

Loisir et éducation

L'apport d'une nouvelle institution : la ludothèque

Nathalie Roucous et Gilles Brougère

La ludothèque en se structurant à partir du jouet et de l'activité ludique se présente comme une des rares institutions pour enfants qui s'insèrent dans le domaine du loisir. Sa distanciation par rapport au modèle éducatif « institutionnel » remet en cause les façons habituelles de penser qui, en donnant une vocation éducative à toute activité enfantine, constituent l'enfance sur fond de différence de nature avec l'adulte. Elle se présente ainsi comme un espace d'expérience original qui repose le problème de la définition même des objets que sont l'enfance et l'éducation.

La ludothèque est une institution jeune d'une trentaine d'années, qui se présente aujourd'hui comme un espace ouvert au public, réservé à l'activité ludique et organisé en service de jeu sur place et/ou de prêt à domicile autour du matériel ludique, jeux et jouets confondus. En se définissant et en trouvant sa spécificité par rapport au matériel et à l'activité ludiques, la ludothèque est une des rares institutions qui s'adressent à l'enfant dans un contexte de loisir. Mais, en cherchant à développer le jeu et en particulier le jeu de l'enfant, elle se trouve au centre des discours contradictoires concernant tout autant l'enfant que le jeu. Une activité enfantine, y compris le jeu pris dans une perspective de loisir, peut-elle se passer d'une finalité éducative ? Le jeu est-il une activité frivole ou une forme particu-

lière d'activité à finalité éducative ? Il semble bien qu'en tant que structure destinée aux enfants il lui soit difficile d'échapper à la question éducative. Mais elle se présente aussi comme un espace de libre jeu à l'enfant. On peut alors s'interroger sur la manière dont elle résout cette double contrainte d'éduquer et de donner à jouer. Met-elle en exergue un projet éducatif alors même qu'elle promeut le jeu libre et spontané de l'enfant ? Ou privilégie-t-elle les dimensions essentielles de détente et de plaisir qui insèrent le jeu dans le domaine des loisirs ? Les finalités qu'elle élabore et l'utilisation qu'elle fait du jeu montrent que paradoxalement la ludothèque s'insère prioritairement dans le domaine de l'action éducative alors même qu'elle se définit par rapport au jeu. Cependant, elle se démarque des autres institu-

tions pour enfants en ce qu'elle suggère une autre approche de la dimension éducative qui renvoie au problème de la définition même de l'objet.

UNE INSTITUTION DE LOISIRS POUR TOUS

À l'origine la ludothèque s'est constituée autour de l'objet-jouet comme la bibliothèque l'est autour de l'objet-livre. Les ludothèques se présentaient alors comme de petites structures associatives, souvent créées et gérées par des mères de familles bénévoles qui offraient à un public très local (quartier, voire ensemble d'immeubles) un service de prêt de jeux et jouets à cette collectivité. Ses finalités étaient alors fortement liées à ce matériel puisqu'il s'agissait essentiellement de faire partager à tous les enfants les richesses du marché à moindre coût et d'instaurer ainsi un autre rapport au jouet que la possession ou l'offrande (Bergeret, 1984). La spécificité de cette institution tenait ainsi surtout à l'objet ludique. Elle était en effet le premier espace non marchand qui se constituait sur la base de la reconnaissance de la valeur du jouet.

On trouve dans d'autres pays (comme la Suisse) des ludothèques témoignant toujours de cette perspective. À l'ambition limitée du projet par rapport à ce qu'il deviendra correspond une acceptation de la logique du jeu sur un modèle familial, où les valeurs de loisir et de détente l'emportent sur toute volonté éducative. Mais ce faisant le ludothécaire rencontre un certain nombre de problèmes spécifiques au jouet (sans commune mesure alors avec le modèle de la bibliothèque et du livre) qui sont autant d'antinomies qui l'amènent souvent à structurer son action à partir du jeu plutôt qu'à partir du jouet. Le jeu peut en effet se développer sans recours à des supports matériels, et pour certains le jouet peut être même considéré comme un obstacle au développement de l'activité ludique dans toute sa richesse. D'autre part, le jouet, plus que le livre par exemple, est très marqué, au moins dans la représentation que l'on en a, par la dimension industrielle, commerciale, promotionnelle qui l'accompagne, ce qui peut aux yeux de certains le dévaloriser, pour le ravalier au rôle de gadget de faible valeur. Enfin, les jouets semblent aujourd'hui valoriser la solitude alors que la ludothèque peut chercher à développer l'être-ensemble. Les

difficultés conduisent indubitablement la ludothèque à s'interroger sur le jouet et la valeur éducative qu'on peut lui accorder (ALIF, 1994), mais aussi à mettre en avant les objets les plus fonctionnels, c'est-à-dire ceux qui à l'image des jeux de société apparaissent comme les supports d'un jeu précis, faisant ainsi de l'activité ludique l'objectif prioritaire de son action.

On comprend comment face à ces difficultés la ludothèque a pu dissocier son action d'une relation trop forte à l'objet jouet, en prenant de la distance avec le modèle familial d'un jeu sans investissement fort. En se développant, la ludothèque a quelque peu occulté cette première façon de concevoir son action et transposé sa base de structuration de l'objet-jouet à l'activité-jeu. Il s'agit dorénavant pour cette institution de mettre en avant l'importance et l'intérêt de l'activité ludique plus largement que du jouet. Les ludothèques prennent ainsi d'autres dimensions matérielles et sociales. Elles accueillent un public plus nombreux et plus diversifié en termes d'âge, enfants mais aussi bébés, adolescents et adultes, autour d'activités plus variées, prêt, mais aussi jeu sur place et animations ludiques. Elles sont animées par des salariés et prennent place dans la vie de la commune en travaillant en partenariat avec d'autres institutions, école, centre social et/ou culturel, institutions pour personnes âgées, etc. Ainsi en se définissant non plus à partir du jouet mais du jeu, la ludothèque quitte le domaine de l'action caritative où elle est née pour devenir une institution au sein de laquelle des professionnels mettent en place des projets d'actions au service d'un large public (Chiarotto, 1991).

Cette évolution ne la prive cependant pas de son originalité puisqu'elle lui permet de trouver une autre spécificité. De fait, en se construisant autour du jeu, la ludothèque fonctionne en sens inverse de toutes les autres institutions où l'on joue, à l'exception peut être des clubs de jeux (de société, de cartes ou de stratégie). Le jeu y est présent non pas parce qu'il est l'activité principale des enfants ou une activité appréciée des adultes, mais parce qu'il est la raison d'être de la structure. C'est pour lui que le public vient et non pour toute autre raison, garde, éducation ou thérapie par exemple. Dans ce sens, l'unique activité de la ludothèque consiste à « offrir à jouer » c'est-à-dire à permettre un déroulement harmonieux d'une activité ludique non contrainte, non finalisée et non contrôlée. Les principes de libre

accès, libre choix et libre jeu insèrent ainsi la ludothèque dans le domaine des loisirs. La ludothèque fait partie des espaces et des temps qui se situent en dehors des espaces et des temps contraints de l'adulte et de l'enfant, et qui définissent le domaine des loisirs (Sue, 1994).

En revanche ces évolutions de l'objet et de la spécificité de la ludothèque correspondent à une évolution de ses finalités. La ludothèque se présente dorénavant comme une institution carrefour ; carrefour entre les trois domaines d'action, que sont l'éducatif, le social et le culturel, et carrefour entre la famille et la collectivité, entre les parents et les enfants, entre les jeunes et les adultes, etc. Le discours général laisse entendre que la ludothèque est un espace de socialisation et plus largement d'éducation, car elle participe au développement et à la formation des enfants et des adultes dans leur rôle de parents. La dimension sociale est présente sous un double aspect : d'une part la mission originelle de justice sociale, et d'autre part une mise en valeur de la ludothèque comme lieu de vie c'est-à-dire comme espace de rencontres et d'échanges. Enfin la ludothèque se situe en tant qu'institution culturelle en ce sens qu'elle favorise la rencontre et la découverte des différentes cultures ou civilisations et de la Culture dite savante. La ludothèque se présente ainsi de nos jours comme une institution « pour tous », c'est-à-dire inter-générationnelle et inter-culturelle qui, parce qu'elle est d'une polyvalence maximale, se différencie de toutes les autres institutions, que ce soit l'école ou les institutions de garde, les centres sociaux ou les institutions culturelles.

UNE INSTITUTION ÉDUCATIVE POUR ENFANTS

Mais une étude approfondie de cette institution et en particulier de ses finalités (Roucous, 1997) permet de relativiser ces discours qui semblent davantage présenter des ambitions que la stricte réalité. En effet, si l'on se réfère à des données statistiques concernant les ludothèques de la région Île-de-France, on peut constater que la ludothèque n'est pas réellement un lieu pour tous. De fait, les enfants de moins de 15 ans constituent environ 95 % du public accueilli dans l'ensemble des ludothèques, les moins de 12 ans 90 %, et seulement 2% des prêts concernent un

public adulte. Si les adultes sont présents dans cet espace c'est donc en tant que parents accompagnateurs et non en tant que joueurs eux-mêmes. L'observation des fonds de jeux, constitués essentiellement de jouets et de jeux de société simples, et de l'aménagement des espaces de jeu sur place, pensés principalement autour des jeux symboliques, confirme largement cette analyse. La ludothèque s'adresse donc dans une très large mesure à un public enfantin, même si l'adulte n'est pas absent.

Une approche plus qualitative confirme cette orientation enfantine de la ludothèque en révélant la suprématie et l'hégémonie des finalités éducatives au sein de cette institution. D'une part, il apparaît que la dimension culturelle de la ludothèque n'est pas présente en tant que telle. Le jeu et le jouet n'étant pas réellement perçus et pensés comme des éléments et des médiateurs de la culture dans laquelle ils se jouent (Brougère, 1988), la ludothèque n'est pas perçue comme une entité qui participe de la culture mais comme un espace qui se doit d'avoir une démarche culturelle. Parce que la culture est un élément extérieur à l'institution, il s'agit pour la ludothèque d'initier l'enfant à cette culture et de l'y faire participer pour qu'il s'y intègre le mieux possible. Ainsi la dimension culturelle de la ludothèque apparaît indissociable de la dimension éducative, renforçant par là la marginalisation du public adulte. D'autre part, il apparaît que les finalités sociales qui visent le partage et l'égalité face au jeu et aux jouets sont fortement sous l'emprise de la dimension éducative de la ludothèque. Car, au-delà de l'ambition d'offrir à jouer à tous, il s'agit de participer à l'éducation en permettant à chacun de se développer et de se former. Il ne s'agit donc pas d'une finalité strictement sociale qui viserait uniquement le bien-être de l'enfant sans autre objectif mais bien d'une finalité socio-éducative qui vise un mieux-être futur.

Seule, la finalité de développement de la vie sociale apparaît comme une approche qui prend de la distance avec la dimension éducative. Mais, il s'avère que cette finalité est essentiellement pensée à l'endroit des adultes. Érudant le problème des relations sociales entre enfants, les ludothèques orientent leur action vers des populations plus isolées socialement, en particulier les mères de jeunes enfants, ou vers des relations oubliées ou distendues, en particulier les relations parents-enfants ou grands-parents-enfants. Dans

le premier cas, le lien social qui est recherché ne concerne pas l'enfant mais les adultes que l'on cherche à faire se rencontrer entre eux, pour créer une dynamique sociale qui aille à l'encontre de la tendance à l'individualisme. Dans le second cas, l'enfant est en jeu mais il n'est pas au centre de la démarche puisqu'il s'agit de développer des relations enfant-adulte et non entre enfants, comme pourraient le permettre des actions sur la fratrie par exemple. Ainsi, même si elle s'en défend en se présentant comme une institution de loisirs pour tous, la ludothèque apparaît bien au travers de son public et de ses finalités comme une institution éducative pour enfants.

Une analyse plus précise de l'activité ludique, activité sur laquelle se construit cette institution, conforte encore cette domination de l'éducatif. Il apparaît en effet que dans une très large mesure le jeu est appréhendé comme un moyen pour parvenir à des fins extérieures, parmi lesquelles l'éducation domine très fortement. Le jeu est alors un outil en ce sens qu'il est utilisé pour ses qualités distrayantes et mis au service des objectifs qui visent le développement et la formation de l'individu (Brougère, 1995). Contrairement à ce que pouvait laisser croire le mode de structuration de cette institution, il apparaît que la ludothèque se construit non pas sur l'activité ludique elle-même mais au regard des possibilités qu'elle offre pour atteindre d'autres objectifs. L'évolution de l'institution a fait disparaître le jouet sous le jeu, mais loin qu'il s'agisse d'une valorisation du jeu en tant que tel celui-ci est ravalé au statut de moyen au service de fins qui lui sont extérieures, comme si donner à jouer ne pouvait suffire à justifier une institution. L'image du jeu conduit à ne pouvoir l'accepter, même dans une institution qui le met au centre, que s'il est considéré comme le vecteur d'autres objectifs. On se trouverait dans une configuration très proche de l'école maternelle française qui depuis que le débat a été évoqué dès 1905 n'a pu intégrer le jeu que comme un outil, un moyen éducatif contrôlé par l'enseignant, ne pouvant accepter l'idée proposée par Pauline Kergomard au nom, là encore, du modèle familial, d'un jeu qui se suffirait à lui-même. Tout se passe comme si les institutions prenant de la distance par rapport à la famille et à la dimension « futile » qu'on y donne au jeu ne pouvaient exister qu'en investissant le jeu de valeurs éducatives qui semblent être le seul moyen de justifier le rôle du professionnel, instituteur ou ludothécaire, entendu comme distinct de celui d'un parent.

Il semble ainsi que l'ambition d'offrir à jouer disparaisse devant les finalités éducatives, au risque de faire disparaître la spécificité de la ludothèque en la soustrayant du domaine des loisirs pour l'insérer dans l'univers des institutions éducatives. Ainsi, contrairement à ce qu'elle peut laisser croire, la ludothèque a du mal à se démarquer des autres institutions pour enfants. Comme l'école dont c'est la vocation, mais aussi comme un certain nombre d'autres institutions qui se détournent de leur fonction sociale de garde, crèches et centres de loisirs par exemple (Hous-saye, 1989 ; Cohen, 1995), il semble que l'éducation devienne souvent la raison d'être de la ludothèque. Il s'agit en général pour ces professionnels de l'animation ou de l'accueil de se démarquer de la famille en proposant un projet éducatif explicite qui renforce une socialisation jugée élémentaire, diffuse et non contrôlée. C'est là sans aucun doute l'effet d'une pression sociale croissante qui veut que toute institution en direction de l'enfance ne puisse prendre de valeur sans ambitions éducatives comme on peut le percevoir au travers des activités enfantines extra-scolaires (musicales, artistiques, ou sportives). Or cette tendance pose le problème de l'existence même des activités de loisirs pour enfant, autrement dit de la compatibilité entre la notion de loisir qui se caractérise par son auto-finalité et son autosuffisance, et celle d'enfance qui au contraire se caractérise par sa finalisation et son insuffisance (Mollo-Bouvier, 1994).

Dans le cas de la ludothèque cet engagement éducatif est d'autant plus problématique qu'il révèle une ambivalence pouvant remettre en cause la cohérence de l'institution. En effet la ludothèque considère l'éducation comme une de ses finalités, voire comme la première, et par ailleurs elle défend la liberté et la spontanéité du jeu. Or, l'incertitude et l'aléatoire qui caractérisent le jeu rendent difficile la cohabitation d'objectifs éducatifs et de la liberté du jeu (Brougère, 1997). La ludothèque ne semble pouvoir se départir de cette ambivalence sans risquer de ne plus exister en tant que telle. D'un côté, en affirmant davantage ses objectifs éducatifs, elle risque de devoir détourner le jeu et de reproduire ainsi le modèle de l'école maternelle pour laquelle le jeu est un subterfuge. D'un autre côté, en défendant davantage le jeu libre, elle risque de devoir abandonner cette dimension éducative qui lui ouvre les portes d'une intégration et d'une reconnaissance institu-

tionnelles et sociales. Ainsi, la pression éducative semble si forte que la ludothèque ne peut se départir d'un rôle éducatif, mais en même temps elle n'a pas d'arguments assez solides pour affirmer ce rôle sans présenter le jeu comme un outil.

On peut noter combien ce dilemme est propre à la France et peut-être à d'autres pays, mais absent des pays qui acceptent tout à fait que des institutions telles que les écoles maternelles et autres jardins d'enfants proposent aux enfants une activité ludique dominante voire exclusive sans que cela semble remettre en cause la légitimité de l'institution entendue comme éducative. La solution est trouvée dans une tradition qui remonte à la pensée romantique et à Fröbel et qui confère une fonction éducative par nature au jeu. Voir des enfants se livrer au jeu est alors perçu comme conforme à certains objectifs éducatifs. La résolution est sans doute magique (puisque l'on accorde une valeur éducative générale qui est loin d'être démontrée) mais efficace. La tradition française n'a pas donné une diffusion importante à une telle conception, ce qui explique la situation analysée.

UNE NOUVELLE PERSPECTIVE ÉDUCATIVE

Ces résultats laissent penser que la ludothèque est une institution pour enfants comme une autre, alors que son attachement au jeu laissait présager d'une opposition formelle à celles-ci. Mais, à y regarder de plus près, il semble que cette institution se détache en ce qu'elle peut porter une nouvelle perspective éducative. Il existe en effet des ludothèques qui affirment nettement que le premier et unique objectif de l'institution est le jeu. Il n'y a alors pas d'autre finalité que de faire jouer et de promouvoir l'activité ludique. Les caractéristiques de plaisir, de satisfaction ou de détente qui sont attachées à l'activité ludique des adultes, conservent ainsi toute leur place face au public enfantin. La ludothèque est alors un espace de vie pour enfants qui s'insère directement dans un contexte de loisir. Dans ce cas, bien qu'il n'y ait pas d'autres objectifs, les dimensions éducatives et sociales ne sont pas absentes. Car éducation et lien social sont pensés comme étroitement liés à l'activité ludique. La ludothèque ne fait pas totalement l'impasse sur l'éducation comme elle le ferait

avec un public adulte, mais elle dépasse l'éducation du fait des potentialités du jeu lui-même. C'est donc en s'appuyant sur les valeurs intrinsèques du jeu que la ludothèque peut dépasser la pression sociale du « tout éducatif » alors même qu'elle s'adresse à des enfants pour s'affirmer comme un espace du « tout jeu ».

Avec cette conception du jeu comme finalité et cette approche non finalisée de l'enfant, la ludothèque est bien en marge de toutes les institutions pour enfants qui visent l'éducation à travers l'usage du jeu. Elle fait partie des quelques tentatives issues d'institutions extérieures à l'école qui visent à replacer l'enfant au centre des accueils et à lui laisser le pouvoir de décision qui est sans doute indissociable de l'idée de loisir (Houssaye, 1995). Elle participe d'un mouvement très marginal qui tente de limiter l'influence du modèle éducatif scolaire, en définissant ce qui pourrait être les loisirs de l'enfant en dehors du domaine marchand, c'est-à-dire d'une simple consommation. Apparaît alors tout le potentiel d'une inscription de la ludothèque en relation avec la notion de loisir.

D'une part, elle permet une rupture en mettant non plus l'accent sur la différence et la spécificité du jeu enfantin par rapport au jeu adulte, mais sur ce qui les réunit, permettant ainsi de penser autrement le jeu de l'enfant (Sutton-Smith, 1997). On doit prendre au sérieux le fait que l'enfant, comme l'adulte, vise dans son jeu le divertissement, et que l'apprentissage y apparaît surtout comme la volonté propre du joueur, enfant ou adulte, de maîtriser les référents, règles et compétences nécessaires au jeu. Si spécificité éducative du jeu enfantin il y a, il s'agit sans doute d'une caractéristique qui relève plus de ce qu'est l'enfant, ou de la façon dont il est pensé depuis les temps modernes, que du jeu en tant que tel.

D'autre part, à travers le jeu, enfants et adultes peuvent rencontrer des expériences relativement similaires qui permettent de penser la fonction sociale du loisir. Avec Elias on peut y voir un espace fictif (ou de second degré) qui permet au sujet de vivre une expérience excitante mais sans risque et souvent marquée par une forte convivialité (Elias et Dunning, 1994). Cette expérience, les auteurs la retrouvent dans les jeux de l'enfance comme dans les loisirs de l'adulte (cinéma, littérature, sports et bien sûr jeux). Elle a pour rôle essentiel de rendre acceptable le contrôle des émotions qu'impose le processus de civilisation

en offrant un temps où, de façon fictive ou ludique, la contrainte ne s'exerce plus (1). C'est donc un espace d'expérience tout à fait particulier, celui-là même qu'une historienne de l'antiquité a pu analyser dans les jeux romains : « L'expérience ludique comme modèle réduit permet de faire l'économie de l'expérience vécue, elle exorcise, elle fait vivre par procuration des émotions et des pulsions que la vie quotidienne réprime : meurtre, mort violente, au théâtre incestes, adultères. Mais le modèle réduit est aussi outil de connaissance : le théâtre pour comprendre le monde, le cirque pour le maîtriser, le dominer (tout au moins au niveau du monde naturel). C'est un exercice de maîtrise sans risque, sans danger ; un outil de découverte et de dévoilement, un moyen de maîtrise des signes ». (Clavel-Levêque, 1984, p. 84). Cette longue citation paraît riche de conséquences. Elle montre à la fois la fonction sociale et le potentiel socialisateur et éducatif du loisir-jeu, ce qui s'applique tout autant à différentes formes de loisirs de l'adulte, dont le jeu, qu'à bien des aspects du jeu de l'enfant. Ne peut-on trouver d'ailleurs dans la description du jeu romain des éléments présents dans le jeu d'un enfant avec une figurine ou une poupée. Il va faire, de façon mimétique et donc fictive, l'expérience d'actions qui lui sont interdites dans la vie courante. Cette analyse rejoint d'ailleurs la réflexion de Bruner sur la valeur éducative de l'expérience ludique, liée justement à sa fondamentale frivolité : « Dans le jeu le comportement se trouve dissocié de (et protégé contre) ses séquelles normales. C'est là que réside à la fois la flexibilité et la frivolité du jeu ». (Bruner, 1983, p. 224).

Il semble ainsi qu'une certaine valeur éducative soit associée à des caractéristiques qui font du jeu et du loisir des activités frivoles aussi bien chez l'adulte que chez l'enfant. Cette façon de traiter la question est d'ailleurs indissociable d'une conception de l'enfant comme acteur, décideur (ce qui est le cas du joueur) qui construit à travers le jeu et le loisir une relation spécifique au monde porteuse d'expériences originales, facteur d'une socialisation et d'éventuels apprentissages (qui n'ont bien entendu rien de nécessaires et systématiques). Ainsi l'enfant n'est plus défini uniquement par son futur d'adulte, mais par ses besoins liés à son présent que le loisir ludique peut être à même de satisfaire.

En s'insérant dans le domaine du loisir, la ludothèque sort donc du contexte normatif et contrôlé

induit par l'institution scolaire, et introduit de fait une autre perspective d'éducation qui consiste à donner à vivre, et non à faire évoluer. Cette nouvelle perspective apparaît très clairement dans l'une des missions éducatives qu'elle se fixe. Au-delà de la socialisation entendue comme insertion de l'individu à la vie sociale et culturelle, au-delà des acquisitions de compétences ou de connaissances, au-delà même de la formation de la personnalité de l'enfant, il s'agit de concourir à l'épanouissement immédiat de l'enfant. L'éducation ne se conçoit plus comme un mouvement d'évolution vers une capacité future, mais dans une perspective présente qui prend en compte la capacité immédiate d'être. Éduquer ce n'est plus faire progresser, c'est faire vivre. Ainsi en mettant en avant le bien-être immédiat lié au plaisir et à la satisfaction individuelle que génère le jeu, la ludothèque se présente au sens premier du terme comme un lieu de vie de l'enfant. Elle lui permet de vivre sa vie d'enfant en négligeant tout objectif de développement, d'avancée ou d'évolution vers un état futur.

En mettant le jeu et le libre jeu en avant comme seule ambition et en revisitant la notion d'éducation pour la mettre en perspective avec la vie de l'enfant et non le futur de l'enfant, la ludothèque se démarque largement des institutions pour enfants qu'elles soient éducatives ou non. Elle offre l'image de ce que pourraient être les loisirs de l'enfant, en ce qu'ils consistent à vivre un temps présent non contraint et non finalisé mais dont on a vu qu'à partir d'un modèle d'interprétation sociologique qui limite la différence entre l'enfant et l'adulte, ils peuvent apparaître à la fois comme un lieu d'expérience utile à l'équilibre de la personne dans le présent mais aussi lieu de découverte, de maîtrise voire d'apprentissage. La frivolité du jeu, comme celle du loisir en général, se trouve être la condition pour la constitution d'une telle expérience, en fait le détour nécessaire à la rencontre d'une situation porteuse d'apprentissages spécifiques, différents des autres mais aléatoires car fortement liés aux décisions que prend ou qu'évite le joueur.

La ludothèque se situe ainsi au carrefour de deux conceptions éducatives. En suivant le modèle de l'école, elle conçoit l'éducation comme une action qui vise à faire advenir un être social. Dans ce cas, aucun intérêt n'est porté au présent de l'enfant puisque l'activité naturelle qu'on lui reconnaît, le jeu, est réinvestie dans une mission

qui en fait un moyen au service du futur. Mais en même temps, en s'opposant à ce modèle, elle conçoit l'éducation comme une proposition faite à l'enfant d'exister individuellement et socialement en tant qu'enfant. Dans ce cas le futur est occulté pour laisser la place à l'épanouissement que procure le plaisir du jeu dans l'instant présent.

Cette approche compréhensive de l'éducation permet de saisir une nouvelle représentation de cette notion qui amène peut-être à une nouvelle construction de l'objet de la sociologie de l'éducation. Il semble qu'il persiste en effet au sein de cette discipline une certaine ambivalence qui est révélée par l'évolution vers une sociologie de la socialisation (Perrenoud, 1988 ; Sirota, 1993). En sortant l'éducation de l'école et l'enfant de son statut d'élève, l'éducation est analysée de façon plus large qu'un simple développement cognitif comme un développement de l'être social, et dans un processus moins passif comme une interaction entre les acteurs. L'enfant est donc perçu comme une réalité présente puisqu'il est susceptible d'intervenir mais sa participation est toujours analysée par rapport à une évolution, c'est-à-dire par rapport à la construction de son propre futur et non de son présent immédiat. Or, cette nouvelle représentation qui fait de l'éducation une activité autour de ce qui est et non plus une dynamique vers autre chose pose le problème d'une redéfinition de l'éducation qui laisserait une place plus grande à l'acteur qu'est l'enfant. Il est ainsi de plus en plus difficile de faire l'économie d'une interrogation sur le sujet (ou objet) de cette éducation, à savoir l'enfant,

et d'une prise en compte de la sociologie de l'enfant en cours qui analyse l'enfant comme acteur et l'enfance comme construction sociale (James et Prout, 1990) (2).

Le loisir apparaît comme le lieu d'une réflexion originale dans la mesure où il met en cause les façons habituelles de penser l'enfance sur fond de différence de nature avec l'adulte, à partir de la mise en exergue de la vocation éducative de toute activité enfantine. Si l'enfant n'est plus saisi uniquement à partir du primat de l'éducation, il peut être perçu comme un acteur de sa socialisation à travers des activités dont la dimension frivole et libre lui permet d'accéder à un niveau de décision peu présente dans sa vie. Ce qui caractérise une situation de loisir quand elle n'est pas pensée comme le camouflage d'une action éducative spécifique, c'est qu'elle apparaît comme un lieu où l'image d'un enfant marqué par son futur et donc spécifiquement différent de l'adulte ne peut plus être. Pour une institution ou une activité, assumer la dimension de loisir c'est nécessairement remettre en cause certaines conceptions de l'enfant, c'est aussi proposer à la sociologie de l'enfant un objet d'étude original qui permettrait de repenser la relation entre enfant et éducation. La ludothèque apparaît alors, quand elle prend ses distances avec le modèle éducatif « institutionnel », comme un espace d'expérience original tant pour l'enfant que pour le chercheur.

Nathalie Roucous
Gilles Brougère
GREC - Université Paris-Nord

NOTES

(1) « De même, un petit enfant que son père jette en l'air et qui retombe en toute sécurité dans les bras de celui-ci peut goûter l'excitation mimétique du danger et de la peur, puisqu'il sait que le danger est imaginaire et qu'il ne risque rien dans les bras de son père. Les spectateurs d'un match de football peuvent savourer l'excitation mimétique de la bataille qui se déroule sur le stade, puisqu'ils savent qu'aucun mal ne sera fait aux joueurs ou à eux-mêmes. » (p. 55) et plus loin « Dans une société où les tendances à l'excitation grave et menaçante ont diminué, la fonction compensatoire de l'excitation qui vient du jeu a augmenté. Grâce à ce type d'excitation, la sphère mimétique offre de nombreuses occasions, pour ainsi

dire d'un "ressourcement de l'âme" dans le cours, sinon monotone, d'une vie sociale ordinaire. À certains égards, l'excitation que procure le jeu diffère de l'autre type d'excitation : nous la cherchons volontairement et, pour l'éprouver, nous devons très souvent payer. » (p. 95/96) (Elias et Dunning, 1994)

(2) « Children are and must be seen as active construction and determination of their own lives, the lives of those around them and the society in which they live. Children are not just the passive subjects of social structures and processes » (James et Prout, 1990, p. 8)

BIBLIOGRAPHIE

- ALIF (1994). – **La ludothèque : institution et profession**, actes du Forum ALIF – Université Paris-Nord.
- BERGERET L. (1984). – **Du côté des ludothèques**. Paris : Fleurus.
- BROUGÈRE G. (1988). – Le rôle du jouet dans l'imprégnation culturelle de l'enfant ». **L'éducation par le jeu et l'environnement**, n° 28.
- BROUGÈRE G. (1995). – **Jeu et éducation**. Paris : L'Harmattan.
- BROUGÈRE G. (1997). – Jeu et objectifs pédagogiques. Une approche comparative de l'éducation préscolaire. **Revue Française de Pédagogie**, n° 119.
- BRUNER J.S. (1983). – **Le développement de l'enfant – Savoir faire, savoir dire**. Paris : P.U.F.
- Centre de Création Industriel (1979). – **Jeu, Jouets, Les ludothèques**. Paris : Centre National Georges Pompidou.
- CHIAROTTO A. (1991). – **Les ludothèques**. Paris : Cercle de la Librairie.
- CLAVEL-LEVÊQUE M. (1984). – **L'empire du jeu – Espace symbolique et pratique sociale dans le monde romain**. Paris : CNRS.
- COHEN S. (1995). – **De la crèche à l'école**. Paris : Nathan.
- ELIAS N. ET DUNNING E. (1994). – **Sport et civilisation – La violence maîtrisée**. Paris : Fayard.
- HOUSSAYE J. (1989). – **Le livre des colos. Histoire et évolution des centres de vacances pour enfants**. Paris : La Documentation Française.
- HOUSSAYE J. (1995). – **Et pourquoi que les colos, elles sont pas comme ça ?** Paris : Matrice.
- JAMES A. et PROUT A. (Ed.) (1990). – **Constructing and reconstructing childhood Contemporary issues in the sociological study of childhood**. London : The Falmer Press.
- MOLLO-BOUVIER S. (1994). – De l'école aux vacances. Prolégomène à une analyse sociologique des vacances des enfants. **Revue Française de Pédagogie**, n° 106.
- PERRENOUD P. (1988). – Sous des airs savants une notion de sens commun : la socialisation, *in* **Analyses des modes de socialisation**, *in* **Cahiers de recherche**, n° spécial.
- ROUCOUS N. (1997). – **La ludothèque et le jeu. Les représentations sociales de l'enfant d'une institution de loisirs**, Thèse de Doctorat sous la direction de E. Plaisance, Université Paris V.
- SIROTA R. (1993). – Le métier d'élève. **Revue Française de Pédagogie**, n°104.
- SUTTON-SMITH B. (1997). – **The Festival of Toys**, Conférence à l'International Toy Research Conference, Halmstad, juin.
- SUE R. (1994). – **Temps et ordre social**. Paris : PUF.