

Ludothécaire, un métier du social en devenir ? ⁽³⁾

Michel van Langendonck

Agrégé en Sciences Politiques et Sociales, professeur d'Histoire-Géographie

Cet article reprend le texte d'une communication faite au congrès international des formateurs en travail social, aux. Facultés universitaires Notre Dame de la Paix (Namur) le 5 juillet 2007.

4. Identité et spécificité du métier de ludothécaire

Nathalie Roucous reformule quant à elle, notre question de départ en d'autres termes : « la définition et la reconnaissance de l'activité de ces professionnels semblent une nécessité pour la constitution du métier. Mais les difficultés sont nombreuses et en partie liées à la question centrale de la spécificité de cette activité qui n'est pas clairement tranchée.

Etre ludothécaire, est-ce une nouvelle activité professionnelle avec une identité propre et la reconnaissance qui y est associée ? Ou est-ce simplement exercer une activité professionnelle déjà repérée, telle celle d'animateur ou d'éducateur, dans une structure ludothèque ? »

Les travaux des étudiants de la Maîtrise en Sciences du Jeu (Université de Paris 13, promotion 2002-2003) lui fournissent, dans le cas français, les éléments de réponses suivants :

1° La question de l'identité spécifique ne semble pas faire problème auprès des ludothécaires hormis dans l'évocation très rare d'une similitude ou d'une proximité très grande avec le métier d'animateur.

Cependant, ludothécaires comme experts ont du mal à définir précisément cette identité. On revient à l'idée que c'est la ludothèque qui ferait le ludothécaire, alors que la construction historique du mouvement s'est clairement faite selon un processus d'assimilation-accomodation (à la Piaget), où les deux éléments sont indissociables et se nourrissent l'un l'autre.

En fait, il apparaît que la spécificité du ludothécaire réside dans « la mise en jeu des jouets », qui le distingue à la fois des professions où le jeu est central sans être développé à partir du jouet (comme pour les animateurs), et de ceux où le jouet est présent sans être au cœur de l'activité (métiers de la petite enfance, éducateurs). L'attachement au jeu libre le distingue de l'utilisation des jeux par les enseignants.

2° La reconnaissance du métier fait partie intégrante de son identité. Elle a fait de grands progrès en terme de lisibilité et de subventionnement, mais l'affichage de ce métier par les professionnels demeure problématique. Les raisons en ont déjà été évoquées : dévalorisation du jeu dans la culture occidentale (particulièrement latine), manque de mentions écrites, dimension informelle d'une grande partie des activités du ludothécaire.

3° Quatre pratiques partagées se dégagent clairement :

l'observation (être vigilant, attentionné, attentif au « bien jouer » et, par-delà, aux attentes et envies de chacun) ;

la gestion de l'espace et du matériel ludique (aménagement, rangement, respect du matériel et des règles, autorité accompagnée de souplesse et responsabilisation) ;

l'accueil (arrivée et départ, prêt, gestion parents-enfants, disponibilité, amabilité, dimension relationnelle, soucis du bien être de chacun) ;

l'accompagnement du jeu (aider, soutenir, orienter l'activité ludique, conseiller, expliquer, faire une démonstration, arbitrer, mener, jouer). C'est là que se situent les fondements du métier. Le ludothécaire est un spécialiste du jeu et reconnu comme tel.

4° Les ludothécaires sont perçus différemment par les publics de la ludothèque (parents, enfants, spécialistes) en fonction de leurs origines sociales, de l'implantation, de leur parcours professionnel.

Il y a notamment plus d'attentes éducatives dans les quartiers défavorisés et les milieux issus de l'immigration. Nathalie Roucoux admet qu'il y a une zone d'ombre quant à l'acceptation réelle de l'identité affirmée par la charte dans le chef des ludothécaires de banlieue.

Conclusion

Alors, ludothécaire, est-ce un métier du social en devenir ?

Métier en devenir ?

La France paraît aujourd'hui sur la bonne voie : même si l'identité du métier de ludothécaire y demeure mitigée, la professionnalisation et la reconnaissance du secteur ont largement progressé ces dernières années.

En Belgique francophone, les progrès sont plus lents, particulièrement en ce qui concerne la structuration du secteur, le travail introspectif et plus encore la professionnalisation et la formation des ludothécaires encore balbutiantes.

Voyons-le comme une chance à saisir : lorsque tout reste à faire, tout demeure possible !

Métier social ou métier du social ?

Le métier de ludothécaire comprend d'incontestables aspects sociaux, dont l'importance et la nature varie en fonction des lieux, des publics et du vécu du ludothécaire, tout en ayant des spécificités récurrentes par rapport aux autres travailleurs sociaux.

Face aux phénomènes actuels des banlieues (ghettos, clans,...) et du « détricotage » de la cellule familiale (monoparentalité, manque de communication...), le rôle social du ludothécaire apparaît en tout cas conforté, notamment comme soutien à la parentalité (voir l'étude de Luce Dupraz).

Enfin, sans remettre en cause les analyses françaises particulièrement pointues, à divers niveaux, d'importantes nuances et spécificités apparaissent à la lumière des données belges disponibles.

De prime abord, sans doute par souci de se démarquer d'autres métiers (enseignants, éducateurs spécialisés, animateurs,...) mieux reconnus, l'identité professionnelle du ludothécaire affirmée en France nous paraît fort réductrice car centrée sur le jeu sur place uniquement perçu comme loisir.

En Belgique, par leur apport culturel, leur projet socio-éducateur, un nombre croissant de ludothèques (notamment dans les quartiers défavorisés) assument et revendiquent un rôle équivalent à ce qu'on appelle en France les « Maison des jeux » d'éducation populaire, qui travaillent souvent au moins autant avec des jeux traditionnels qu'avec des jeux de société en boîte et n'adhèrent pas à la charte de l'ALF. Pour elles, en tout cas, le jeu est avant tout un moyen de rapprocher les gens et/ou un outil pédagogique, non un but en soi. Le débat est ouvert et le chantier nécessaire d'une charte des ludothécaires francophones belges ne fait que commencer !

BIBLIOGRAPHIE

BAELE Christine, *Les ludothèques*, Commission communautaire française de la Région de Bruxelles-Capitale, 2004

BJORCK-AKESSON Eva, BRODIN Jane, LINDBERG Marianne, e.a. *Play is for all Toy libraries in an international perspective*, WRP international, Stockholm, 1990 and 1999.

BROUGÈRE Gilles et RUS Nathalie (s.l.d.), *Le métier de ludothécaire*, septembre 2003, Université Paris 13, 73 pp.

CHIAROTTO Annie, « La fonction sociale des ludothèques » in : *Trimestriel LUDO*, revue des associations des ludothèques françaises et de la Communauté française de Belgique, N°20, janvier 1991, pp.16-18.

CORNÉLISSEN Jean-Pierre, « Connaître les structures ludiques », module de formation pour ludothécaires n°1, LUDO ASBL, janvier 2005

DESHAYES Natacha et SBARDELLA Jean-Louis, « Les ludothèques » in : *Des jeux sur un Plateau*, N° 20, octobre-novembre 2005, pp. 13-16

DUPONT Sophie, *Les ludothèques en Wallonie et à Bruxelles*. Travail de Fin d'Etudes de Baccalauréat en Bibliothéconomie et documentation, IESSID, Bruxelles, 2004.

DUPRAZ Luce, *La place des ludothèques dans le soutien à la fonction parentale*, Rapport d'étude 2002-2005, ALF, Paris, 2005

LUCOT Alice, *Cités enjeu. Des ludothèques au cœur des quartiers*, ALF, Paris, 1994

LUCOT Alice, « L'aide à l'emploi dans les ludothèques associatives », in : *La lettre ALF* n°34, mai 2005, p.3

MOREELS-DELAPIERRE Fabienne « Le ludothécaire », module de formation pour ludothécaires n°2, LUDO ASBL, février 2005.

MOREELS-DELAPIERRE Fabienne « Le rôle de la ludothèque dans le soutien à la parentalité » in : *Les Cahiers de LUDO* n°s1 et 2, Février-juin 2006.

PAULET Claude « Ludothèques et ludothécaires : quelques réflexions sur un rôle social complexe » in : *Trimestriel LUDO*, revue des associations des ludothèques françaises et de la Communauté française de Belgique, N°20, janvier 1991, pp.19-21

Roucoux Nathalie, « Ludothécaires : spécificité et métier », in : *La lettre ALF* n°32, juillet 2004, pp. 8-11

Roucoux Nathalie, *Les formations pour ludothécaires proposées en France*. Communication faite lors de la 10^e conférence internationale des Ludothèques, Pretoria, septembre 2005.

REDE Georges. « La ludothèque, un Equipement Culturel. Ludothécaire : une profession exigeante » in : *La lettre ALF* n°33, décembre 2004, pp.8-11.

SAUTOT Jean-Pierre (s.l.d.), *Jouer à l'école. Socialisation, culture, apprentissages*. Maison des Jeux de Grenoble, 2006, 295 pp.

SPEHMER Catherine, Editorial présidentiel, *La lettre ALF* n°22, novembre 1998, p.1

VANDER ELST Sylvie, *Guide des animations en ludothèques*, LUDO ASBL, Anderlecht, 2006, p.76 (extrait publié de Travail de Fin d'Etude de baccalauréat en Bibliothéconomie et documentation, Malonne HENaC, 2006).

VAN LANGENDONCKT Michel. « L'évolution du concept de ludothèques, un choix important à assumer ! » in : *L'artichouette*, journal de liaison des ludothécaires francophones belges, n°5, mars 2007, pp. 26-27

VAN LANGENDONCKT Michel, dossier de reconnaissance de l'ASBL LUDO comme organisme d'éducation permanente, mars 2007.

Le comportement du joueur de casino (2)

L'évolution des attitudes

Christophe Desagher
Licencié en Sociologie

Les changements d'attitude

Les changements d'attitude peuvent aussi bien intervenir en phase de perte qu'en phase de gain.

Les changements d'attitude en cas de perte interviennent chez le joueur pour que celui-ci puisse diminuer son stress, ses angoisses, ses remords, etc. Pour que cela soit possible, le joueur peut :

- arrêter de jouer totalement pour la soirée, ou faire une pause ;

- respirer de manière plus forte, se remémorer un événement heureux, chanter ou penser à une chanson qui le relaxe, ...

- faire appel à la « magie » .

Il existe de nombreux grigris ou autres fétiches pour le joueur, cela va de la croix chrétienne au caleçon porte-bonheur.

Il peut y avoir aussi des gestes, des comportements, des paroles que le joueur considère comme indispensables à sa chance. Ils peuvent même avoir lieu en-dehors du casino, comme par exemple prendre un bain, faire tel trajet pour se rendre au casino, prendre un repas bien précis.

Tous ne sont pas vus comme magiques mais, qu'ils le soient ou pas, ils servent à mettre (ou remettre) le joueur dans des conditions de jeux dans lesquelles il se sent à l'aise.

Par un processus d'attribution externe, les « coups du sort » sont plus souvent attribués au destin ou à un mauvais calcul que véritablement à une remise en cause de sa façon d'être et de jouer au casino.

Le joueur effectue cette attribution pour ne pas être dans une situation de « *dissonance cognitive*¹ » et pour maintenir une *image de soi* positive : sans cela, le joueur s'attribuerait la faute du mauvais coup et il lui deviendrait insupportable, psychologiquement parlant, à la suite de plusieurs mauvais coups, de rester assis dans le casino.

« Lorsqu'un joueur mise gros et perd, il donne une mauvaise image de lui-même mais pas au point qu'il ne puisse pas l'avouer sans honte² ».

En imputant de la sorte les mauvais coups qui sont effectués, le joueur ne remet pas en cause sa place dans les casinos.

¹ BEDARD L. / DEZIEL J. / LAMARCHE L., *Introduction à la psychologie sociale – Vivre, penser et agir avec les autres*, Québec, Editions du Renouveau Pédagogique Inc., 1999, p.121

² GOFFMAN E., *Les rites d'interaction*, traduit de l'anglais par KIHM A, Paris, Les éditions de minuit, 1974, p. 144

Les représentations de la chance

La chance peut être vue de différentes manières :

une quantité finie : si dans la soirée, un joueur a réussi un *jackpot* (ou tout autre gros gain), il a diminué de manière substantielle la chance (et donc les gains) que peuvent espérer avoir tous les joueurs de la soirée. C'est dans cette optique que des joueurs quittent la table pour s'installer à une autre (ou quittent le casino) une fois qu'un gros gain a été réalisé à ladite table³.

Il y a donc une compétition entre les joueurs, puisque la chance qu'a prise un joueur diminue la probabilité qu'un autre puisse aussi en avoir.

La chance perçue de cette façon est une affaire de rapidité dans l'action : un joueur voulant provoquer la chance va augmenter ses mises et donc diminuer son nombre de coups.

Notons que cela correspond à la vision mathématique du *gain moyen*⁴ : pour une moyenne de gain donnée, plus des gains ont été versés pendant une soirée, moins il y en aura par la suite. Cette manière de concevoir la chance est en conséquence corrélative du mode de fonctionnement du casino et est très présente chez les joueurs, en particulier ceux ayant une technique de jeu fixe⁵.

Une quantité infinie : les joueurs ne sont pas en compétition, la chance peut être l'affaire de tous, à tout moment.

Cette façon de penser la chance est liée à la fiabilité (présumée par le joueur) des techniques de jeu mises en place par le joueurs : la chance est provoquée. Ne pas

³ Ce phénomène est surtout connu aux *bandits manchots* où les joueurs quittent une machine « qui vient de donner ce qu'elle avait dans le ventre ». Le phénomène inverse existe aussi : certains joueurs scrutent les autres joueurs aux machines pour éventuellement prendre leur place si ceux-ci la quittent et que la « machine n'a rien donné depuis longtemps ».

⁴ Moyenne des gains reversés par le casino aux joueurs par soirée.

⁵ En cas de chance, le joueur augmente l'importance de sa *cave* et peut donc se permettre de jouer avec des mises plus élevées pour profiter au mieux de son *rush*.

avoir de chance revient donc à remettre en cause sa manière d'être et sa manière de jouer à la roulette.

Elle est surtout présente chez les joueurs qui se présentent dans un casino une ou deux fois et qui n'y retournent plus : ce type de joueur pense ne pas pouvoir provoquer la chance dans un casino.

En conséquence, ce genre de joueur pense que la technique employée est inadaptée ou bien même qu'il n'existe pas de technique adaptée au milieu de jeu du casino pour provoquer la chance.

Cette conception est aussi présente chez les joueurs fétichistes : le fétiche, quel qu'il soit, a une fonction d'appel à la chance.

Cette conception n'est pas présente chez les joueurs réguliers : il y aurait *dissonance cognitive*, puisque chaque mauvais coup serait – selon ce mode de pensée – une preuve de l'incompétence du joueur à provoquer la chance et que celui-ci n'a donc pas sa place au casino.

La destinée : indépendamment de tout autre événement, le joueur a « son soir » ; ce qui se ramène à la question de savoir si le joueur est ou n'est pas l'élu du hasard. La chance n'est donc ni distribuée (première conception) ni provoquée (deuxième conception), elle est intrinsèque à la personne.

Cette manière de concevoir peut être l'affaire de tout joueur : alors que les deux autres manières de penser sont exclusives⁶, cette façon de concevoir la chance peut être stable chez le joueur occasionnel ou périodique.

Il peut aussi y avoir des changements d'attitude en cas de gain.

Le joueur peut quitter le jeu.

Il peut aussi risquer le tout pour le tout. Le joueur prend un risque plus grand mais augmente aussi son *gain potentiel*.

Lorsqu'un joueur vient à rentrer dans cette logique de jeu, il ne lui reste plus beaucoup de temps à jouer : soit il sort gagnant, s'il sait s'arrêter à temps, soit il ressort perdant.

⁶ Puisque par définition une quantité finie s'oppose à une quantité infinie.

Le moment de fatigue

Un joueur peut rester attablé plusieurs heures. Durant ces heures, rares sont ceux qui se restaurent, boivent un verre ou font une pause. La fatigue qui découle de l'activité du jeu, et de la dépense d'énergie qu'elle suppose, est d'autant plus impitoyable pour le joueur qu'elle est soudaine. Cette fatigue est doublement provoquée : par le joueur et par le casino.

Le joueur, comme déjà stipulé, recherche le confort de jeu et ne tient pas à être dérangé dans sa pratique. Mais l'activité de jeu demande une forte concentration et provoque un état d'excitation (poussée d'adrénaline, augmentation de la température corporelle, etc.) : cela suppose une grande dépense énergétique.

Par les opérations de dissimulation, le casino tend à faire oublier le temps qui passe. Les besoins vitaux tels que boire, manger et se reposer ne sont plus ressentis par le joueur quand celui-ci ne se concentre que sur son activité de jeu.

Même si, à l'instar de ceux de Las Vegas, les casinos ne peuvent ouvrir leurs portes que de 14 heures à 04 heures, rien ne vient garantir le fait que le joueur se présentant au casino ait pu se restaurer et se reposer de manière satisfaisante avant de commencer à jouer.

Le moment de fatigue du joueur peut se marquer (au niveau du jeu) par le fait que le joueur sort des formes de la technique de jeu qu'il employait, pour miser à tout va.

Pour l'avoir déjà vu, il arrive que les croupiers ou du personnel du casino, ou encore d'autres joueurs offrent leur aide pour aider un joueur à miser parce que celui-ci n'est plus en état physique de le faire.

Il peut se faire aussi que le joueur, attablé depuis plusieurs heures et ne ressentant plus les signes des besoins naturels pressants, se soulage directement à la table. Il est à noter qu'il peut aussi s'agir d'une attitude consciente, qui ne trouve pas ses origines dans l'état de fatigue du joueur, tout simplement pour ne pas rater un coup (ou perdre sa machine), parce que la technique de jeu du joueur tient compte de tous les coups joués, et que quitter la table équivaldrait à perdre des informations ou à perdre de l'argent, ou encore que quitter la table serait perçu comme un aveu de faiblesse pour le joueur lui-même mais aussi aux yeux des autres joueurs, surtout au poker.

Dans ce dernier cas, la volonté de gain prime sur le maintien de l'*image de soi*.

Le choix d'un jeu : considérations éducationnelles et philosophiques (2)

Fabienne Moreels
Psychologue, ludothécaire

1. La notion de jeu

Nous aborderons ici quelques considérations particulières sur le jeu.

Tout jouet ou jeu n'est pas une condition essentielle pour que le jeu apparaisse. Tout au plus, il apparaît comme un stimulant, un soutien au jeu en lui-même. Ainsi, la seule présence de l'objet ludique n'engendre cependant pas le jeu : mais c'est son utilisation et le plaisir ressenti par son utilisateur qui vont accréditer cet objet.

Ainsi, un enfant se positionne par rapport au « jeu » en général. Il adopte une attitude spécifique par rapport à ce dernier et s'investit dans une activité ludique grâce à un support réel ou non présentant un caractère ludique.

Il donne sa raison d'être au jeu en s'y adonnant.

Par ailleurs, par son attitude, il peut accorder une reconnaissance à un objet comme « jouet » ou « jeu » en tant que tel.

L'exploitation d'un matériel (qu'il soit de nature palpable ou non, du domaine du virtuel..) en tant qu'objet ludique entraîne une reconnaissance de cette activité comme entrant dans le domaine du jeu.

Tout objet peut donc devenir potentiellement jouet ou jeu si un enfant en décide ainsi.

Le jeu est aussi source d'enjeux relationnels spécifiques. Enfants, adultes, parents, frères ou soeurs peuvent être des partenaires de jeu investis différemment, des êtres vis-à-vis desquels les attentes peuvent être clairement authentifiées ou non.

Le jouet ou le jeu est également un médiateur privilégié pour interagir avec les autres.

L'activité ludique crée un « espace » potentiel de médiation, d'échanges et de rencontres avec autrui.

2. Le contexte dans lequel s'insère le choix d'un jeu

Voyons ici la part participative de l'enfant dans l'achat du jeu

2.1. L'environnement ludique

L'enfant peut guider, influencer directement l'achat d'un jeu en émettant un souhait, une aspiration particulière suite à une confrontation directe avec l'objet convoité. Cette dernière peut se faire en fréquentant certains lieux spécifiques, par exemple : la ludothèque, la maison de jeunes, la structure scolaire intégrant dans son programme pédagogique des activités ludiques avec des thématiques précises... ; ou lors d'événements ponctuels, à l'occasion de certaines situations particulières (une fancy-fair à l'école, une fête chez des amis, ...).

Ces lieux ou contextes spécifiques offrent à l'enfant la possibilité de visualiser ou de manipuler des objets ludiques.

Grâce à ces diverses confrontations avec divers objets ludiques, l'enfant en gardera un souvenir positif ou négatif, ou bien peut-être une certaine indifférence ; ceci l'amènera à classer les jeux découverts selon des critères personnels suscitant pour certains une envie de les acquérir.

2.2. Le marché du jeu

Le marché du jeu est très prolifique et les enjeux commerciaux sont très importants. Aussi, de nombreuses sociétés de jeux utilisent différentes techniques afin de toucher ce public cible « l'enfant » en particulier.

Ainsi, à coup de grands renforts médiatiques, des spots publicitaires attractifs, enchanteurs, parfois sensationnels sont diffusés à des heures de grande audition en choisissant des plages horaires spécifiques, afin d'atteindre le public concerné.

L'enfant peut aussi désirer un jouet ou un jeu dont il détient seulement une information parcellaire, superficielle voire inexacte (publicité télévisuelle ou dépliant diffusant des messages relevant de stratégies de marketing recourant parfois à des manipulations forts contestables).

Des informations incomplètes ou erronées sur le jeu ou jouet amènent bien souvent le consommateur ciblé à une certaine déconvenue lors de l'acquisition de cet objet ludique convoité, suite à une visualisation ou à une description du jouet ou jeu présenté de manière fallacieuse, que ce soit dans les aspects matériels ou fonctionnels de ce dernier.

Il existe également un autre type de stratégie de marketing direct ciblant les écoles, lieux fréquentés prioritairement par des enfants.

Ainsi, certains enfants sélectionnés par des sociétés de jeux sont chargés de faire la promotion de certains jeux, de les introduire dans des lieux spécifiques comme l'école, de les faire connaître auprès de leurs pairs, ceci par leur seule présence au sein de la structure scolaire ou bien au travers de diverses expérimentations et pratiques ludiques.

Ici, nous pouvons nous inquiéter quant à l'introduction de techniques commerciales au sein même de lieux axés sur l'éducatif et de l'utilisation de l'enfant en tant qu'outil de promotion de produits ludiques.

3. Questionnement sur certains jeux

3.1. Le jouet dit éducatif

Qu'entend-t-on par jeu « éducatif » ? Le jouet dit « éducatif » est-il plus éducatif qu'un autre non qualifié de la sorte ?

Il s'avère que le jouet ou jeu attribué d'un qualificatif « éducatif » fait souvent référence à un matériel de jeu visant un apprentissage précis, comme la discrimination et la reconnaissance de formes, couleurs, chiffres, lettres..., l'orientation spatiale, le développement de la mémoire.

Par ailleurs, faut-il également prôner l'acquisition d'un jeu qualifié d'« éducatif » ? Les jouets éducatifs sont-ils réellement la panacée ou au contraire doivent-ils être proscrits ?

Ici, un constat s'impose quant aux caractéristiques de ces jeux : ces jouets sont en général peu polyvalents et, le plus souvent, exploitable de façon limitée. Ainsi, en tenant compte de ces aspects précités, le plaisir engendré sera très certainement plus vite évacué avec un jouet si peu polyvalent.

Signalons aussi que cette terminologie « éducatif » n'existe pas au Canada : ce type de vocabulaire est plutôt proscrit quand on parle de catégorie de jeux.

3.2. Le jouet a-t-il un sexe ?

Comment identifier un jeu ? Sommes-nous face à un jeu de fille ou à un jeu de garçon ?

Le débat sur l'identité du jeu est toujours d'actualité et toujours aussi vivace !

Ici, la question de l'inné ou de l'acquis, de ce qui est issu du biologique, du génétique et ce qui est conditionné par l'environnement est posée en ce qui concerne l'approche du jeu par l'enfant.

Par ailleurs, les jeux de la petite enfance contribuent-ils à la formation de la féminité ou de la virilité ?⁷

⁷ On pourra consulter à ce sujet l'article de Catherine Salesse et Céline Van Pottelsmergh dans les numéros 4 et 5 des *Cahiers de Ludo* (Ndlr).

Par rapport à la question de l'inné, certains spécialistes croient que l'intérêt porté pour des jouets identifiés à son sexe est inné chez l'enfant.

Toutefois, l'enfant peut également être curieux et utiliser des jouets qui sont traditionnellement associés à l'autre sexe.

Mais, nous pourrions nous demander si nous n'imposons pas inconsciemment nos choix à l'enfant.

Par ailleurs selon certaines études, on ne décèlerait pas de différence significative avant l'âge de 7 ans quant au choix du jeu par l'enfant.

Pour de nombreux spécialistes, on doit permettre à l'enfant une variété d'expériences, sans faire pression pour un comportement typique de son sexe.

Ce qui importe surtout, c'est que l'enfant choisisse ce qui l'intéresse, que l'enfant s'investisse dans ses découvertes, acquière des connaissances, s'affirme, pose des choix afin de se construire et développer ainsi son identité, et pour sa part, le jeu y contribue grandement.

Par ailleurs, l'un des rôles du jouet consiste à préparer les garçons et les filles au monde adulte dans lequel ils vont vivre et exercer une profession.

A ce sujet, on constate de plus en plus un estompement dans les fonctions dévolues à une femme et celles dévolues à un homme, ceci apparaissant également dans les modèles perçus par nos enfants en se reflétant dans leur jeu.

Mais, en fait, n'existe-t-il pas des « camionneuses », des policières ou des mécanos pour la gent féminine, et des grands chefs cuisiniers ou des couturiers pour la gent masculine ... ?

3.3. *Le jeu agressif ou violent*

Tout jeu a en lui-même une valeur éducative. Toutefois, un encadrement plus spécifique s'avère parfois nécessaire de la part de tout éducateur au sens large face à certains jeux (par exemple : jeu vidéo suscitant la violence, jouet ou jeu guerrier tel un revolver).

Cet accompagnement du jeune par un adulte semble important afin de clarifier certaines situations, de mettre une certaine distance par rapport au jeu en lui-même, de resituer certains éléments dans un contexte précis, de faire la part de réel et de fiction.

On peut également, si nécessaire, limiter l'utilisation de ce type de jeux afin d'éviter une exposition trop intense occasionnant certains risques pour la santé (nombreuses heures passées devant l'écran pouvant engendrer notamment un risque de crise d'épilepsie, instauration d'une dépendance ou assuétude,...).

Par ailleurs, certaines études montrent la présence d'une certaine vulnérabilité chez certains enfants ou adolescents, dont le profil met en évidence un terrain prédisposant à une certaine violence qui risque d'être alimentée et ressourcée dans de nombreux jeux vidéo et par la fréquence de leur utilisation.

Les scénarios catastrophes et destructeurs, voire sanglants ou meurtriers, suscitent des comportements sauvages se situant dans un contexte hors du temps et de la réalité. Ceci nécessite bien sûr une conscientisation et une distanciation afin de garder une maîtrise de soi et un rapport social adéquat.

Le monde imaginaire est régi par d'autres règles que celui du monde réel.

Aussi, il importe de bien savoir à qui on offre un jeu engendrant une certaine violence, afin de mesurer les conséquences qui peuvent en découler, ceci en raison d'une exposition et d'une mobilisation spécifique de l'utilisateur face à ce type de jeux.

L'adulte ne doit pas nécessairement écarter tel type de jeux et renoncer à l'offrir, mais il doit considérer le contexte dans lequel s'inscrit son utilisation et le profil de son utilisateur.

Par ailleurs, l'adulte peut chercher à clarifier la demande, voir les enjeux sous-jacents. Il peut également découvrir le jeu avec l'enfant ou l'adolescent afin de mieux cerner l'approche que l'enfant ou l'adolescent peut en avoir.

4. Le nombre de jeux

On constate que la surabondance de jouets tend à stériliser l'activité même de l'enfant.

Il est donc préférable d'avoir moins de jouets et que ceux-ci remplissent bien leur fonction première, à savoir qu'ils attirent l'enfant et lui procurent du plaisir.

Mais il faut aussi qu'ils soient choisis judicieusement. Le nombre de jeux n'est pas un objectif en soi.

Ce qui est nécessaire, c'est que les jeux gagnent en variété. Veillons donc à offrir à l'enfant un panel de jeux assez large et diversifié.

Comblant l'enfant de cadeaux suscite souvent un éparpillement, mais ne comble pas les attentes non dites par l'enfant, à savoir une attente vis-à-vis de l'adulte, sa présence souhaitée en tant que parent ou autre.

5. Les enjeux personnels

L'objet « jeu » peut être source d'enjeux relationnels et affectifs divers.

Le fait d'offrir un jouet ou jeu peut être hautement symbolique d'une attitude vis-à-vis de l'enfant. Ce geste est alors porteur d'un message, celui notamment de la personne offrant le présent.

Ainsi, le jouet ou jeu peut servir à combler un manque de disponibilité d'autrui, notamment les parents.

Il peut être aussi la réponse et l'enjeu d'une certaine culpabilité de l'adulte vis-à-vis de l'enfant. Le jeu apparaît alors comme un substitut matériel de la personne absente, une possibilité de faire oublier cette absence de personne en occupant l'enfant, physiquement ou psychiquement, en le mettant dans une situation où il se retrouve face à lui-même sans possibilité d'échanges réels humains avec les personnes investies affectivement.

Aussi, par cette attitude, on accentue souvent cette absence plutôt que de la combler.

N'oublions pas que n'importe quelle activité ou n'importe quel jeu auquel se livre un enfant est valorisé par le contact humain.

Prenons donc le temps de partager un moment avec l'enfant car il a besoin de notre complicité, de notre expérience...

6. L'enfant consommateur

L'éducation de l'individu en tant que consommateur de produits est importante ; elle a des conséquences non négligeables dans sa perception de la société et les actes qu'il y pose.

Si l'on prend plus particulièrement le jeune enfant, en raison de sa plus grande vulnérabilité et de sa dépendance de l'adulte, il aura tendance à se référer aux attitudes des adultes. Il s'imprègne de nos modèles et tend à reproduire nos comportements.

Aussi, en tant qu'adulte, affichons des attitudes réfléchies, soyons soucieux de notre environnement et de la qualité des biens que nous consommons, ceux qui sont l'objet de notre intérêt et dont nous faisons l'acquisition dans une optique purement égoïste ou dans une démarche altruiste.

Cette mission d'éducation du consommateur est remplie principalement par les parents, mais elle se fait aussi à travers des instances extérieures telles que :

La ludothèque, où nous trouvons des ludothécaires, spécialistes du jeu prodiguant des conseils plus avertis sur les jouets et jeux.

La ludothèque offre la possibilité découvrir des jeux, de les tester, d'avoir une confrontation directe avec l'objet ludique, le resituant dans un contexte palpable, offrant une vision plus réaliste de l'objet ludique et montrant une exploitation de façon plus explicite de ce dernier.

Ainsi, la ludothèque, en tant que lieu informatif et lieu d'expérimentation, permet d'identifier plus facilement le jouet ou jeu susceptible d'intéresser l'enfant et le retenir comme suggestion éventuelle de cadeau.

Des organismes éclairant le consommateur sur la qualité des produits, comme « *Test-Achats* » en Belgique, qui informe notamment sur les dangers de certains produits (par exemple : présence de produits toxiques dans certains jouets ou défauts de fabrication de certains jeux).

Les médias peuvent également nous informer sur l'évolution et les problématiques du marché du jeu, afin d'exercer notre vigilance et d'actualiser nos informations sur les produits que nous consommons.

Cet éclairage sur notre consommation nous aidera à poser des actes et faire des choix plus judicieux en ayant une meilleure approche du marché du jeu.

7. Le contexte environnemental du jeu et la fabrication de ce dernier

Signalons ici qu'un jouet respectueux de l'environnement et des travailleurs fait partie d'une éducation spécifique du consommateur, mais aussi d'une éducation citoyenne plus large.

Notre contribution ou non à l'achat de jeux issus de filières spécifiques renforcera ou pas certains réseaux commerciaux, la mise sur le marché de produits de moindre qualité et l'exploitation de travailleurs critiquable à divers points de vue.

Ce qui se passe avant et après un achat de jouet ou jeu, pensons-y.... Pensons plus loin et autrement !

Retenons ceci par rapport au jeu : il permet la découverte et l'expérimentation, l'entretien ou le développement d'aptitudes, l'acquisition de connaissances, la

confrontation à des situations spécifiques et la gestion de celles-ci, la capacité à surmonter des obstacles, à adopter des comportements précis, voire permettre la transgression parfois de certaines limites sociales non permises dans le réel et de nous transposer dans un autre monde.

Tout ces aspects du jeu doivent être considérés dans une optique constructive où peuvent se mêler défis, gratifications, valorisations en tous genres, mais aussi apprentissage de la frustration, de la défaite et de l'échec, en ayant toujours en tête que les conséquences d'un jeu reste du domaine ludique, donc d'une activité n'impliquant pas un amoindrissement ou une diminution réelle de la personne.

Le jeu offre diverses possibilités à une personne, comme d'accomplir des tâches spécifiques, d'améliorer ses performances, de renouveler sa tentative de surmonter les épreuves incluses dans un jeu ... ou bien encore de s'épanouir dans la créativité, tout ceci dans un cadre ludique où le plaisir doit régner, et non la contrainte.

En ce qui concerne le choix d'un jeu, voici une façon simple de reconnaître un bon jouet, selon Dodson :

Dans l'exploitation d'un jeu, il faut que 90 % provienne de l'activité de l'enfant (c'est-à-dire sa mobilisation physique ou intellectuelle) et seulement 10% provienne du jouet en lui-même (c'est-à-dire lié à son autonomie même, son autosuffisance dans son fonctionnement).

Concluons en disant simplement ceci, « un jeu bien conçu, enrichissant et épanouissant dans son exploitation, mais également répondant aux attentes et au profil d'une personne ne peut être que source de plaisir ».

BIBLIOGRAPHIE

Livres, brochures

BACUS Anne, *Question au psy - spécial petits*, Marabout - Rotolito Lombarda, octobre 2003.

BRAZELTON T. Berry et GREENSPAN Stanley I. *Ce dont chaque enfant a besoin*, Nouvelles Editions Marabout, La Flèche, février 2004.

Commission de la sécurité des consommateurs : *Jouets. Choisissez la sécurité*, brochure rédigée sur base de la réglementation belge en matière de sécurité des jouets, Editeur responsable Lombaert M., CSC (Commission de la sécurité des consommateurs), Bruxelles 2000.

FOLENS Marc (éd.) et Fédération Belge du Jouet, : *Le jouet à travers les âges. Petit guide pour bien offrir*, Zaventem, 1998 .

FERLAND Francine, *Et si on jouait ? Le jeu chez l'enfant de la naissance à six ans*, Editions de l'Hôpital Sainte-Justine, Montréal 2002 .

GILQUIN Christelle, « Offrons-nous trop de jouets à nos enfants ? » in : *Femmes d'aujourd'hui*, n° 49, 2004 .

GREINDL Vanessa, « Jeux : le choix des parents n'est pas innocent », in : *Le Ligueur*, n° 23 , 6 juin 2001 .

Ministère des Affaires économiques : *Jouets adaptés et sûrs*, Brochure réalisée par le Ministère des Affaires économiques en collaboration avec le Centre de recherche et d'information des organisations de Consommateurs (CRIOC), Bruxelles.

O.N.E. : *Des jouets sûrs pour nos enfants*, petit guide édité par l'O.N.E., Editeur responsable Fernand Geubelle, Bruxelles.

SOLTER Aletha, *Comprendre les besoins de votre enfant*, Nouvelles Editions Marabout, La Flèche, avril 2003.

Articles

Attention aux jouets bruyants !, Ma Santé, février 2007.

Choisir des jouets sans danger, ce n'est pas un jeu d'enfant ! Profil, éditée par Euromut, novembre-décembre 2005.

C'est quoi, un ' bon' jouet ?, La Capitale, 29 novembre 2004.

Jouets. Les dix règles d'or, La Dernière Heure, 21 octobre 2004.

Les enfants belges de plus en plus gâtés, Métro, 30 novembre 2004.

Ressources

Vient de paraître : *Les jeux et paris, analyse critique des éléments constitutifs de la définition légale*, par Ken Andries, Nicolas Carette et Nele Hoekx, de la *Katholieke Universiteit Leuven*. Chez Larcier / De Boeck, Bruxelles 2008. Considérations techniques, dans les domaines du droit et de la sociologie, sur la loi de 1999 traitant des jeux de hasard.

Le dossier d'avril 2008 du magazine *Pour la Science* est consacré aux jeux mathématiques : jeux avec les chiffres, les formes, jeux oulipiens, stratégies optimales, codage, casse-tête, grands classiques (échecs, dames, solitaire), et un très intéressant article sur les dangers de l'utilisation de la moyenne statistique.

Sur le sujet des jeux plus directement mathématiques, on pourra consulter le site de l'Unité de Recherche sur l'Enseignement des Mathématiques, récemment rénové : <http://dev.ulb.ac.be/urem/-L-equipe-Club-de-jeux->