

**Colloque 2018 sur le thème : Jeu et enjeux pour l'animation socioculturelle**

378

**Appel à Communications**

Le Pôle Carrières Sociales ISIAT-IUT Bordeaux-Montaigne et l'UMR 5319 PASSAGES/CNRS Université Bordeaux Montaigne, en partenariat avec le Laboratoire Cultures Éducation Sociétés de l'Université de Bordeaux, l'École Polytechnique de Lisbonne, l'Institut d'Études Politiques et Sociales d'Aragon, l'Université du Québec à Montréal et l'Association des Ludothèques Françaises, organisent les **lundi 29 et mardi 30 janvier 2018** un colloque sur le thème :

**« Jeu et enjeux pour l'animation socioculturelle »**

L'objet jeu ou jouet (*game*), l'activité ludique ou la pratique du jouer (*play*), depuis les travaux précurseurs de Johan Huizinga (1938) et de Rogers Callois (1958), sont devenus dans nos sociétés contemporaines un domaine attractif qui cristallise autant d'attentes sociales que d'enjeux académiques ou professionnels. Les pratiques, définies d'abord comme autotéliques, ont été gagnées par des processus de marchandisation, à leur tour recomposés par des dynamiques de ludification, gamification ou ludicisation qui dépassent le seul domaine marketing pour gagner la sphère des apprentissages individuels ou collectifs. L'actuelle démultiplication des *serious games*, qui sortent du strict aspect divertissant pour atteindre des objectifs autres (pédagogiques, de sensibilisation, de communication, etc.), est l'un des symptômes de cette diffusion. Ils traduisent ces processus de ludicisation qui traversent de plus en plus les activités et interactions de la vie courante. Ce faisant, sont entérinés les propos du pédagogue allemand Friedrich Fröbel, lorsqu'il affirmait lui aussi : « *Le jeu est une*



*activité sérieuse* », sérieux confirmé si besoin était, par l'importante liste des laboratoires et programmes de recherche, à la croisée des sciences humaines et sociales, qui, en France et ailleurs, travaillent la question du jeu et du jouet. Le jeu est aussi un objet-cible émergent des politiques décentralisées en matière d'éducation, de culture, de famille, de jeunesse, de développement social urbain ou rural (Denieuil, 2008). L'attractivité des collectivités passe désormais par une volonté politique affichée en matière de politiques locales éducatives, culturelles, de loisirs et de dynamisation associative des territoires. Dans ce contexte et pour les acteurs publics, la présence et l'aménagement de ludothèques ou de ludo-médiathèques sont un incontournable. Ces équipements de proximité tendent à favoriser le lien social par des rencontres intergénérationnelles et interculturelles, tout en s'inscrivant dans le territoire comme des partenaires de la vie locale. Ces acteurs, en lien – parfois en concurrence ? – avec les structures socioculturelles qui animent elles-mêmes des activités ludiques, deviennent dès lors le gage d'une offre susceptible de dynamiser la vie des quartiers ou des villages, de mieux répondre aux demandes des populations, mais aussi d'assurer une prise en charge éducative, récréative et psychosociale de publics diversifiés. Aujourd'hui, le jeu est en ce sens au cœur d'interventions socioculturelles diverses, qu'il s'agisse d'animations en crèche, dans les écoles, lors d'événements festifs dans les quartiers, dans les tablissements de l'éducation spécialisée ou encore en EHPAD par exemple. Inscrivant l'individu dans des temps et des rapports sociaux spécifiques, il n'est pas étonnant que le jeu interroge aussi les dynamiques familiales. Avec ou sans la médiation des professionnels de l'animation, il devient une occasion fédératrice, un prétexte à prendre et à partager du temps, un support aux sociabilités intrafamiliales et aux mécanismes d'identification/individuation. Dans ses diverses formes, le jeu devient une opportunité de redéploiement des rôles sociaux et de réorganisation des asymétries propres aux rapports d'âge, de sexe, de génération, etc.

A ces différents titres, le jeu interroge plusieurs enjeux du champ de l'animation sociale et socioculturelle, déclinés au travers des axes suivants, dans lesquels s'inscriront les propositions de communications. Un des attendus essentiels du colloque est de croiser les apports académiques, les analyses d'expériences concrètes, mais aussi les dimensions culturelles (notamment s'agissant du dialogue entre les cultures professionnelles de l'animation et des spécialistes du jeu), la diversité des dispositifs, des territoires/terrains, des acteurs et des publics.

### **Axe 1 – La place du jeu dans les dispositifs de formation**

Dans le contexte évoqué précédemment, les équipements, les lieux, les temps et activités centrés sur le jeu, nécessitent des professionnels compétents pour les animer. Se pose ainsi la question de la professionnalisation du champ et des dispositifs de formation afférents. Outre les traductions de la compétence ludique, ou l'apport de contenus autour du jeu, dans les cursus de formation, cet axe offre aussi l'occasion de questionner d'une part les rapports, les complémentarités et congruences entre les formations aux métiers de ludothécaire et de l'animation socioculturelle et d'autre part les leviers que peut représenter le jeu en termes de



dynamiques pédagogiques et plus particulièrement dans des espaces de formation revendiquant des postures d'éducation populaire.

## Axe 2 – Animer ou médier le jeu, quelles postures des animateurs et animatrices, des ludothécaires ?

Dans cet axe, les communications attendues interrogeront le rôle de l'animation et la posture de l'animateur ou de l'animatrice, en situation d'activités ludiques sachant que celles-ci demandent des adaptabilités spécifiques que le colloque entend saisir de façon réflexive. Car d'une manière générale, le jeu est multiple et évolutif : dans une même situation ludique, l'animateur pourra être amené à modifier son mode d'intervention, passant de l'un à l'autre (Besse-Patin 2015).

Quand ils « font jouer », l'animateur ou l'animatrice sont d'abord organisateurs du jeu : ils restent « maîtres » de celui-ci, garant des règles. Mais l'idée est aussi que les joueurs puissent – doivent ? – adhérer volontairement au dispositif ludique et qu'ils continuent à en être les acteurs. Il y a là une tension dans la posture qui n'est pas sans faire échos avec certaines dimensions de l'Éducation populaire... L'animateur ou l'animatrice « donnent » aussi « à jouer », mettent à la disposition des publics un cadre relationnel et matériel qui suscite l'activité ludique. Quels sont dès lors les critères de l'interdiction de jouer ? Quelles questions posent l'aménagement des espaces ? Quelle est l'attitude professionnelle permettant de favoriser un climat relationnel propice au jeu ? Autant de pistes d'analyse, non exhaustives, que les communications pourront enrichir.

Vient ensuite la posture d'animation du « laisser jouer », c'est-à-dire celle qui consiste à reconnaître que le sens du jeu est aussi extérieur, que le joueur ou les joueurs ne peuvent pas ou ne veulent pas tout faire connaître ou partager. C'est ici que le jeu « libre » peut déstabiliser les animateurs et leur sembler en contradiction avec les objectifs poursuivis, éducatifs par exemple... Enfin, la dernière position pédagogique que peut rencontrer l'équipe d'animation est le « jouer avec », autrement dit être partenaire à niveau égal avec les autres joueurs. Il s'agit, pour le professionnel de l'animation, de saisir pleinement le sens du jeu et de s'y introduire sans le détourner ou le transformer.

Partant de ces différents savoir-faire et savoir-être, les contributions pourront par exemple interroger la mission de l'animateur ou de l'animatrice s'agissant d'enrichir et de multiplier les potentialités d'agir d'une situation ou d'une institution ; ou encore analyser le rôle de la fonction d'animation qui « facilite » l'engagement dans le jeu à la manière des *playworkers* anglais et écossais (Besse-Patin 2015).

La posture professionnelle des ludothécaires et leur visée à l'égard de l'activité ludique pourront venir éclairer les spécificités, les convergences et dissemblances, dans le rapport au jeu et au jouer de métiers qui placent le jeu au centre de leur activité. Là où le jeu libre est préconisé (Roucoux et Habermusch, 2010), les interventions sont alors indirectes, médiatisées par les collections de jouets mises à disposition, par les aménagements d'espaces de jeu pensés pour limiter les interventions et intrusions d'adultes.



### Axe 3 – Le jeu, quel rapport au politique ?

L'idée sous-jacente de cet axe est que l'espace du jouer est aussi un espace public communicationnel au sens d'Habermas, c'est-à-dire producteur de démocratie. Sensibles aux visées démocratiques revendiquées ou non par les spécialistes du jeu, les contributions pourront interroger la place laissée aux transgressions, aux formes inattendues dans les formes du jeu, mais aussi ses éventuelles dimensions citoyennes et politiques. En effet, fondé sur des règles collectives, le jeu sportif par exemple, repose sur un contrat social accepté qui représente, pour certains professionnels et à son échelle, une sorte de modèle de la vie du futur citoyen.

Pourront aussi être interrogés les rapports de l'animation socioculturelle au crédo et au projet ludique revendiqué par certains ludothécaires : être porteurs d'une démocratisation des pratiques. Les points communs sont en effets nombreux entre l'action des professionnels du jeu – qui oeuvrent à la diffusion du jeu comme objet culturel et patrimonial « pour toutes et tous », en dehors des appartenances sociales, ethnoculturelles, d'âge ou de sexe de leurs publics – et les missions de l'animation socioculturelle. Peut-on dès lors parler d'un engagement ou d'une militance du jeu ?

Celle-ci est-elle, ou non, soluble dans l'animation socioculturelle ? Est-elle conforme aux valeurs du champ ? Au prix de quelles adaptations éthiques ? Peut-être que certaines communications apporteront des pistes de réflexion sur le sujet...

### Axe 4 – La place du jeu dans les projets et les structures socioculturelles

Dans cet axe, la « place » peut être traitée comme un lieu ou un espace physique. Comme le dit Brougère (2005), le jeu « *est fortement lié au contexte* » dans lequel il s'inscrit. Une cour de récréation rectangulaire et uniformément bitumée ne propose pas les mêmes possibilités d'actions qu'une cour disposant de bitume, d'herbe, de sable, de terre, de buttes, d'arbres, de bosquets, de fleurs, etc. De même, entre l'animation d'un camp de jour cumulant une dizaine de jeux de société et celle de la « joujouthèque » disposant de centaines de jeux symboliques, de construction, à règles, il y a matière à comparaison.

Des contributions pourront aussi analyser les bâtis, les aménagements intérieurs des structures socioculturelles, et leurs incidences sur les fonctionnements des structures autour des activités ludiques (projets, aménagements intérieurs, actions hors les murs, modalités d'accueil). On pourrait aussi envisager d'aborder les incidences de l'urbanisation, les jeux possibles dans l'espace public (Brougère, 1991), les facilités qu'apportent, par exemple, les impasses (Hochschild, 1983) moins soumises à la circulation automobile, ou encore les différences des possibles des jeux « dans les murs » et « hors les murs », etc. Les comparaisons avec les ludothèques, ou les exemples de mutualisation des espaces d'activités entre les différents types de structures (maisons de quartier, etc.) sont bienvenus.

La « place » est aussi celle du jeu dans le projet socioculturel, en particulier la façon dont l'accueil est pensé à partir de cet espace premier, mais aussi sur l'ancrage territorial (rayonnement et visibilité ; mobilité hors les murs). Plus généralement, peut être ici interrogée la place des pratiques ludiques dans l'animation, avec autant de types de jeux mis en oeuvre, à



l'instar des jeux de rôle, des jeux théâtraux et expressifs, des *serious games*, des jeux de plein air, collaboratifs ou coopératifs, etc. A titre d'exemple, on peut citer les grands jeux qui occupent une large place dans les accueils collectifs de mineurs : moyen pour l'enfant de découvrir son environnement et revêtant souvent un caractère exceptionnel, ils sont aussi pour un groupe une façon de vivre une aventure collective lors de ses temps de loisirs et de vacances. Autant de retours d'expériences, d'analyses de dispositifs et des méthodes d'animation ludiques qui pourront susciter des contributions et des réflexions originales.

### Bibliographie :

- Baptiste BESSE-PATIN, « L'animation du jeu libre : Comment valoriser la fonction d'animation ? », in Actes du séminaire « animation du jeu libre », Sept. 2015, Montréal, Canada. 2016,
- Gilles BROUGERE (1991), « Jouet -architecture : présentation d'un concours » In *Le jeune enfant et l'architecte*, Paris, Syros.
- Gilles BROUGERE (2005), *Jouer/Apprendre*. Paris, Economica.
- Roger CALLOIS (1958) *Les jeux et les hommes : Le masque et le vertige*, Paris, Gallimard, 1967 (1re éd. 1958)
- Pierre-Noël DENIEUIL (2008), « Développement social, local et territorial : repères thématiques et bibliographiques sur le cas français », *Mondes en développement*, vol. 142, no. 2, 2008, pp. 113-130.
- Friedrich FRÖBEL (1837), "Manuel pratique des jardins d'enfants de Fr. Fröbel à l'usage des institutrices et des mères de famille, composé sur les documents allemands par F. Jacobs", introduction de la baronne de Marenholtz, Bruxelles, F. Claessen, Paris Hachette, 1859.
- Arlie Russel HOCHSCHILD (2013), *Le prix des sentiments. Au coeur du travail émotionnel*, [1983], Paris : La Découverte.
- Johan HUIZINGA (1938) *Homo ludens : essai sur la fonction sociale du jeu* [« Homo ludens, proeve eener bepaling van het spel-element der cultuur »], Paris, Gallimard, 1951 (1re éd. 1938)
- Sylvie RAYNA & Gilles BROUGÈRE (dir.). (2010), *Jeu et cultures préscolaires*. Lyon : INRP.
- Nathalie ROUCOUS et Nadège HABERBUSCH (2010), « Culture enfantine, jouets et jeu symbolique en ludothèque » In Sylvie RAYNA & Gilles BROUGÈRE (dir.). *Jeu et cultures préscolaires*. Lyon, INRP, 2010, pp.191-224.
- Nathalie ROUCOUS (2010), « Du jeu et des vacances en colonie, une évidence en question » in Houssaye J. (dir.), *Colos et centres de loisirs : institutions et pratiques pédagogiques*, Paris, Matrice, pp. 205-219.
- Nathalie ROUCOUS (2006), « Ludothèque, un territoire de l'enfance », dans Les sciences de l'éducation. *Pour l'Ère nouvelle, Les sciences de l'éducation*, vol.39, n°2, p. 15-32.
- Michèle SCHÄRER (2008), *Friedrich Fröbel et l'éducation préscolaire en Suisse romande : 1860-1925*. Lausanne : École d'études sociales et pédagogiques de Lausanne.



Michel SOËTARD (1990), *Friedrich Fröbel : pédagogie et vie*. Paris, Armand Colin.

### Comité scientifique :

BATISTA Yannick, enseignant IUT Bordeaux-Montaigne, ludothécaire La Coccinelle (33).

CAMUS Jérôme, maître de conférences en sociologie, IUT Tours, CITERES-Cost.

COLLIGNON Béatrice, professeur des universités en géographie, Université Bordeaux-Montaigne, directrice UMR PASSAGES 5319.

CROCE Cécile, maître de conférences (HDR) en esthétique et sciences de l'art, IUT Bordeaux-Montaigne, MICA.

CURTO VITAS Fernando, IEPSA, université de Zaragoza.

Della CROCE Claudia, professeur, Haute école de travail social, EESP, Lausanne, Suisse.

DUGAS Éric, professeur des universités en sciences de l'éducation, ESPE Aquitaine, Université de Bordeaux, LACES 7437.

GREFFIER Luc, maître de conférences en géographie sociale, IUT Bordeaux-Montaigne, UMR PASSAGES 5319.

HEC Benoit, Directeur Adjoint du Centre d'Animation du Grand Parc (Bordeaux), ACAQB.

JACOPÉ Anne, Association des Ludothèques Françaises.

LANDE Marine, enseignante IUT Bordeaux-Montaigne.

LUSSIER Martin, professeur au département de communication sociale et publique, université du Québec à Montréal (UQAM).

MARNET Muriel, doctorante en Sciences de l'éducation, LACES 7437.

MONTGOLFIER (de) Clotilde, maître de conférences en sciences de gestion, directrice IUT Bordeaux Montaigne.

ORTIZ de URBINA Ramon, Président IUT Bordeaux-Montaigne.

POUCHADON Marie-Laure, maître de conférences en géographie sociale, IUT Bordeaux-Montaigne, UMR PASSAGES 5319.

RAFAEL Duarte doctorante en Sciences de l'éducation, LACES 7437.

RUBI Stéphanie, maîtresse de conférences en sciences de l'éducation, IUT Bordeaux-Montaigne, LACES-ERCEP3 7437, OUIEP.

ROUCOUS Nathalie, maître de conférences en Sciences de l'éducation à l'université Paris 13, membre du Centre de recherche EXPERICE.

TOZZI Pascal, maître de conférences HDR en science politique, IUT Bordeaux-Montaigne, directeur adjoint UMR PASSAGES 5319.

UNTERNHER Dominique, enseignant IUT Bordeaux-Montaigne, formateur BPJEPS Théâtre en miettes.

VOHLGEMUTH Laurence, professeure, Ecole supérieure d'éducation, Institut Polytechnique de Lisbonne, Portugal.

ZERRILLO Florence, maître de conférences en psychologie, IUT Bordeaux-Montaigne, UMR PASSAGES 5319.



**Echéancier :**

Envoi des propositions de communication jusqu'au :

**13 octobre 2017** à l'adresse mail suivante :  
**colloques-isiat@iut.u-bordeaux-montaigne.fr**

Les textes d'une page (3000 signes espaces compris) seront envoyés en format Word, Times new roman, Police 12, interligne simple avec un titre, le nom et les coordonnées du communicant, son statut et son organisme d'appartenance, l'axe de réflexion privilégié et un exposé synthétique présentant la problématique générale, le terrain ou les données mobilisées, les résultats ou axes de réflexion développés lors de la présentation.

Retour des avis du comité scientifique : mi-novembre 2017.

Edition du programme prévisionnel : mi-décembre 2017.

Réception des textes complets : jusqu'au 12 janvier 2018.

Colloque : **lundi 29 et mardi 30 janvier 2018.**

