

# La professionnalisation des ludothèques en Région Bruxelloise

Aline Menestres  
Bachelière en Sociologie

L'Association des ludothèques et ludothécaires de la Communauté française de Belgique (LUDO) a pour objectif de fédérer l'ensemble des ludothèques en Belgique francophone. Toutefois, les ludothèques de la région bruxelloise jouissent d'une situation privilégiée grâce à l'existence d'un secteur « Ludothèques » au sein de la Commission communautaire française -appelée plus communément la Cocof.

En effet, l'asbl LUDO ayant perdu, en 2008, son statut d'organisme général d'éducation permanente, elle ne parvient plus à subventionner les ludothèques qu'elle rassemble. Seul le secteur « Ludothèques » de la Cocof, entité relativement autonome, apporte encore un soutien financier aux vingt-huit ludothèques reconnues de la région bruxelloise.

Pour les cent-dix-neuf autres ludothèques<sup>1</sup>, soit leur statut leur permet d'être financées -c'est le cas des ludothèques communales-, soit leur activité leur offre la possibilité de postuler pour l'octroi de subsides dans d'autres secteurs -pensons aux ludothèques spécialisées et aux ludothèques associées à des bibliothèques-, soit elles survivent tant bien que mal par les cotisations, les locations et surtout le travail de leurs bénévoles -cela inclut toutes les ludothèques associatives non spécialisées.

En l'absence de formation et dans un contexte de reconnaissance institutionnelle chaotique, comment les ludothécaires se créent-ils une identité professionnelle ? Que peut-on dire de leur professionnalisation ?

Comment conçoivent-ils leur travail, à la fois d'un point de vue pratique et d'un point de vue plus philosophique ?

Ces questions sont à l'origine de l'analyse ici proposée. Celle-ci se concentre uniquement sur les ludothèques de la région bruxelloise. Cette limitation géographique se justifie par l'avantage financier spécifique dont bénéficient ces ludothèques en question. En outre, elle peut constituer un premier jalon vers une démarche comparative au niveau national, voire international.

## Procédure

Pour traiter des questions tournant autour de la professionnalisation des ludothèques en région bruxelloise, l'observation participante a été le premier et principal outil utilisé. Les heures prestées ont eu pour objectif de voir, de comprendre et d'analyser les publics des ludothèques, leurs demandes et attentes, les activités proposées, ainsi que les différentes tâches des ludothécaires et leurs préoccupations.

Les informations ainsi engrangées ont été complétées par des entretiens exploratoires avec le président de l'asbl LUDO et la responsable du secteur « Ludothèques » de la Cocof, en leur qualité d'experts ; par des recherches documentaires et archivistiques au secteur « Ludothèques » de la Cocof ; par de nombreuses discussions avec les trois ludothécaires de la Ludothèque de la Cocof et avec quelques membres de cette ludothèque ; et par un questionnaire<sup>2</sup> envoyé par e-mail aux 28 ludothèques de la circonscription

---

<sup>1</sup> D'après un recensement effectué en octobre 2008.

---

<sup>2</sup> Cf. Annexe 2.

géographique, auquel 12 réponses ont été rapportées<sup>3</sup>.

En outre, nous avons pu mieux cerner les intérêts de chacune des parties, à savoir le côté des ludothèques et celui du politique, grâce à la participation à une réunion dirigée par Geneviève Nicaise, collaboratrice de Fadila Laanan au Ministère de la Culture et de l'Audiovisuel de la Communauté française.

L'étude proposée s'est construite autour de la question suivante : *comment le ludothécaire perçoit-il et justifie-t-il sa légitimité professionnelle auprès des usagers de la ludothèque, cette dernière étant un secteur en voie de professionnalisation ?*

## Analyses

Avant d'entamer l'analyse proprement dite des données récoltées, il nous paraît nécessaire de faire un détour par le cadre théorique qui a délimité l'objet d'étude.

Ainsi, nous passerons en revue les concepts de professionnalisation, de légitimité et de légitimation professionnelle au travers de la notion d'identité professionnelle, en voyant systématiquement comment ces concepts et notions apportent un éclairage nouveau à la problématique de la professionnalisation de la ludothèque.

### *L'identité professionnelle*

Wittorski décrit ce qu'il qualifie comme étant la conception sociale de l'identité professionnelle, c'est-à-dire « le jeu (au

---

<sup>3</sup> Malgré deux relances (une par voie de mail, l'autre par téléphone), on peut regretter le nombre si peu élevé de réponses. Toutefois, cela peut être relativisé par le fait que certaines personnes sont à la tête de plusieurs ludothèques (c'est par exemple le cas des ludothèques de Watermael-centre et de Boitsfort-centre). En tenant compte de ce paramètre, le nombre de réponses escomptées aurait été de 25. De plus, les questionnaires ont été envoyés à une période de l'année où les ludothèques bruxelloises sont sollicitées par la Cocof pour rentrer leur rapport d'activité afin de prétendre aux subsides. Dans ces circonstances, un taux de réponses de 44% peut être jugé satisfaisant.

sens stratégique et dynamique du terme) existant entre, d'une part, les affects et représentations du sujet portant sur sa place et celle de son action dans l'environnement (place passées, actuelles et à venir), et, d'autre part, la reconnaissance sociale du sujet par cet environnement »<sup>4</sup>.

Dans cette définition, est clairement mise en évidence la double relation entre la reconnaissance sociale du sujet en tant que professionnel, mais aussi la reconnaissance professionnelle du sujet sur lui-même. Cela nous permet d'ores et déjà de poser deux questions :

- *Le ludothécaire reconnaît-il le côté professionnel de son activité ?*
- *Les membres de la ludothèque perçoivent-ils le ludothécaire comme professionnel ?*

### *Les formes de la professionnalisation*

Pour Solveig Fernagu Oudet, la professionnalisation est « une revendication de statut et l'inscription dans un métier aux contours identifiés et socialement reconnus »<sup>5</sup>.

Selon Raymond Bourdoncle, la notion de professionnalisation se partage en quatre formes qu'il convient de clairement distinguer.

La *professionnalisation de l'activité*, ce que Bourdoncle appelle « l'universitarisation de la formation professionnelle », peut être entendue soit comme le passage du bénévolat à la rémunération, soit comme la rationalisation des savoirs d'une branche en vue de les rendre plus efficaces et aptes à être enseignés.

La *professionnalisation du groupe exerçant l'activité* se traduit par la reconnaissance en tant que profession et la valorisation, voire la défense, d'une position statutaire, notamment via la création de codes de déontologie.

---

<sup>4</sup> WITTORSKI R., *Professionnalisation et développement professionnel*, coll. Action & Savoir, L'Harmattan, Paris, 2007, p. 153.

<sup>5</sup> FERNAGU OUDET S., *Organisation du travail et développement des compétences. Construire la professionnalisation*, coll. Action & Savoir, Paris : L'Harmattan, 2008, p. 266.

C'est notamment dans ce cadre que l'action de LUDO semble s'intégrer, ainsi que celle du secteur « Ludothèques » de la Cocof.

Une troisième forme, la *professionnalisation des savoirs*, concerne deux logiques distinctes : répertorier, recenser, rationaliser, codifier les savoirs en vue de les transmettre, ou bien relier les savoirs aux compétences et les incarner dans des pratiques qui leur donnent sens et finalité. Ainsi Bourdoncle parle de *métier* et de *profession*. La profession fait l'objet d'un enseignement théorique, alors que le métier s'attache principalement à une tradition pratique d'apprentissage « sur le terrain ». Ici encore, on peut retrouver des points d'attache dans les activités et ambitions des deux entités fédératrices des ludothèques.

Quant à la *professionnalisation des personnes exerçant une activité*, Bourdoncle parle de cette étape en termes de socialisation professionnelle, c'est-à-dire de construction d'une identité professionnelle et l'acquisition de savoirs et savoir-faire en situation réelle.<sup>6</sup>

Si nous nous penchons exclusivement sur la position des ludothécaires, la dernière forme de professionnalisation recensée par Bourdoncle apparaît être celle à interroger. En effet, toutes ces formes sont imbriquées et fortement dépendantes l'une de l'autre. Néanmoins, certaines d'entre elles sont plus facilement identifiables au vu des informations dont nous disposons avant le travail de terrain.

Si nous revenons sur les actions revendiquées par LUDO et le secteur « Ludothèques », ces entités inscrivent leurs pratiques dans la *professionnalisation du groupe exerçant l'activité* et la *professionnalisation des savoirs*. Elles ont mis sur pied des modules de formation (ludothéconomie, culture du jeu, ...) spécifiquement destinées aux ludothécaires ;

elles défendent l'importance de la place des ludothèques dans la société ; elles mettent également en place toute une dimension réflexive sur le rôle du jeu dans nos sociétés et de fait, sur la contribution sociale de l'institution « ludothèque ».

Au niveau de la *professionnalisation de l'activité*, telle que définie par Bourdoncle, le passage du bénévolat à l'activité salariée est en cours<sup>7</sup>. C'est aussi un cheval de bataille des deux fédérations des ludothèques.

Toutefois, le salariat sous-entend une plus grande autonomie des ludothèques. Dans un contexte où beaucoup d'entre elles sont associatives, et compte tenu de la difficile rentabilité des associations, le fait que certaines d'entre elles puissent rémunérer un, voire deux, équivalents temps-plein est déjà tout à fait louable.

Autrement dit, outre l'identité professionnelle, la dernière forme de professionnalisation, la *professionnalisation des personnes exerçant l'activité*, introduit une nouvelle dimension : l'acquisition de savoirs et savoir-faire en situation réelle. Cela fait émerger une nouvelle question :

*Quels sont les savoirs et savoir-faire mobilisés par le ludothécaire dans son travail ?*

Afin de répondre à cette question de manière adéquate, Fernagu Oudet utilise une autre notion, celle de l'expérience. D'après elle, la professionnalisation et le niveau de pratique déterminent et sont déterminés par l'expérience professionnelle. L'auteure parle de trois niveaux de pratique successifs : le faire, le savoir-faire et le savoir-agir.

L'expérience grandissante permet de passer de l'un à l'autre et d'acquérir ainsi davantage de professionnalisation. Voici le schéma<sup>8</sup> utilisé pour représenter l'idée développée :

---

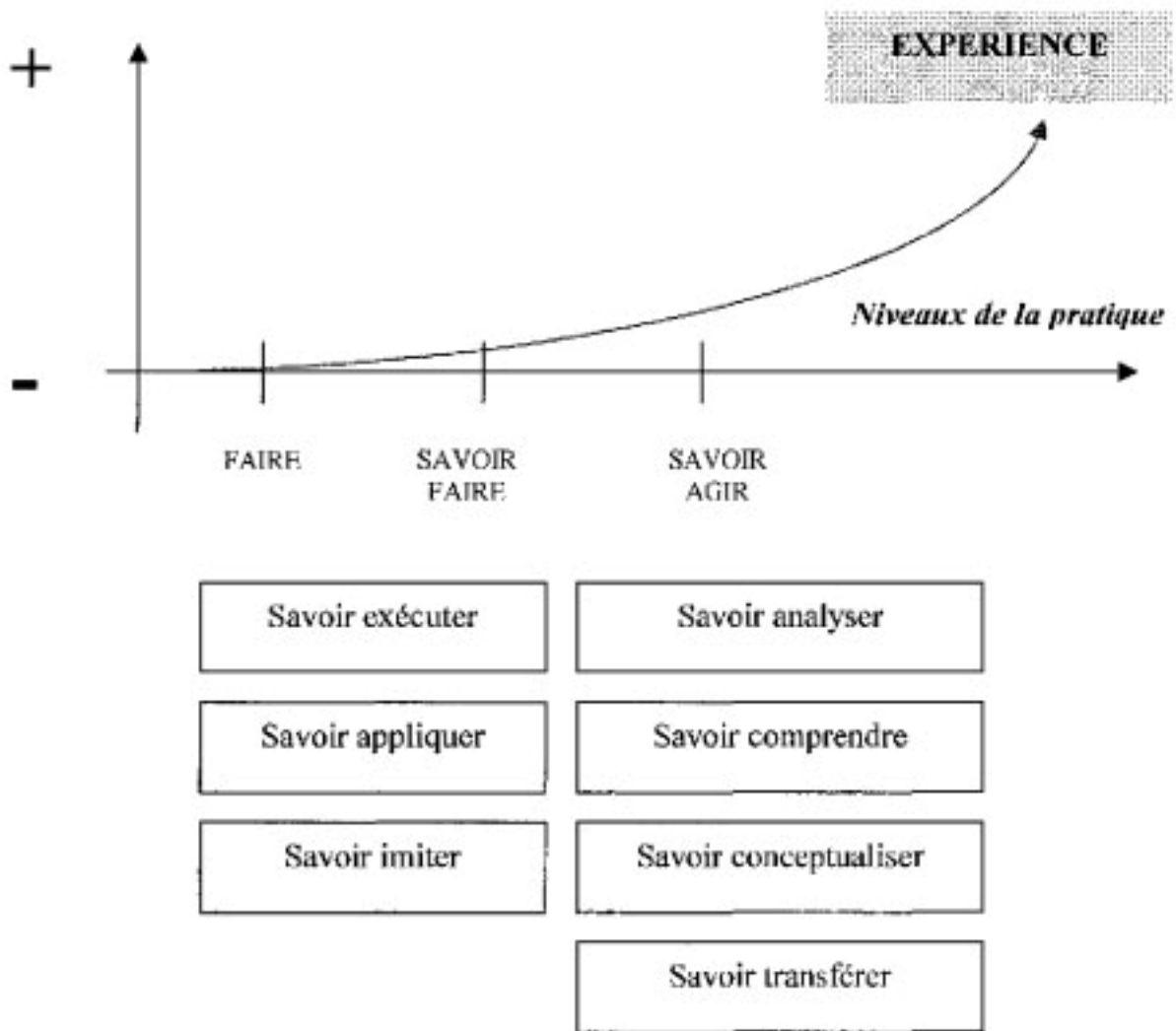
<sup>6</sup> *Op.Cit.*, pp. 266-275.

---

<sup>7</sup> Cf. Annexe 3 : Tableau : évolution des ludothèques bruxelloises de 2003 à 2007.

<sup>8</sup> *Op.Cit.*, p. 285.

## Professionnalisation



Pour passer du faire au savoir-faire, il faudrait savoir : exécuter, appliquer et imiter. De même, pour passer du savoir-faire au savoir-agir, il faudrait savoir : analyser, comprendre, conceptualiser et transférer.

Nous aurons l'occasion, lors de l'analyse des données, de revenir sur ces termes et de voir de quelle manière ils sont repérables, visibles ou non, dans les activités observées et déclarées des ludothécaires.

## Légitimité et légitimation professionnelle

Dans leur ouvrage, Tremblay et Rolland reprennent à leur compte la théorie de Pasquero et Beaulieu sur le sujet qui nous occupe ici, dans un modèle tridimensionnel où la légitimité correspond à l'aspect structurel, la légitimation à l'aspect stratégique, et l'interaction entre légitimité et légitimation à l'aspect relationnel.

Ils définissent la légitimité comme « un construit multidimensionnel par lequel une organisation démontre la pertinence de ses activités par rapport à un système de valeurs donné. La pertinence représente l'adéquation entre un champ d'expertise, les compétences individuelles des membres, les demandes du marché, et les attentes plus générales de la société »<sup>9</sup>.

Les auteurs structurent le concept de légitimité en six dimensions : *identitaire* (Qui sommes-nous ? À quoi servons-nous ?), *technique* (Nos compétences sont-elles adéquates ?), *morale* (En quoi croyons-nous ?), *légale* (Quel est notre statut juridique ?), *perceptuelle* (Comment sommes-nous perçus ?) et *institutionnelle* (D'où tirons-nous notre autorité et notre autonomie ?)

Dans le même esprit, la légitimation est, d'après eux, « le processus suivant lequel l'organisation démontre à ses parties prenantes la pertinence de ses activités et de celles de ses membres »<sup>10</sup>.

Ici, le processus de légitimation trouve appui dans cinq modes de légitimation, selon le type de défi à relever.

La *construction initiale* fait référence au fait de se définir à travers des objectifs, des valeurs fondamentales et des compétences. Elle contient aussi l'idée de répondre aux besoins du marché et d'obtenir la reconnaissance de l'Etat.

La *préservation* est le mode de légitimation qui entend conserver des acquis, défendre son territoire, maintenir et promouvoir ses compétences et ses valeurs.

Le *mode du renforcement* concerne l'ajout d'éléments nouveaux pour renforcer les acquis.

---

<sup>9</sup> TREMBLAY D-G, ROLLAND D. : « La chute d'Andersen », in *Responsabilité sociale d'entreprise et finance responsable. Quels enjeux ?*, Québec : Presses de l'université du Québec, 2004, p. 130.

<sup>10</sup> *Ibid.*, p. 131.

La *restauration* a pour objectif de réagir à des attaques, pour justifier des actes et des décisions, et remettre en état.

Enfin, *l'élargissement* veut démontrer le bien-fondé et la pertinence, l'utilité d'un nouveau projet<sup>11</sup>.

Une crise peut mettre en danger la survie de l'organisation. Elle se caractérise comme un événement majeur qui doit remplir trois conditions : être un élément de surprise, représenter une menace pour l'organisation et ses parties prenantes, et requérir un temps de réaction relativement court.

A partir de ces énoncés, deux questions se posent :

- Où se situe le ludothécaire dans chacune des six dimensions de la légitimité professionnelle ?
- Actuellement, à quel mode de légitimation peut-on raccrocher ce secteur ?

## HYPOTHESES

A partir de cette question générale : « comment le ludothécaire perçoit-il et justifie-t-il sa légitimité professionnelle auprès des usagers de la ludothèque, cette dernière étant un secteur en voie de professionnalisation ? », reprenons chacune des questions énoncées précédemment et tentons des hypothèses de travail.

### **Quels sont les savoirs et savoir-faire mobilisés par le ludothécaire dans son travail ?**

Au niveau des savoirs, le ludothécaire doit avoir une connaissance approfondie des jeux qu'il propose, de même que des connaissances en gestion et en animation. Au niveau des savoir-faire, le ludothécaire doit pouvoir informer et conseiller, gérer et organiser un stock et un espace de jeux.

---

<sup>11</sup> Pour une plus grande clarté et en guise de synthèse, cf. Annexe 3.

**Où le ludothécaire se situe-t-il dans chacune des six dimensions de la légitimité professionnelle ?**

Le ludothécaire met en avant les dimensions morale et technique de la légitimité professionnelle, en vue de renforcer les dimensions identitaire, légale et institutionnelle ; alors qu'il néglige la dimension perceptuelle.

**Le ludothécaire reconnaît-il le côté professionnel de son activité ?**

Le ludothécaire a conscience des compétences professionnelles spécifiques que demande l'exercice de son activité et les défend.

**Les membres de la ludothèque perçoivent-ils le ludothécaire comme professionnel ?**

Les membres de la ludothèque perçoivent le ludothécaire comme quelqu'un de compétent, tout en ne considérant pas son activité comme professionnelle.

**Actuellement, à quel mode de légitimation peut-on raccrocher ce secteur ?**

En Région bruxelloise, étant donné la position privilégiée dont bénéficient les ludothèques, le ludothécaire se situe dans un mode de légitimation de l'ordre de la préservation des acquis, voire du renforcement de ceux-ci.

Rappelons toutefois que ces hypothèses n'ont pour ambition que de tracer un cadre général de travail et non de contraindre la réalité dans des catégories étiquées.

## **Bibliographie**

ALBARELLO, L. : *Apprendre à chercher. L'acteur social et la recherche scientifique* (3<sup>e</sup> éd.), coll. Méthodes en sciences humaines, Bruxelles : Editions De Boeck Université, 2007.

ANDRIEU, C. : « La ludothèque. États des lieux et enjeux », in *Les repères de l'AVISE*, culture, n°5, janvier 2005.

ARCO, E. : *L'éducation permanente en Communauté française*, Dossiers du CRISP, n°43, Bruxelles, 1996.

BAELE, C. : *Jeu et ludothèque : concepts, réalités, réflexions et perspectives*, Commission communautaire française, direction d'administration de la culture et du tourisme, Service des affaires socioculturelles -secteur ludothèques-, mai 2004.

BAELE, C. : *Les ludothèques de la Région de Bruxelles-Capital*, Commission communautaire française de la Région de Bruxelles-Capitale, 2007.

BROUGERE, G. ; ROUCOUS, N. (dir.) : *Le métier de ludothécaire*, Université Paris XIII : DESS en Science du Jeu, 2003.

CHIAROTTO, A. : *Les ludothèques*, coll. Bibliothèque, Paris : Édition du Cercle de la librairie, 1991

DUPONT, C. : *Arrêté du Gouvernement de la Communauté française relatif au soutien de l'action associative dans le champ de l'éducation permanente*, Centre de documentation administrative, avril 2004.

FERNAGU OUDET, S. : *Organisation du travail et développement des compétences. Construire la professionnalisation*, coll. Action & Savoir, Paris : L'Harmattan, 2008.

GARON, D. : *Le système ESAR : guide d'analyse, de classification et d'organisation d'une collection de jeux et jouets*, Paris : Éditions du Cercle de la librairie, 2002.

GILKINET, G. : *Aperçu subjectif du secteur de l'éducation permanente et de son organisation*, Analyse 1, Etiopia, janvier 2005.

LIBBRECHT-GOURDET, A. : *Créer une ludothèque*, Vevey : Éditions Delta, 1978.

TREMBLAY, D-G ; ROLLAND, D. : « La chute d'Andersen », in *Responsabilité sociale d'entreprise et finance responsable. Quels enjeux ?*, Québec : Presses de l'université du Québec, 2004, pp. 127-156.

VAN LANGENDONCKT, M. : « Ludothécaire, un métier du social en devenir ? », in *Les Cahiers de Ludo*, n°7-8-9, 2007-2008.

VAN LANGENDONCKT, M. : « L'évolution du concept de ludothèque, un choix important à assumer », in *L'artichouette*, n°5, mars 2007.

WITORSKI, R. : *Professionnalisation et développement professionnel*, coll. Action & Savoir, Paris : L'Harmattan, 2007.

# Les stéréotypes dans les jeux de société

Alain Gottcheiner

Laboratoire de Mathématiques et Sciences Humaines  
Université Libre de Bruxelles

« Au Paradis, les garagistes sont allemands, les policiers sont anglais, les cuisiniers sont français, les amants sont italiens et les Suisses organisent le tout. En Enfer, les garagistes sont français, les policiers sont allemands, les cuisiniers sont anglais, les amants sont suisses et les Italiens organisent le tout. »

Si cette phrase vous a donné à réfléchir, ou si elle vous a fait sourire, vous êtes sensible au pouvoir des stéréotypes. Car qu'est-elle, sinon une succession de clichés, de poncifs et de jugements populaires ? Bien entendu, un stéréotype n'est pas forcément dénué de toute vérité ; il n'est que la cristallisation de quelques constatations plus ou moins lucides, plus ou moins honnêtes, plus ou moins empreintes de préjugés<sup>12</sup>.

Quand le chansonnier Jean Roucas glose sur la différence entre les marches militaires allemandes, capables de faire peur à distance, et les italiennes, si mièvres que leurs soldats se croient en vacances, il n'a pas tort sur le fond : écoutez les unes et les autres en aveugle, vous ne les confondrez pas. Mais au-delà de cela, il induit chez ses auditeurs une idée de l'Allemand (martial) et de l'Italien (enclin au farniente) qui est de l'ordre du stéréotype.

Presque tout le vocabulaire de la musique est d'origine italienne ; une bonne partie du vocabulaire de la philosophie est d'origine allemande. Pourtant, de nombreux grands noms de la musique,

classique ou récente, sont allemands ou autrichiens, et Wikipedia recense 130 articles traitant de philosophes italiens, de Thomas d'Aquin à Umberto Eco<sup>13</sup>

Nous ne prétendons pas que le choix des emprunts lexicaux procède d'un cliché ; simplement, au moment où le vocabulaire de telle discipline s'est mis en place (respectivement à la Renaissance<sup>14</sup> et au XIXe siècle), telle culture y était dominante ; par contre, il induit forcément en aval des clichés. Les musiciens trouvent naturel que toutes leurs indications soient données en italien, y compris celles dont l'introduction est récente, puisque « l'Italien, c'est la langue naturelle de la musique ».

Les jeux de société sont empreints de tels stéréotypes. Un tollé s'est élevé au moment de la sortie de *Emira*, dont l'objectif est de constituer le plus grand harem. Parce qu'il banaliserait cette forme particulière de domination de la femme par l'homme (ce qui n'est pas pire que l'esclavage ou le sacrifice humain, thèmes de nombreux autres jeux) et parce que, dans la première version, une carte particulière représentait une lesbienne qui vous prenait une de vos ouailles (mais que penser des stéréotypes présents chez ceux qui affirment que cela les choque ?)

Nous sommes beaucoup plus soucieux du mécanisme du jeu, assemblage de clichés selon lesquels on ne peut attirer une femme qu'en lui offrant palais, vêtements, ornements ; et encore sont-elles capables de changer d'allégeance à tout moment.

---

<sup>12</sup> Ces clichés et bien d'autres sont mis en évidence et raillés avec finesse dans le livre de Pierre Daninos, *Le Jacassin, nouveau traité des idées reçues, folies bourgeoises et automatismes* (Livre de Poche 1968).

---

<sup>13</sup> [http://fr.wikipedia.org/wiki/Cat%C3%A9gorie:Philosophe\\_italien](http://fr.wikipedia.org/wiki/Cat%C3%A9gorie:Philosophe_italien)

<sup>14</sup> [http://fr.wikipedia.org/wiki/Histoire\\_de\\_la\\_musique\\_classique\\_occidentale](http://fr.wikipedia.org/wiki/Histoire_de_la_musique_classique_occidentale) et pour plus d'information le *Guide illustré de la musique* d'Ulrich Michels (Fayard 1988)

Les créateurs du jeu, Liesbeth Vanzeir et Paul Van Hove, bien connus dans le monde belge du jeu compétitif, annoncent dans le livret de règles qu'il n'y a pas de sexisme dans leur jeu, « puisque les femmes choisissent où aller », répondant ainsi aux critiques originelles, mais pas du tout à nos interrogations.

Laissons-là le sujet délicat des stéréotypes de genre et attaquons-nous aux stéréotypes de nationalité. Quand un poster bien connu nous dit que l'européen idéal doit entre autres « avoir le sens de l'humour d'un Allemand, la générosité d'un Hollandais, la modestie d'un Espagnol et conduire comme un Français », nous le prenons immédiatement comme ironique, tant les idées opposées nous sont naturelles ; résultat de notre expérience ou ensemble de clichés ?

Quand nombre de jeux de société dont l'action se situe en Italie font intervenir la trahison, se basent-ils sur des éléments précis ?

Et tout d'abord, quand nous posons une telle constatation, n'est-elle pas guidée par nos propres préjugés, qui nous font rechercher, parmi tous les éléments présents dans un jeu touffu en idées, ceux que nous associons nous-mêmes à tel ou tel groupe humain ? Comment assurer l'objectivité d'une telle recherche de stéréotypes ?

Nous allons tenter, dans une série d'articles à paraître dans ce journal, de mettre en évidence divers lieux communs à l'œuvre dans la création de jeux de société, mais pour cela nous avons besoin de mettre au point un protocole précis.

### **Le choix du vocabulaire**

Il est bon de disposer d'une liste de mots réalisée dans un objectif différent, donc non suspect de partialité ; malheureusement, les listes de linguistes, telles celles de Swadesh<sup>15</sup>, destinées à la comparaison lexicale, ne peuvent pas

<sup>15</sup> voir entre autres :

[http://zlang.kotapedia.org/index.php?title=Liste Swadesh](http://zlang.kotapedia.org/index.php?title=Liste_Swadesh) : Fran%C3%A7ais  
[http://conlang.wikia.com/wiki/Swadesh\\_list\\_for Romance\\_languages](http://conlang.wikia.com/wiki/Swadesh_list_for_Romance_languages)

convenir, car leur fonction (la recherche de racines archaïques communes) exclut *a priori* les mots « modernes », par exemple ceux relatifs à la technologie.

Quant aux listes de fréquence, elles sont biaisées par le choix volontaire d'un corpus littéraire étalé dans le temps, et donc encore une fois proportionnellement pauvres en mots récents.

Un petit lexique général conviendra mieux, à condition de s'affranchir des particularités de la langue utilisée : il serait incongru de classer *Evo* avec *Le tour du monde en 80 jours* au prétexte que la notion de « temps » joue un rôle essentiel dans l'un comme dans l'autre ! Notre choix s'est donc porté sur un lexique volontairement pauvre en homonymes, celui de l'espéranto. Nous prendrons pour éléments les 370 titres de chapitres et de sections, ainsi que tous les verbes d'action, du *Vocabulaire espéranto – lautema esperanta-franca vortareto*<sup>16</sup> de Michel Duc Goninaz (Ophrys 1971). Notre liste de mots est composée de la traduction française pour chacun de ces mots, y compris lorsqu'elle nécessitait une périphrase.

Bien entendu, les termes y figurant sont d'utilité inégale : on a plus de chances de trouver dans les éléments importants d'un jeu « hasard » que « chaussette ».

Il a fallu en retirer les quelques cas où le mot en tête de section n'est pas son titre, mais le premier d'une liste alphabétique ou non structurée, comme pour les noms de villes ou les mammifères prédateurs. Un terme générique a alors été substitué. D'autre part, la structure même de cette langue, riche en dérivés pour des raisons d'économie lexicale, nous a forcé à utiliser quelquefois un dérivé du mot en tête de liste, par exemple « avion » plutôt que « aviation », dont il est dérivé en espéranto (*aviadilo*, de *aviado*).

<sup>16</sup> « Petit dictionnaire thématique français-espéranto ».

Encore ce titre nous fait-il quelque peu mentir, car « lautema » est un des très rares cas d'homonymie : « thématique » ou « chahuteur ». A noter qu'un verbe a dû être retiré de la liste : *krokodili*, qui désigne une action spécifique des espérantistes (et connotée négativement) à savoir *revenir à son idiome dans une réunion espérantiste*.

Enfin il nous souvent a fallu interpréter certains mots comme des paires de contraires (haut / bas), car en espéranto l'un de ces mots est usuellement dérivé de l'autre (*alta / malalta*).

Ceci fait, la liste en question conservera, nous l'espérons, un degré d'objectivité suffisant pour une étude qui doit être à tout prix libérée de préjugés de sélection.

### **Le choix des jeux**

L'idée étant de débusquer des éléments d'information éventuellement cachés au sein de la complexité d'un jeu de société, nous avons besoin d'un corpus de jeux de complexité moyenne à élevée, suffisamment vaste.

Pour des raisons de disponibilité des règles, il était naturel de choisir l'ensemble des jeux proposés par notre club *Alpa-Ludismes*, soit un peu moins d'un millier, très majoritairement des jeux pour adultes.

Aucune sélection ne sera opérée, encore une fois pour éviter tout biais.

### **Le problème de la quantification**

L'idée de cette étude est donc de repérer, pour chacun des jeux d'une classe consacrée au même thème, quels éléments y jouent un rôle, et d'effectuer ensuite une comparaison entre classes.

Encore faut-il savoir ce que veut dire « jouer un rôle », car tout est une question de degré. Prenons le verbe *tromper* ou *trahir*.

Il ne peut se voir dénier un rôle dans *History of the World*, où deux cartes d'action représentent une trahison permettant de prendre possession d'une région, mais ce rôle est mineur, deux cartes parmi d'autres aux effets parfois assez semblables. Le rôle de la trahison est plus important dans *Condottiere*, où le jeu opportun d'une carte « clef de la ville » peut signifier la fin soudaine du jeu. Et il est le fondement même du jeu *Diplomacy*.

Il nous a semblé qu'une telle échelle à trois degrés était suffisante pour tenir compte des différents degrés d'importance de telle ou telle notion : présent / important / fondamental. Que ceci rappelle un des mécanismes d'un des jeux cités ci-dessus est peut-être un hasard.

### **Comparaisons**

Comme dit ci-dessus, le but est de repérer les idées à l'œuvre dans la conception de jeux traitant d'un même groupe, en particulier d'une même nation. Ce qui comptera ne sera évidemment pas la présence absolue de telle notion (nous nous attendons à ce que « se battre » ou « domination » soient plus fréquents que dans la conversation courante), mais la comparaison entre les fréquences dans les différentes familles de jeux.

Notre étude se présentera donc sous forme de comparaisons entre deux ou trois familles de jeux, à la recherche de différences substantielles dans la fréquence d'apparition de telle ou telle notion. La première de ces analyses paraîtra dans le numéro 14 ou 15 des *Cahiers*.

# Compléments au « petit dictionnaire des jeux »

## Avoir la main

Il était mentionné dans le premier volet du dictionnaire que ce fait ne procure pas forcément un avantage. Peut-être alors faut-il voir l'origine de cette expression dans les jeux où un des joueurs tient le rôle de banquier tant qu'il ne perd pas un coup, comme la passe anglaise, et où ce rôle est toujours avantageux. Mentionnons également les expressions similaires *passer la main*, *prendre la main*, soit « perdre l'initiative », et *prendre la main*, « gagner l'initiative ».

## Annoncer la couleur

Dans quelques jeux, dont certaines formes de whist, le joueur dont c'est le tour peut choisir la couleur d'atout, ou en laisser le choix à son partenaire (d'où le nom du jeu de bridge, le droit de choisir « passant au-dessus » de la table). Le joueur concerné choisit évidemment la couleur qu'il détient en force. D'où le sens second de « ne pas cacher ses intentions et ses points forts ». Dans le même ordre d'idées, notons l'expression anglaise *longest suit* (couleur la plus longue), soit « point fort », souvent utilisée négativement : *courtesy isn't his longest suit*.