



Julien Devriendt (dir.)

Jouer en bibliothèque

Presses de l'enssib

Jouer pour jouer

Caroline Makosza

DOI : 10.4000/books.pressesenssib.4647
Éditeur : Presses de l'enssib
Lieu d'édition : Villeurbanne
Année d'édition : 2015
Date de mise en ligne : 30 janvier 2019
Collection : La Boîte à outils
ISBN électronique : 9782375460719



<http://books.openedition.org>

Édition imprimée

Date de publication : 1 janvier 2015

Référence électronique

MAKOSZA, Caroline. *Jouer pour jouer* In : *Jouer en bibliothèque* [en ligne]. Villeurbanne : Presses de l'enssib, 2015 (généré le 01 février 2021). Disponible sur Internet : <<http://books.openedition.org/pressesenssib/4647>>. ISBN : 9782375460719. DOI : <https://doi.org/10.4000/books.pressesenssib.4647>.

Ce document a été généré automatiquement le 1 février 2021.

Jouer pour jouer

Caroline Makosza

Un projet en mouvement : six ans de réflexion

- 1 Les réflexions qui suivent sont issues du développement du projet de la ludomédiathèque de Fosses (Val d'Oise, 9 600 habitants, 500 m²) qui a ouvert ses portes en novembre 2012. Mais l'équipe proposait du jeu à la bibliothèque depuis 2008, dans ses petits locaux de moins de 100 m². Nous avons donc eu beaucoup de temps pour construire notre réflexion sur la place du jeu dans les bibliothèques, sur le rôle des professionnels, sur l'image et l'impact de cette démarche aux yeux du public, des élus, des supérieurs hiérarchiques et des financeurs. Toute l'équipe a beaucoup réfléchi, s'est parfois disputé, a écrit, a lu, a convaincu, a inventé et a construit ce projet dont je vous livre ici quelques clés. Notre démarche s'appuie sur les formations, les livres, les articles, les recherches qui nous ont accompagnés et nous accompagnent encore.
- 2 Chaque projet est unique et s'inscrit dans un contexte, rien n'est transposable tel quel, ce n'est pas souhaitable et serait terriblement ennuyeux. Mais j'espère que les quelques éléments qui suivent pourront guider vos réflexions et vos pratiques dans vos projets autour du jeu.
- 3 Pendant tout le projet, et encore aujourd'hui, on a beaucoup ri et on s'est bien amusé. Si vous vous jetez dans cette aventure, je vous souhaite au moins autant de plaisir !

Décider de jouer : liberté pour les oursons !

- 4 Le jeu en bibliothèque est encore bien souvent perçu comme un « produit d'appel » pour faire venir un hypothétique public et le guider petit à petit vers la lecture, activité légitime de la bibliothèque et souvent considérée comme seule digne d'intérêt.
- 5 Dans une optique tout aussi discutable, les bibliothèques vont chercher à donner au jeu une légitimation culturelle ou pédagogique en s'efforçant de mettre en lumière, de manière parfois un peu artificielle, ses côtés éducatifs (lecture, écriture, motricité,

vivre-ensemble...). Les équipes vont alors construire des projets en se servant des objets (jouets, jeux de société, jeux vidéo...) comme d'outils d'animation, bien souvent en partenariat avec d'autres services ou institutions et sous le regard bienveillant d'élus et des différents responsables hiérarchiques. Je n'affirme pas ici que de telles actions soient toujours dénuées d'intérêt. Mais ce n'est pas du jeu. Appelons ça « loisirs dirigés », « apprentissages ludiques ». Mais en aucun cas les participants ne vont jouer pendant cette activité. Ben oui, mais alors...

- 6 Quand est-ce qu'on joue ? En quoi une activité est-elle un jeu ?

Qu'est-ce qu'une situation de jeu ?

- 7 Gilles Brougère¹, dans la lignée de Roger Caillois, dégage plusieurs caractéristiques qui définissent une situation de jeu. L'une d'elles est la *décision* d'entrer ou de sortir du jeu. Le jeu lui-même peut se définir par une succession de décisions. Arrêter de décider, c'est arrêter de jouer. Seul le joueur peut choisir de jouer. Imposer à quelqu'un de jouer c'est risquer de détruire la situation de jeu. La seconde c'est la dimension de *second degré de l'activité*, le « pour de faux ». Quand on joue, on fait semblant. Par là même, ce que je fais dans le jeu, n'a pas de conséquence dans la vie réelle : c'est la « frivolité ». Ainsi, le loisir dirigé tel que souvent proposé dans les bibliothèques ne relève donc pas du « jouer ».
- 8 Certes, le jeu est plus facile à vendre quand on l'habille de tout un arsenal d'objectifs pédagogiques, parfois artificiels. Prenons garde à ne pas instrumentaliser le jeu d'une manière qui le débarrasserait largement d'un de ses plus grands intérêts pour en faire un outil d'animation pas tellement plus intéressant qu'une boîte de crayons d'une seule couleur². J'affirme d'ailleurs la même chose au sujet du livre : toute action qui vise à réduire le livre à un outil d'animation au service d'un projet vaguement pédagogique (« faire aimer la lecture », « donner le goût de lire », « compléter les apprentissages scolaires ») est vide de sens et ne permet pas aux participants de votre activité de vivre leur propre expérience de lecture et d'en saisir l'intérêt, intérêt propre à chacun. Le livre, c'est pour lire ; le jeu, c'est pour jouer. Rien de plus, rien de moins.

Jouer pour jouer : autant en emporte le *flow*

- 9 Néanmoins, qu'il s'agisse de jouer ou de lire, comme il est difficile de résister à l'envie de fixer soi-même les objectifs de l'activité ! Car il s'agit là de résister à toute une conception de la société : celle de la productivité. « L'acte de jouer comme l'activité de la promenade sont aujourd'hui des actions liées à la pure perte lorsque la société contemporaine recherche la gestion, la rentabilité, l'utilité »³. Dans le cas des animations telles que pratiquées par nos institutions (bibliothèques, centres de loisirs, accueils jeunesse...), on cherche bien souvent à ce que l'action entreprise et les agissements du public visé soient parfaitement maîtrisables par l'animateur. On vise alors une progression et des objectifs mesurables qui, dans l'idéal, devront être atteints par tout le groupe à la fin de l'action. Et surtout, il faut que l'activité « serve », qu'elle participe au développement des apprentissages que l'on jugera utiles aux enfants. L'activité doit conduire à sa réussite, surtout si elle est scolaire... mais pas forcément à son bonheur. Toute activité qui ne s'inscrit pas dans un schéma clairement productif et dirigé est alors jugée inutile ou, au mieux, activité de défouloir. Et pourtant... Certains

chercheurs sautent le pas : « Les problèmes de la violence dans les banlieues des métropoles contemporaines proviennent, pour une bonne part, de ce que les innombrables activités éducatives, culturelles, sportives que la société propose aux jeunes sont de mauvais jeux et ne font pas jouer »⁴.

- 10 Le jeu est une activité qui se suffit à elle-même, une activité *autotélique* qui, si elle n'est pas imposée mais librement choisie conduit à l'état de *flow* décrit par le psychologue Csíkszentmihályi⁵. C'est donc bien ça qu'on recherche : le jeu pour ce qu'il est, sans chercher à savoir quels apprentissages concrets l'enfant va en retirer. « Le jeu n'est éducatif que s'il ne cherche pas à l'être »⁶. C'est sa propre expérience vécue à l'intérieur du jeu qui est intéressante pour peu qu'on l'ait choisie et qu'on la vive de manière libre et sans jugement.

Le rôle des bibliothécaires et la place des bibliothèques

- 11 Le rôle du professionnel se situe exactement ici : mettre à disposition un espace, des éléments, organiser des collections, des services et ensuite... laisser faire ! Laissez les gens (et particulièrement les enfants) s'emparer de tout ce que nous mettons à leur disposition. Il faut qu'ils se sentent libres d'utiliser puis de s'approprier chaque objet (jouet, jeu, livre, jeu vidéo...) comme bon leur semble, sans jugement, sans objectif autre que le leur.
- 12 Le ludothécaire doit laisser jouer (et le bibliothécaire laisser lire). Il est là essentiellement pour organiser et réorganiser les espaces, accueillir, n'intervenir que si on lui demande, gérer les éventuels conflits, être présent, bienveillant et ranger... beaucoup beaucoup ranger. Ce non-interventionnisme est parfois difficile à accepter pour soi comme pour les autres... « Mais alors... vous ne faites rien ?! » s'entend-on parfois reprocher. Il y a beaucoup de choses à faire avant et après, mais pendant, non. Il ne faut surtout *rien faire*. Et ça n'est pas facile, pas facile du tout !
- 13 Avec ce positionnement professionnel, les conversations avec les parents et avec les enseignants seront à la fois riches et houleuses quand ils vous demanderont des jeux « pour apprendre à compter » comme lorsque, aujourd'hui, ils nous demandent des livres « pour apprendre à lire ». Or, on profite vraiment du jeu - et de tout ce qu'il peut apporter - quand on en maîtrise les mécanismes et les prérequis. Comme pour les livres... La littérature, c'est bien. C'est du plaisir. Mais ça peut l'être parce qu'on *sait* lire (ou parce qu'on vous lit à voix haute). L'acte d'apprendre à lire est difficile, même s'il peut être plaisant, comme tout apprentissage. Pour garder le plaisir de la lecture, on ne devrait apprendre à lire que dans de mauvais livres. Que ce soit livre ou jeu, si je ne maîtrise pas un tant soit peu les compétences nécessaires à la pratique, au mieux, je vais m'ennuyer, au pire, je vais associer cette expérience à une sensation désagréable. Or, nous avons tous besoin de réussite, surtout les enfants. Proposer à un enfant un jeu de Memory parce qu'il a une mauvaise mémoire, c'est le mettre en échec, là où il a besoin de réussite et de plaisir.
- 14 De nombreux chercheurs analysent comme marginale la place accordée au jeu libre dans la vie des individus et notamment des enfants. Il faut donc bien que quelqu'un se charge de (re-) donner au jeu sa place dans la vie des enfants et de faire en sorte qu'un temps non négligeable de jeu de qualité leur soit accordé. Alors les bibliothécaires, on s'y colle ?

Un projet de service : le sens de l'avis

- 15 S'appuyer sur toutes les réflexions portées aujourd'hui par la recherche sur le jeu⁷ ne pourra qu'enrichir notre propre réflexion sur le rôle des bibliothèques. Penser le rôle du jeu, c'est penser le rôle du temps libre, des loisirs mais aussi celui de la littérature et de la culture dans la vie des gens. C'est aussi repenser (et il est vraiment temps !) les relations entre l'école et les bibliothèques, entre les apprentissages et les découvertes, entre le travail et le plaisir.
- 16 Introduire le « jouer » dans la bibliothèque, quels que soient les moyens dont on dispose, sera l'occasion de rédiger ou de re-questionner l'ensemble du projet d'établissement. Il ne s'agira pas simplement d'ajouter un nouveau service à son offre mais plutôt de repenser globalement toutes ses pratiques et postures professionnelles.

Les collections : localisation, espaces, traitement, usages

Séparer ou intégrer ? : le meilleur des deux mondes

- 17 L'idée qui vient le plus naturellement lorsqu'on pense à l'aménagement est d'imaginer des espaces « jeunesse », « adultes », « jeux », « CD et DVD » et « informatique » avec une organisation de l'équipe et des fonctions définies en conséquence. Or le monde n'est pas ainsi, considérons l'individu dans sa globalité, et c'est pourquoi de nombreuses bibliothèques sont aujourd'hui organisées différemment. Avec le jeu, c'est l'occasion de repenser ce modèle classique de l'aménagement et de l'organisation des équipes dans les bibliothèques. Du côté des professionnels, dans une équipe, nous avons tous le même métier. En pratique, tout le monde doit savoir à peu près tout faire. On vit tous la même chose. Dans l'esprit de notre projet, à Fosses, tout cela s'est construit de façon logique : il n'y a pas de concurrence entre d'éventuelles « sections » avec le risque redoutable de perdre la vision globale du projet et des gens et d'organiser sa réflexion, chacun de son côté, autour du support ou de la section que l'on s'est vu attribué. On parle souvent du « public au cœur de l'action ». C'est ce qu'on dit, c'est souvent ce qu'on ne fait pas. Qu'il soit jeu ou livre, en parlant plus de supports que de contenus, en organisant le métier et ses problématiques autour de ces éléments, on risque de s'éloigner de plus en plus des gens. Il ne doit pas y avoir de hiérarchie entre les supports.
- 18 Ainsi, nous avons opté pour une prise en compte de la personne (faisant partie du public ou de l'équipe) comme une et indivisible et faisons de même avec notre projet. Il a une unité, un sens. Pourquoi le saucissonner ? Apprenons plutôt à relier les choses entre elles. Les espaces peuvent s'interpénétrer, les circulations peuvent être naturelles, fluides. Les supports et les pratiques peuvent communiquer, s'enrichir mutuellement. Et les gens aussi.

L'aménagement intérieur : maison et sentiments

- 19 On peut alors penser l'aménagement, non plus en terme de supports (livres jeunesse / adultes / jeux / etc.) mais en termes de pratiques et/ou d'ambiance. Ces espaces

pourront s'enchaîner harmonieusement (peut-être pas du premier coup...) et chacun pourra y trouver une place selon ses envies du moment. Chaque établissement devra tirer parti de ses propres recoins et autres bizarreries architecturales. Servez-vous-en, après vous en être plaint. Dessinez vos espaces avec ces éléments inamovibles ou bien avec des éléments de mobilier.

Favoriser la variété

- 20 Pour les espaces de jeux de règles (les jeux de société en boîtes), pensez à proposer suffisamment de places assises et de tables de différentes tailles. Dans vos acquisitions, diversifiez les âges, les mécanismes, les éditeurs, les univers aussi.
- 21 Il me semble important que tous les supports de jeu soient présents dans une bibliothèque qui souhaite « donner à jouer » à son public, comme le fredonnent les ludothécaires... et nous⁸. À vous d'articuler au mieux cette nouvelle offre avec vos espaces existants ou d'autres que vous souhaitez proposer.
- 22 Bien des aménagements sont valables pour peu qu'on accepte de repenser les espaces traditionnels des bibliothèques. Si vous avez un ou plusieurs étages, vous pouvez vous en servir pour proposer d'autres ambiances. Il serait dommage de concentrer les jeux et jouets à un seul endroit alors que les pratiques liées aux différents types de jeux sont très disparates ! On ne joue pas aux échecs ou au *Sudoku* comme on joue à *Halli Galli*, ni à *Counter Strike*. Il n'y a pas que les adultes qui jouent au *Scrabble*, ni que les enfants qui jouent à *Mario Party*. Garder tous ces aspects à l'esprit permet de (re-)dessiner les aménagements. C'est un des moments les plus passionnants d'un nouveau projet et il est fortement lié aux objectifs fixés...

Transmettre une règle du jeu

- 23 Testez tout pour pouvoir expliquer. Testez également les différentes manières de transmettre une règle du jeu. Ça n'est pas toujours facile ! Chaque jeu est différent et il est difficile de donner une méthode d'explication de règles. De manière générale, commencez par planter le décor, s'il y en a un : les joueurs sont des explorateurs, des guerriers, des constructeurs, des poules, au Moyen Âge, dans le futur, au Far-West... Présentez ensuite le matériel de jeu : cartes, dés, plateaux, etc. Puis donnez le but du jeu : comment gagner. Ensuite, faites un ou deux tours « pour de faux » et expliquez les règles et mécanismes au fur et à mesure que les situations se présentent. Si vous le pouvez, jouez avec. Sinon, restez un peu pour dissiper les dernières interrogations, jusqu'à ce que la partie se déroule de manière fluide. Il arrive souvent que les enfants (ou même les adultes, d'ailleurs) inventent ou modifient les règles. Si on ne vous demande rien, n'intervenez pas. J'ai personnellement assisté à une partie d'échecs avec des pièces de petits chevaux et des cartes à jouer dont les règles furent pour moi tout à fait cryptiques mais dont les joueurs ont semblé retirer beaucoup de plaisir !
- 24 Lorsque tout sera en place : observez et écoutez. Prenez bien garde à la manière dont les gens vont s'appropriier les lieux et analysez l'écart entre ce que vous pensiez et la réalité. Y a-t-il besoin de modifier quelque chose pour rendre les espaces de lecture plus confortable ou pour améliorer la qualité du jeu des enfants ?

Organisation matérielle et fonctionnement : cinquante nuances de prêts

- 25 « Et sinon ? Vous recomptez toutes les pièces à chaque fois ? »
- 26 Oui. On recompte à chaque fois. En réalité, on recompte à chaque retour et l'emprunteur, lui, est chargé de vérifier le contenu au moment où il emprunte. C'est loin d'être aussi pénible que ça en a l'air. Mais d'autres fonctionnements sont possibles. Certains utilisent même des balances de précision*...

La sélection

- 27 En dehors de cet aspect, un jeu ou un jouet se traite de la même manière qu'un livre ou tout autre support. Vous allez fureter et faire vos sélections sur les sites web (Trictrac.net, jeudenim.be, jeusoc.fr, 1001jeux.free.fr, gamestories.fr), dans les salons (Playtime, Kidexpo, Festival du jeu de Cannes, Art to Play...) ou dans la presse (*Plato*) et les boutiques spécialisées. Évitez les grosses enseignes classiques si vous cherchez qualité et conseil. Il existe encore de nombreuses boutiques de jeux de société et de jouets de qualité en France, mais il faut chercher un peu, parfois faire quelques kilomètres. À défaut, tournez-vous vers la vente en ligne (réservoir-jeux, Philibert, avenue des jeux...) ou les enseignes professionnelles pour les gros achats et les investissements de base qui devront être de qualité (Haba, Wesco...).

Le traitement documentaire

- 28 Ensuite, vous pourrez cataloguer les objets acquis. Vous aurez peut-être besoin de faire évoluer votre logiciel. Selon vos objectifs, vous pourrez aller de la notice la plus simple à la plus complexe. Pareil pour l'indexation et la cotation. Il existe un système d'analyse de l'objet ludique qui est comparable à notre Dewey : le système ESAR⁹, un outil puissant qui permet une analyse très fine de chaque objet acquis. Cependant, et à l'instar de la Dewey, ce genre d'outil trouve ses limites lorsqu'on veut s'en servir comme système de classement et de cotation à destination du public. Le classement des objets ludiques (COL) porte les mêmes qualités et les mêmes défauts : un outil d'analyse, de conseil, de connaissance du fonds extrêmement complet et puissant mais moins efficace lorsqu'il s'agit de ranger et de coter de manière simple et intuitive. Nous avons, de notre côté, développé notre propre système de classement et de cotations basé sur les demandes des usagers.

L'équipement et les conditions d'utilisation

- 29 Il vous reste à équiper tout ça... Commencez par consolider les boîtes qui vous sembleront fragiles, voire à changer complètement le contenant. Investissez dans des lots de boîtes cartons et plastiques vides, utile et pas cher. Bien que l'on retrouve souvent les règles de jeux sur Internet¹⁰, conservez-en tout de même une copie. Apposez éventuellement cote et code-barres sur la boîte avant de mettre en rayon.
- 30 Certaines ludothèques ne prêtent pas. Vous pouvez réserver les jeux à un usage sur place, tout dépend de votre projet. Fixez vos propres règles tout en veillant à ce qu'elles soient cohérentes avec le reste de vos supports.

- 31 Dans tous les cas, à chaque étape, à chaque moment, réfléchissez et surtout... amusez-vous, amusez-vous, amusez-vous !
-

NOTES

1. Gilles Brougère, *Jouer - apprendre*, Paris, Economica : Anthropos, 2005 (coll. Éducation).
2. Voir à ce sujet l'intéressant article d'Eddy Léja-Six, "How Can Gameplay Allow Players to Get Creative?", *Gamasutra.com*, 2012, qui met notamment en lumière l'un des principaux intérêts créatifs du jeu *Minecraft* : permettre au joueur de fixer lui-même ces objectifs. *Minecraft* n'est plus un jeu si les objectifs assignés le sont par quelqu'un d'autre que par le joueur lui-même. [En ligne] : < http://www.gamasutra.com/view/feature/181915/how_can_gameplay_allow_players_to_.php >.
3. Alain Guy, « Jouer, jouir du temps perdu », Actes des universités d'été des ludothécaires, Paris, Association des ludothèques françaises, 1998. [En ligne] : < <http://www.entre-vues.net/Archives/Articles/tabid/635/ctl/ArticleView/mid/1242/articleId/27/JOUER-JOUIR-du-temps-perdu.aspx> >.
4. Martine Mauriras-Bousquet, « Jouer et apprendre : même combat, le rôle des ludothèques dans la promotion du libre jeu », Actes des universités d'été des ludothécaires, Paris, Association des ludothèques françaises, 1998.
5. Mihály Csíkszentmihályi, *Vivre : la psychologie du bonheur*, Paris, Robert Laffont, 2004 (coll. Réponses).
6. Martine Mauriras-Bousquet, *op. cit.*
7. Voir notamment sur ce sujet le Centre de recherche interuniversitaire Expérience ressources culturelles éducation (EXPERICE) : < <http://www.univ-paris13.fr/experice/> >.
8. Voir à ce sujet l'encadré Les 5 espaces de jeux de la judo-médiathèque de Fosses, p. XX.
9. Acronyme pour jeu d'exercice, jeu symbolique, jeu d'assemblage, jeu de règles. Voir Denise Garon, *Le système ESAR : guide d'analyse, de classification et d'organisation d'une collection de jouets*, Montréal, ASTED ; Paris, Éditions du Cercle de la Librairie, 2002.
10. Voir < <http://www.ludism.fr> >.