétences techniques et sociales afin de préserver la dynamique associative et la volonté de transmission et d'autonomisation propres à la démarche d'éducation populaire. Les associations ludiques s'incarnent donc dans l'activité par cet équilibre entre bénévolat et salariat, équilibre toujours fragile, mais aussi par ses modes de financements diversifiés, contraintes issues des processus de décentralisation de l'Etat et de mise en place de relations contractuelles avec les associations, mais parfois aussi de la non-reconnaissance du jeu par les pouvoirs publics, ce qui oblige à trouver divers dispositifs dans lesquels on peut faire rentrer cette activité. Mais d'un autre côté la diversification des modes de financement permet aussi une certaine indépendance dans la mise en oeuvre du projet associatif.

Ces éléments nous permettent d'argumenter sur le développement d'un nouveau type d'espaces socioculturels centrés sur l'activité ludique et qui viendraient compléter un vide local dans le paysage ludique. Ces associations proposent aussi d'enrichir les situations éducatives, tant celles de l'éducation nationale que des équipements socioculturels. Elles sont avant tout des lieux où le plaisir, la partage ou la liberté sont des notions valorisées, un lieu de diffusion de valeurs donc, à

commencer celle du jeu pour le jeu, à n'importe quel âge, avec tout ce que cela peut impliquer de contradiction avec l'utilitarisme et la pseudo-rationalité de la pensée dominante ou encore avec les rigidités de certaines conceptions éducatives. Ces espaces, tout en conservant un degré d'institutionnalité, cherchent à relever les défis d'un fonctionnement associatif indépendant et démocratique. Ils militent pour la reconnaissance du jeu comme objet de culture et pratique culturelle, auprès des pouvoirs publics mais aussi des acteurs d'autres expressions culturelles. A travers ces éléments ils renouent avec le travail de transformation sociale de l'éducation populaire.

On peut en conclure que les associations de jeu participent donc d'un mouvement de renouvellement de l'éducation populaire. Elles y participent en tant que nouveau type d'espace socioculturel, issu d'évolutions du milieu du jeu. Ces espaces ludico-créatifs répondent à un contexte postmoderne où ils sont à la fois un lieu de développement humain et de création de dynamiques collectives, un projet de défense ou de valorisation de cultures populaires du monde entier et enfin une ressource pour la diffusion et l'autonomisation dans les pratiques ludiques. Elles y participent aussi car ce sont des lieux où est réhabilité le concept d'éducation populaire, en cherchant de nouveaux équilibres entre travail bénévole et salariat, entre organisations instituées et émergentes.

Ces associations y participent aussi en alimentant des tendances qui travaillent la recomposition en cours de l'éducation populaire, et plus particulièrement les associations récentes. Ces tendances s'incarnent notamment dans la volonté de retrouver une indépendance par rapport à l'Etat dans la conduite du projet associatif et dans la recherche de fonctionnements plus horizontaux en interne comme en externe. Elles apparaissent aussi dans la référence à des concepts tels que la récupération de matériaux, l'attention à l'empreinte écologique de ses pratiques, l'intérêt porté au concept d'économie sociale, qui dénotent l'actualisation des valeurs du projet d'éducation populaire.

Mais cette volonté de faire primer le ludique et l'humain, qui participe à la recomposition de l'éducation populaire, se fait sous tensions. La première de ces tensions reste la tension économique. Elle peut mettre en péril le rôle de transformation sociale de ces associations en les poussant vers une logique financière de gestion d'équipement qui risque de les faire rentrer, soit dans une dépendance accrue à l'Etat aux collectivités locales dont elles dépendent, soit dans une logique généralisée de prestation de services. L'autre tension dans laquelle elles doivent se mouvoir est celle de la professionnalisation. Elle n'est pas en soit un problème mais soulève les défis de la transmission des connaissances et de l'équilibre entre salariat et bénévolat. Les équilibres que trouvent les associations pour faire face à ces tensions sont parfois fragiles, mais ils sont une condition nécessaire pour faire vivre leur projet associatif et l'élan ludique à la base de leur



créativité.

Enfin, on a vu que chaque projet ludique se construit d'une manière singulière, selon son territoire d'implantation, selon les équilibres trouvés pour faire face aux tensions économiques, professionnelles, démocratiques. Il serait intéressant de voir si on retrouve au niveau international ces évolutions et le développement de projets ludico-créatifs d'éducation populaire.

## ***Bibliographie***

---

### **Ouvrages :**

ALGAVA M., *Jugar y jugarse*, America Libre, Buenos Aires, 189 p.

BESNARD P., *L'Animation socioculturelle*, PUF, Paris, 1980, 127p

BORJA I SOLE, M. de, *Las ludotecas, Instituciones de juegos*, Octaedro, Barcelona, 2000, 207 p.

BOURRIEAU Jean, *L'Education Populaire réinterrogée*, L'Harmattan, Paris, 2001, 249 p.

CACERES B., *Histoire de l'éducation populaire*, éd. du Seuil, Paris, 1989, 249 p.

CAILLOIS R., *Les jeux et les hommes*, Gallimard, 1967, 374 p.

COMON T. (Coord.), *De l'éducation populaire à l'éducation permanente : les associations face à la loi de 1971 dans le champ de la formation*, Peuple et culture, Marly-le-Roi, 1994, 183p.

COULON Marie Jo, *Histoire de vie collective et éducation populaire, les entretiens de Passay*, L'Harmattan, Paris, 2000.

DUFLOS C., *Jouer et philosopher*, PUF, Paris, 253 p.

DUMAZEDIER J., *Vers une civilisation du loisir?*, Ed. du Seuil, Paris, 1962, 309 p.

DUMAZEDIER J., *Révolution culturelle du temps libre 1968-1988*, Méridiens Klincksieck, Paris, 1988, 312 p.

FREIRE P., *Pédagogie des opprimés*, Maspero, Paris, 1980, 202 p.

HUIZINGUA J., *Homo ludens, essai sur la fonction sociale du jeu*, Gallimard, Paris, 1951, 340 p.

LETERRIER J.-M., *Citoyens, chiche ! : le livre blanc de l'éducation populaire*, éd. de l'Atelier éd. ouvrières, Paris, 2001, 174 p.

MIGNON Jean-Marie, *Une histoire de l'Education Populaire*, La Découverte, 2007, 258p.

NEUVEU E., *Sociologie des mouvements sociaux*, La Découverte, Paris, 2005, 126 p.

PEYRE M., *Le Livre noir de l'animation socioculturelle*, L'Harmattan, Paris, 2005, 267 p.

POUJOL G., *L'éducation populaire : histoires et pouvoirs*, Ed Economie et humanisme Ed. Ouvrières, Paris, 1981, 225 p.

POUJOL G., *Des élites de société pour demain?*, Erès Ramonville-Saint-Agne, 1996, 190 p.

SAEZ G. (dir.), *Diversités associatives dans les quartiers urbains : du modèle républicain à la problématique d'insertion : le cas des associations d'éducation populaire*, Cerat, Grenoble, 1998, 233p.

SAUTOT J.-P. (coord.), *Jouer à l'école, Socialisation, culture, apprentissages*, CRDP, Grenoble, 2006, 295 p.

TRICHAUD L., *L'Education Populaire en Europe, Tome 1 : Grande-Bretagne*, Les Ed. Ouvrières, Paris, 1968, 310p.

TRICHAUD L., *L'Education Populaire en Europe, Tome 2 : Scandinavie*, Les Ed. Ouvrières, Paris, 1968, 366p.

### **Mémoires :**

BARBEROT A., *Les projets éducatifs locaux et l'éducation populaire : le rendez-vous manqué ?*, IEPG, Saint Martin d'Hères, 2005, 111p.

LABRUNE L., *Maison des Jeux de Grenoble et Direction Collégiale : un pari réussi ?*, IEPG, Saint Martin d'Hères, 2006, 104 p.

MAES C., *Le compagnonnage du réseau repas : un compagnonnage alternatif et solidaire : solidarités autour d'un projet éducatif "alternatif" pour un renouvellement du compagnonnage, un enrichissement du processus d'insertion et un renouveau de l'éducation populaire*, IEPG, Saint Martin d'Hères, 2001, 180p.

METZ P., *Les mouvements d'Education populaire [Texte imprimé] : pile ou face de l'action culturelle ?*, IEPG, Saint Martin d'Hères, 2003, 104p.

ROUGE M., *Education populaire : quelle reformulation pour aujourd'hui ? : l'exemple des MJC*, IEPG, Saint Martin d'Hères, 1998, 98p.

### **Revue :**

*Agora débats / jeunesse, Education populaire : une actualité en question*, n° 44  
*Ouvertures, Je joue... donc je suis*, août 1998, n°98-3.

*Politis, Education Populaire : le retour de l'Utopie ?*, fév-mars 2000, HS n°29.

*Politis, Education Populaire : un bel avenir*, sept 2006, HS n°44.

# Table des matières

---

<b>Choix du sujet et méthodologie</b>	<b>4</b>
<b>Introduction</b>	<b>6</b>
<b>I Des associations inscrites dans la lignée socio-politique de l'éducation populaire</b>	<b>11</b>
<b>I.1 Le jeu, création et apprentissages</b>	<b>11</b>
I.1.1 Quelques éléments sur le jeu.	11
I.1.1.1 Le jeu libre et gratuit.	12
I.1.1.2 Le jeu, incarnation d'une culture.	14
I.1.2 Les publics des associations ludiques	15
I.1.2.1 Depuis les « classiques » des équipements socioculturels et scolaires...	16
I.1.2.2 ... jusqu'à de « nouveaux » publics de l'éducation populaire.	17
I.1.3 Ce que crée le jeu	19
I.1.3.1 Du développement de compétences transversales...	19
I.1.3.2 ... à la communauté joueuse.	21
<b>I.2 Une inscription dans des héritages historiques</b>	<b>24</b>
I.2.1 Liens avec les organisations d'éducation populaire préexistantes sur le territoire.	24
I.2.1.1 Une fonction d'incubateur	24
I.2.1.2 La transmission de valeurs.	27
I.2.2 Des activités inscrites dans le temps de loisir.	29
I.2.2.1 Loisir, travail, et conscience sociale	29
I.2.2.2 Les fonctions du loisir	32
I.2.3 L'animation socioculturelle, quels éléments de continuité ?	35
I.2.3.1 Animation socioculturelle et éducation populaire	35
I.2.3.2 Les associations de jeux s'inscrivent dans cet héritage ambigu	37
<b>II La structuration des associations ludiques dans l'activité socio-économique</b>	<b>42</b>
<b>II.1 Engagement et professionnalisation dans la construction associative.</b>	<b>42</b>
II.1.1 Des adhérents, des bénévoles, des militants.	43
II.1.1.1 La participation des adhérents.	43
II.1.1.2 Le travail militant des associations ludiques.	47
II.1.2 L'apparition d'un métier	49
II.1.2.1 La technicité du métier d'animateur jeu	50
II.1.2.2 Des compétences sociotechniques	51
II.1.3 Un processus de professionnalisation	52
II.1.3.1 La mise en place de diplômés	53
II.1.3.2 La montée en puissance de connaissances internes	54
<b>II.2 Intégration des associations de jeu dans leur environnement économique et culturel</b>	<b>56</b>
II.2.1 Financements et indépendance associative.	56
II.2.1.1 L'Etat partenaire ?	57
II.2.1.2 Diversité des financements et indépendance associative.	59
II.2.2 Le jeu, marché potentiel ou niche socioculturelle ?	61
II.2.2.1 L'apparition de lieux spécialisés sur le jeu	62

II.2.2.2	Le développement d'un marché ?	64
II.2.3	Des structures ressources.	67
II.2.3.1	Logiques de gestion d'un acteur de l'économie sociale	67
II.2.3.2	Diffusion et autonomisation des pratiques ludiques	69

### **III Les associations ludiques et le développement de nouveaux espaces d'éducation populaire** **72**

---

<b>III.1</b>	<b>Les fonctions des associations de jeu dans la postmodernité.</b>	<b>72</b>
III.1.1	Des espaces ludico-crétifs.	73
III.1.1.1	Un espace de création pour ses membres	74
III.1.1.2	Un espace de création de nouveaux rapports sociaux	75
III.1.2	Apports à l'identité de l'éducation populaire	76
III.1.2.1	Des valeurs pour le projet de l'éducation populaire	77
III.1.2.2	Diffusion de valeurs et activité ludique : l'exemple à travers la question des genres	79
III.1.3	L'initiative aux associations de jeu, quel regard sur l'éducation ?	81
III.1.3.1	Sur l'éducation populaire	81
III.1.3.2	Sur l'éducation nationale	83

<b>III.2</b>	<b>Des défis pour l'éducation populaire</b>	<b>86</b>
III.2.1	Dans son rapport à l'Etat	86
III.2.1.1	La tension économique	86
III.2.1.2	Entre institutionnalisation et autonomie	88
III.2.2	Mises en réseaux et concurrences	91
III.2.2.1	Regard sur les réseaux de l'éducation populaire	92
III.2.2.2	(Re)composition de réseaux autour du jeu	95
III.2.3	Un étrange silence	98
III.2.3.1	Des processus de disqualification	98
III.2.3.2	La reconstruction d'une légitimité	99

### **Conclusion** **101**

---

### **Bibliographie** **106**

---