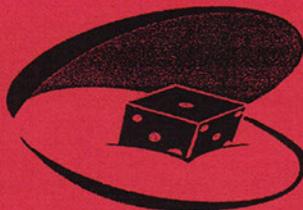


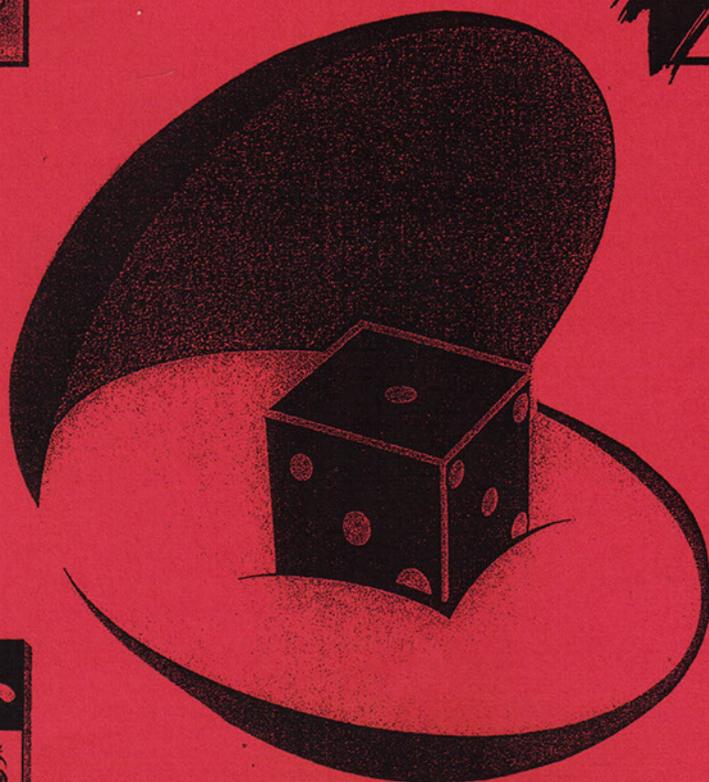
Les cahiers de LUDO



N° 22

Mars

2013



Supplément à « l'Artichaut », revue des ludothécaires de la Communauté française de Belgique
Editeur responsable : LUDO a.s.b.l. , 20 rue du Greffe à 1070 Bruxelles (Michel Van Langendonckt)
Rédacteur en chef: Alain Gottcheiner (ULB-Laboratoire de Recherches en Math. & Sciences Sociales)
Graphisme: Julien Malbrecq Edité avec le soutien de la Communauté française et de la Cocof

Le travail du ludothécaire en Communauté Française de Belgique (3) Le volontariat

Aline Menestres
Maître en Sociologie

Selon une estimation de 2006, en Belgique francophone, seul un ludothécaire sur six serait salarié. On estime à cinq cents le nombre de ludothécaires bénévoles.

Selon ces mêmes chiffres, la moitié des ludothèques belges francophones serait associatives. Il nous paraît donc indispensable de se questionner sur ce bénévolat et ses raisons d'être, ainsi que sur son cadre d'existence.

Précisons que nous entendons les termes « volontaire » et « bénévole », ainsi que « volontariat » et « bénévolat », sans distinction de sens. L'utilisation de ces expressions se fera conformément à l'emploi des différents auteurs mobilisés.

Néanmoins, il est à préciser qu'à l'heure actuelle, la notion de « volontariat » est souvent préférée.

Selon Dieu¹, elle donnerait une dimension plus active, débarrassée de la connotation caritative induite par le « bénévolat ».

En effet, au dix-neuvième siècle, le « bénévole » accomplissait des œuvres caritatives, il était la plupart du temps catholique, bourgeois et avait des opinions politiques conservatrices. On le différenciait du « militant », celui-ci étant davantage actif sur le plan politique, majoritairement laïc et de gauche². Le « volontariat » présente l'avantage de situer son action au niveau de l'engagement personnel et non des « bonnes œuvres ».

D'après la Loi du 3 juillet 2005, Verdonck et Boeraeve définissent le volontariat comme

« toute activité :

- qui est exercée sans rétribution, ni obligation ;
- qui est exercée au profit d'une ou de plusieurs personnes autres que celle qui exerce l'activité, d'un groupe ou d'une organisation³ ou encore de la collectivité dans son ensemble ;
- qui est organisée par une organisation autre que le cadre familial ou privé de celui qui exerce l'activité ;
- qui n'est pas exercée par la même personne et pour la même organisation dans le cadre d'un contrat de travail, d'un contrat de services ou d'une désignation statutaire. »⁴

Au départ de cette définition, le volontaire est une personne physique « exerçant une activité de volontariat ».

Le terme « exercer » n'est pas choisi au hasard : il vise à insister sur l'investissement du volontaire dans le fonctionnement de l'organisation, plutôt qu'une simple participation⁵.

¹ Dieu A.-M., « Evolution du volontariat en Belgique », *L'observatoire*, n°49, 2006, pp. 25-33.

² Dieu A.-M., *op cit.*, 2006, p. 25.

³ Une organisation est définie comme « toute association de fait ou personne morale de droit privé ou public, sans but lucratif, qui fait appel à des volontaires » (in Verdonck P. ; Boeraeve C., « La nouvelle loi sur le volontariat », *L'observatoire*, n°49, 2006, p. 35).

⁴ *Ibid.*

⁵ Davagle M., « Les dernières modifications apportées à la loi relative aux droits des volontaires », *L'observatoire*, n°49, 2006, pp. 39-40.

Le ludothécaire bénévole

Pour savoir si la Loi est d'application, autrement dit pour juger de la nature de l'activité, on applique le « triple-test », également appelé « ASD » d'après les initiales des trois règles d'Altruisme, de Structuration et de Degré d'importance qu'il comprend.

L'altruisme veut que la prestation doive profiter essentiellement à autrui. En second lieu, l'activité doit avoir une certaine structuration, telle qu'une répétition dans le temps. Le degré d'importance, quant à lui, fait référence à la distinction entre « volontariat » et « petits services ». Un voisin bienveillant qui déblaie le trottoir enneigé d'une vieille dame n'est pas considéré, aux yeux de la Loi, comme un « volontaire ».

Si deux de ces trois conditions sont remplies, l'activité entre dans le cadre de la Loi.⁶

Le secteur des ludothèques ne faisant pas exception, il est très difficile d'obtenir des données statistiques incontestables en matière d'emplois bénévoles, comme nous le suggère Mertens⁷.

De plus, du point de vue des économistes, le bénévolat représente une combinaison de situations atypique, puisqu'il ne draine aucun flux monétaire et n'a pas pour objectif de maximiser les profits. Cela se traduit, dans l'ensemble du bénévolat, par un manque d'intérêt flagrant des économistes⁸.

Malgré tout, on peut trouver certains chiffres, qu'il convient de manipuler avec précaution, étant donné qu'il ne s'agit jamais que d'estimations.

En 2006, on aurait dénombré en Belgique 1,6 million de volontaires, 16.000 associations employant bénévoles et salariés, et 100 000 associations -sans compter les associations de fait-fonctionnant uniquement par des bénévoles (la moitié étant jugées encore actives à l'époque).

⁶ Verdonck P. ; Boeraeve C., *op cit.*, 2006, p. 36.

⁷ Mertens S., « Rôles économiques et ampleur du bénévolat associatif en Belgique », *L'observatoire*, n°49, 2006.

⁸ Mertens S., *op cit.*, 2006, p. 41.

Une théorie sociale du bénévolat

Les secteurs d'activités bénévoles couvrent de nombreux domaines : l'éducation, l'environnement, le militantisme, la vie de quartier, la santé, le sport, les solidarités internationales, l'action sociale, la paix, ...

Dans les années 1980, le nombre d'associations dans le secteur social a connu un accroissement considérable. Cette époque était propice aux initiatives, notamment dans le champ de l'éducation permanente.

Selon Prouteau, certains besoins, une fois identifiés, trouvent écho dans la création d'associations, avant d'être institutionnalisés par l'État⁹. Mertens y voit d'ailleurs une fonction économique capitale¹⁰.

Que le bénévolat constitue une réponse temporaire ou durable à des demandes particulières, il permet toujours aux associations de s'inscrire dans une démarche d'innovation sociale¹¹.

C'est ce qui détermine, pour Prouteau¹², la spécificité des associations.

En effet, ce dernier utilise le terme d'*activité communicationnelle*, développé par Habermas, pour expliquer l'origine de l'identité associative.

L'association serait pour Prouteau un espace de tensions où résident raison communi-cationnelle et raison instrumentale. L'association trouve son sens dans l'intercompréhension, c'est-à-dire l'accord rationnel établi sur base de convictions communes à tous les membres de l'association. Toute la particularité des pratiques associatives est de présenter leurs valeurs comme le fondement de leur action, voire comme leur principe de constitution¹³.

⁹ Prouteau L. (dir.), *Les associations : entre bénévolat et logique d'entreprise*, Rennes : Presses universitaires de Rennes, 2003, pp. 11-12.

¹⁰ Mertens S., *op cit.*, 2006, p. 41.

¹¹ *Ibid.*

¹² Prouteau L., *op cit.*, 2003, pp. 11-12.

¹³ Houzel G., « Les engagements bénévoles des étudiants » in Ferrand D. : *Les bénévoles et leurs associations. Autres réalités, autre*

La difficulté de survie d'une association dépend directement de sa capacité à conserver ce sens sans basculer vers la raison instrumentale, telle que voulue par la logique d'entreprise.

Ainsi, à la différence des entreprises, la viabilité des associations n'est pas liée aux profits économiques mais à leur aptitude à garder première la raison communicationnelle. « *Tout se passe comme si les pratiques associatives (quel que soit leur fondement) partageaient des logiques similaires* »¹⁴.

D'après Dieu, « *on trouve de moins en moins de volontaires s'engageant pendant de longues années dans une seule et même organisation* »¹⁵. La raison en serait que les volontaires veulent poser des actes concrets.

Ceci nous amène à nous questionner sur les profils et les motivations des personnes exerçant une activité sans rémunération. « *Dans les faits, exercer une activité volontaire « apporte » toujours quelque chose à celui qui l'exerce. Ce retour est souvent psychologique et/ou symbolique, mais il est vital puisqu'il est le « moteur » qui pousse à agir* »¹⁶.

A ce titre, l'auteure retranscrit la classification proposée par Widner, qui vise à analyser les raisons pouvant expliquer l'engagement du volontaire. Cela se résume en quatre groupes de motivations :

- les « raisons matérielles » (par exemple, l'acquisition d'une expérience professionnelle) ;
- les « raisons sociales » (on peut s'engager dans le but de rechercher des contacts) ;
- les « raisons développementales » (l'engagement pour la découverte de soi) ;
- les « raisons idéologiques » (vouloir défendre une cause).

sociologie ?, Paris : L'Harmattan, coll. Logiques Sociales, 2004, pp. 73-86.

¹⁴ Barthélémy M. ; Lochard Y. : « Introduction » in Ferrand D. : *Les bénévoles et leurs associations. Autres réalités, autre sociologie ?*, Paris : L'Harmattan, coll. Logiques Sociales, 2004, p. 104.

¹⁵ Dieu A.-M., *op cit.*, 2006, p. 30.

¹⁶ Dieu A.-M., *op cit.*, 2006, p. 29.

A cela, l'auteure ajoute la volonté d'aider, de se rendre utile. « *Les volontaires actuels veulent défendre des valeurs, aider autrui, réaliser des activités socialement utiles tout en restant fidèles à ce qu'ils considèrent comme leur « moi ».* [...] *Il importe pour les organisations d'arriver à une mise en concordance des aspirations des volontaires qu'ils engagent et des besoins de l'action collective* »¹⁷.

« Le » ou « la » ludothécaire ?

Les ludothécaires sont essentiellement des femmes, au point que de nombreux auteurs (Van Langendonck, Brougère, Dupraz, ...) y associent spontanément le pronom « elles ». La précarité du statut de ludothécaire et le fait que ces ludothécaires soient principalement des femmes est une illustration de la précarité générale du travail féminin¹⁸.

Il en va de même pour le bénévolat, qui n'échappe pas au *plafond de verre*, concept largement étudié par la sociologie. « *La place de la femme dans la société a évolué ainsi que le monde des organisations volontaires. Il est intéressant de noter que des tâches remplies auparavant par des femmes se sont professionnalisées mais tout en restant remplies par des femmes (infirmières, soins à domicile, assistantes sociales, ...). Par ailleurs, si la mixité progresse dans les organisations volontaires, on constate encore aujourd'hui que les hommes et les femmes ne sont pas volontaires dans les mêmes organisations et que, dans une même organisation, les hommes et les femmes n'occupent pas les mêmes fonctions. Par exemple, les conseils d'administration sont encore souvent à dominante masculine, même dans les organisations où les femmes constituent « le gros » des troupes* »¹⁹.

¹⁷ Dieu A.-M., *op cit.*, 2006, p. 30.

¹⁸ Maruani M., « L'emploi féminin à l'ombre du chômage » in Gadrey J. (dir.), *Emploi et travail : regards croisés*, Paris, L'Harmattan, 2000, pp. 217-244.

¹⁹ Dieu A.-M., *op cit.*, 2006, pp. 26-27.

Ainsi, les femmes se retrouveront plus nombreuses dans le bénévolat dit « informel », à savoir l'aide au tiers en-dehors d'une organisation formelle.

S'il s'agit là d'une activité bénévole, étant informelle, elle n'entre pas dans la définition et la reconnaissance du volontariat telles que nous les développerons par la suite.

Les hommes, quant à eux, seront majoritaires dans « les organismes à caractère politique ou syndical, comme dans les fédérations sportives », bénévolat « visible » et organisé²⁰.

Dieu constate plusieurs facteurs influençant l'engagement associatif des femmes, dont la force des opinions philosophiques ou symboliques, le diplôme et les charges familiales. Ces dernières handicapent davantage les femmes que les hommes, et ce, à deux moments de leur vie : lorsqu'elles deviennent mères, et lorsqu'elles deviennent grands-mères.

C'est ainsi que l'on remarque que la tranche d'âge qui concentre la majorité du bénévolat féminin se situe entre 39 et 60 ans.

De manière moins marquée, la tranche d'âge majoritaire se situe entre 40 et 70 ans pour le bénévolat masculin, les hommes s'impliquant de façon beaucoup plus constante malgré la présence des enfants. Par contre, il semble que l'activité professionnelle ne constitue pas un frein à l'engagement associatif féminin, bien au contraire²¹.

La protection du volontaire

Dieu se demande si l'on ne peut pas conclure que, d'une certaine manière, le bénévole prend le travail d'un salarié.

A cela, elle répond par la négative en argumentant que, la plupart du temps, si on analyse le contenu de la tâche, ses conditions d'exercice et sa régularité, le volontariat complète ou devance les postes salariés, mais ne les remplace pas.

A titre d'exemple, elle nous explique que l'écoute des malades ne constitue qu'un aspect du travail du personnel soignant, aspect qui se trouve en désaccord avec la rentabilité marchande et qui peut donc tout à fait être accompli par des volontaires, sans mettre en péril l'emploi du salarié.²²

En 2005, le législateur a jugé utile de réviser la loi de manière à « encourager et protéger le volontariat, notamment comme vecteur d'insertion sociale »²³. La nouvelle loi du 3 juillet 2005 (d'application depuis le 1^{er} août 2006) présente quatre nouveautés :

Un allègement de la responsabilité civile des volontaires : le volontaire ne répond que de son dol (sa faute intentionnelle), sa faute lourde (non intentionnelle mais dont la gravité la rend inexcusable, autrement dit qu'une personne prudente et avisée n'aurait pas commise) et de sa faute légère habituelle (non intentionnelle et sans gravité mais anormalement fréquente, à noter qu'il ne doit pas obligatoirement s'agir de la même faute répétée).

Des indemnités non imposées et non soumises aux cotisations de sécurité sociale. Des indemnités, facultatives, peuvent être prévues pour rembourser des frais propres. Ce défraiement est possible au comptant ou par un forfait.

Dans un cas comme dans l'autre, il ne peut dépasser un certain plafond, fixé par jour et par an (en 2006, on parlait de 27,92€/jour et de 1116,71€/an) (Davagle M, *op cit.*, 2006, p. 40).

Si ces plafonds sont dépassés, il faut prouver, selon le principe de la double preuve, que les indemnités perçues couvrent effectivement des frais professionnels pour l'organisation et ont bien servi à les payer. Dans les autres cas, il faut toujours être en mesure de fournir ces preuves.

²⁰ Dieu A.-M., *op cit.*, 2006, p. 26.

²¹ Dieu A.-M., *op cit.*, 2006, p. 27.

²² Dieu A.-M., *op cit.*, 2006, p. 28.

²³ Verdonck P. ; Boeraeve C., *op cit.*, 2006, p. 35.

La possibilité pour les allocataires sociaux d'être volontaires. Cette mesure a pour but de préserver la sécurité juridique du statut des allocataires et par conséquent, de protéger le maintien de leurs allocations. Ainsi, un chômeur peut être volontaire et garder ses allocations de chômage, à condition que sa disponibilité sur le marché de l'emploi ne soit pas remise en cause par son activité bénévole. Pour cela, il lui suffit de signifier ses intentions au bureau du chômage.

L'obligation de donner certaines informations aux volontaires, par exemple sous forme de note d'organisation ou d'une convention de volontariat.

Ces informations sont : le statut juridique de l'organisation ainsi que sa finalité sociale, la couverture de son assurance,

les indemnités précises éventuelles et le respect du secret professionnel (Verdonck P. ; Boeraeve C., *op cit.*, 2006, p. 36).

Ce sont d'ailleurs les informations que doit comporter la note d'organisation ou la convention de volontariat. Si fournir un de ces documents n'est pas obligatoire, ce qui l'est, est de pouvoir prouver que ces informations ont bien été transmises au volontaire (Davagle M., *op cit.*, 2006, p. 40). La note d'organisation n'est distribuée qu'à titre informatif alors que la convention de volontariat est un contrat, juridiquement contraignant, dont l'un des avantages est de ne pouvoir être modifié que de commun accord (Verdonck P. ; Boeraeve C., *op cit.*, 2006, p. 37).

Jeux coopératifs et jeux collaboratifs

Nuances, intérêts et limites des jeux solidaires (1)

Michel Van Langendonck

Maître-assistant à la HE de Bruxelles – Defré

Professeur invité à la HE Paul-Henri Spaak

1. Nuances et précisions de vocabulaire

Trois types de jeux

A moins d'être joué seul et de manière isolée, tout jeu recèle une part de coopération ; fût-ce dans l'acceptation initiale de règles communes.

Tout jeu recèle également une part de compétition ; fût-ce par rapport à soi-même, en termes d'estime de soi, ou de reconnaissance et d'identité sociale par l'émulation, le regard des autres.

Dès lors, les expressions « jeu de compétition » ou « jeu de coopération » sont des pléonasmes qui prêtent à confusion. Ce sont des raccourcis abusifs pour : « jeu où la compétition est prépondérante » et « jeu où la coopération est prépondérante ».

Les critères de réussite précisés dans les règles définissent en fait trois grandes possibilités de structures relationnelles :

- Le jeu associatif, qui ne prévoit ni gagnant ni perdant ;
- Le jeu compétitif, qui prévoit la victoire d'un joueur ou d'une équipe et la défaite des autres ;
- Le jeu solidaire, que les joueurs gagnent ou perdent tous ensemble.

*Trois types de solidarité, deux types de jeu solidaire*¹

Comme nous le verrons, l'adjectif « coopératif », de plus en plus répandu pour désigner les jeux solidaires, s'avère

¹ Pour l'analyse des jeux solitaires, associatifs et compétitifs, voir notre article « un peu de classement ESAR or not ESAR » dans *l'Artichouette* n° 19)

souvent également inexact ou en tout cas imprécis. La plupart de ces jeux sont en fait collaboratifs...

Différents auteurs (Damon & Phelps, 1989 ; Dupriez, Marcel & Tardif, 2007) ont en effet distingué trois types de structures relationnelles entre pairs dans l'accomplissement d'une tâche :

Le tutorat : les statuts des participants sont différents, l'expert (le maître, le professeur, l'entraîneur) a plus de compétences ou d'informations que le novice (disciple, élève, ...) ;

La coopération : Les différents participants ont des compétences reconnues ou disposent d'informations différentes de manière non hiérarchisée. La tâche est structurée en parties et rôles individuels complémentaires.

La collaboration : Il y a égalité du statut des membres du groupe et de leur participation à l'interaction. Ils travaillent simplement ensemble sur une tâche conjointe. Afin d'être efficaces, ils doivent faire preuve de coordination spontanée, voire de concertation.

Le nombre de participants est un facteur essentiel de la dynamique de groupe (Amado & Guittet, 2009 ; Maisonneuve, 2010), mais pas le seul. Anzieu (2009) distingue « le groupe restreint (souvent 6 à 13 personnes), pourvu généralement d'un objectif et permettant aux participants des relations explicites entre eux et des perceptions réciproques » du petit groupe (souvent 3 à 5 personnes), non structuré, dont les actions sont spontanées ainsi que des groupes étendus (14 à 24 personnes) et larges (25 à 40), aux ressorts encore différents.

Un jeu solidaire peut donc être assimilé à un défi auquel s'attellent ensemble tous les membres d'un groupe restreint (ou petit groupe structuré) de personnes participantes ; et, dans un jeu compétitif, de même pour chaque équipe.

Par extension, nous appellerons « collaboratif » un jeu solidaire si ses règles ne prévoient ni rôle, ni connaissance (information), ni compétence (capacité) spécifique aux joueurs. Il sera dit « coopératif » seulement dans le cas contraire.

De nombreux jeux dits « coopératifs », à l'instar de l'emblématique *Verger*, et notamment l'immense majorité des jeux solidaires pour enfants, sont donc en fait des jeux collaboratifs.

Enfin, le tutorat désigne avant tout une dyade (activité à deux) dans un contexte éducatif. Dans un cadre ludique et de groupe restreint (3 à 15 joueurs), un jeu solidaire dont les règles octroieraient *a priori* à un seul joueur un statut permanent supérieur aux autres n'aurait que peu de sens.

Le jeu-tutorat n'est pas vraiment un jeu ; cependant, on peut diriger tout jeu à la manière d'un tutorat. Nous appellerons *jeu dirigé* l'initiation à un jeu solidaire (coopératif ou collaboratif) au cours de laquelle, aux yeux de tous, l'un ou l'autre participant a un rôle, des connaissances ou des compétences supérieures aux autres, utiles pour la partie, même si elles ne sont pas précisées dans les règles.

Si le jeu est associatif ou compétitif individuel, plutôt que solidaire, on parlera de jeu « partagé » plutôt que « dirigé ». Cependant, on peut retrouver du jeu dirigé au sein d'un jeu compétitif lorsque les règles suggèrent que l'entraîneur participe activement à la tâche au sein d'une équipe en compétition, comme le barreur en aviron, voir e avec un joueur individuel à l'entraînement lorsque son entraîneur se mue en « sparring partner ».

Par ailleurs, quoique située à un autre niveau, la distinction entre collaboration et coopération est transposable au sein de chaque équipe de tout jeu compétitif non individuel (cf. supra).

2. Nouvelle typologie des jeux solidaires

(ESAR facette D revisitée, voir le tableau en annexe)

2.1. Identités individuelles vs identité de groupe

(d'après Deschamps & Moliner, 2010 ; Candau, 2012)

Différents degrés d'identités et de libertés individuelles définissent différents types de jeux collaboratifs ou coopératifs.

Ces distinctions sont basées sur le degré de différenciation des joueurs institué ou induit par les règles du jeu. Autrement dit, l'identité individuelle spécifique des joueurs. Plus celle-ci est différenciée, plus leurs rôles sont complémentaires, leur liberté individuelle importante, leur identité forte, et plus on a affaire à un jeu coopératif. Les joueurs indifférenciés ont quant à eux peu d'identité et de liberté individuelle dans le jeu. Ils s'effacent au profit d'une identité de groupe collaboratif qui organise librement sa coopération.

Cinq types de critères peuvent déterminer ce niveau identitaire :

1° Les capacités, rôles ou informations spécifiques

Comme déjà évoqué, si les joueurs ont des rôles, des capacités ou des informations spécifiques, le jeu est coopératif. Si ce n'est pas le cas il est collaboratif.

Dans un jeu coopératif, l'apprentissage de la solidarité est facilité par des règles explicites qui organisent la coopération et induisent une spécialisation des tâches.

Le jeu coopératif circonscrit assez précisément le cadre favorable dans lequel la coopération pourra s'épanouir.

La complémentarité des joueurs est prédéfinie par le fait qu'ils ont d'emblée des capacités et/ou des informations différentes. Leur liberté d'organisation de groupe est limitée.

Le jeu collaboratif laisse les joueurs gérer plus librement la coopération liée à leurs capacités et expériences personnelles différentes. De leur capacité à se coordonner et se concerter efficacement dépendra l'issue victorieuse du jeu et, on peut le supposer (les expérimentations manquent à ce propos), la satisfaction personnelle de chacun. Cette autonomie rend le défi solidaire plus ardu et exige une certaine maturité.

L'absence de distinction de rôle allège cependant la complexité des règles du jeu.

2° Le degré d'incertitude identitaire

Michel Boutin et Pierre Parlebas (2012) ont remis récemment la notion d'incertitude au centre de la classification des jeux. Les informations des joueurs peuvent être incomplètes.

Soit parce que les joueurs ont des capacités ou informations personnelles cachées.

En début de partie, cette incertitude augmente la liberté et l'autonomie des joueurs, qui peuvent choisir le moment de révéler telle capacité ou de faire état d'une information personnelle. Dans le cas de jeux compétitifs à équipes cachées tels « les Loups-garous de Thiercelieux », « Saboteur » ou « Bang », ou *a fortiori* d'un jeu « tous contre un » comme « Les Chevaliers de la Table Ronde », ces délais sont stratégiques.

Cependant, même si le jeu est réellement solidaire, de tels délais contre-productifs pour le groupe sont fréquemment observés. Ils témoignent du besoin identitaire individuel, concurrent chez chacun du besoin de coopération (Candau, 2012).

Soit parce qu'ils peuvent glaner de nouvelles informations ou capacités, voire changer de rôle en cours de partie.

Ce type d'incertitude rend les structures relationnelles plus dynamiques. C'est un facteur favorable à la liberté des joueurs et qui renforce leur identité individuelle.

Le degré de coopération et le rôle de chacun est moins prédéterminé par les règles ; comme la précédente, cette autonomie coopérative supérieure des

joueurs par rapport au groupe peut être source de tension et de difficulté pour sa réussite finale.

3° Rythme et échéance temporelle

Une majorité ou l'intégralité des phases de jeu sont-elles simultanées ou chacun joue-t-il à son tour ?

Les tours de rôle renforcent l'identité des joueurs et le caractère coopératif du jeu. La simultanéité rend le jeu plus tendu et collaboratif. De même une échéance de temps pour les tours de jeu de chacun, et plus encore pour la partie entière, surtout si elle est exprimée en temps réel, rend le jeu plus collaboratif et le défi plus ardu.

4° Le caractère commun du matériel de jeu

Un matériel commun à l'ensemble des joueurs (notamment les pions) diminue l'identité individuelle de chacun au profit de celle du groupe. On se rapproche de la coopération spontanée et du jeu collaboratif parfait. Si un matériel individuel spécifique est attribué aux joueurs sans leur octroyer de capacité particulière, le jeu demeure malgré tout collaboratif.

5° Le thème

Tout jeu peut être plus ou moins abstrait ou thématique (Solomon, 1980). Nous qualifierons un jeu d'immersif si son thème est omniprésent, pleinement assumé dans les règles, de l'épisode narratif initial jusqu'aux mécanismes ludiques.

Un jeu immersif plonge les joueurs dans un univers cohérent. Il favorise plus souvent l'identification de chacun à son rôle (jeu à caractère coopératif) que l'identité du groupe formé par les joueurs (jeu à caractère collaboratif).

3. Accompagnement des jeux solidaires et degrés de liberté collective face à la coopération

Même si le tutorat n'est pas un jeu, la distinction de Phelps a eu le mérite d'attirer notre attention sur l'importance particulière du positionnement de l'accompagnateur dans les jeux solidaires.

Notons que souvent, dans un jeu dirigé comme dans tout bon tutorat, l'apprentissage du ou des joueurs novices est un objectif plus grand que la réussite de la tâche : les parents qui aident trop leur enfant dans un jeu solidaire font souvent également ses devoirs à sa place.

Si cet objectif devient trop apparent, l'activité dont la qualité ludique a disparu se mue en simple initiation.

Le rôle du tuteur est d'intervenir, d'aider, de conseiller chaque fois que c'est nécessaire et de s'effacer le plus possible au profit des autres joueurs le reste du temps.

Du jeu dirigé au jeu collaboratif libre, une échelle progressive de coopération

Le passage du jeu dirigé au jeu collaboratif pur exige une coopération ludique de plus en plus spontanée.

Or, la motivation de la coopération est rarement spontanée chez l'enfant en bas âge ; cf l'*Echelle de Kohlberg*, dans la seconde partie de cet article.

C'est une question d'éducation, il faut se familiariser non seulement avec un système de règles, mais également avec les relations sociales originales qu'il implique (Mead, 1963).

Le jeu dirigé apparaît en définitive comme une initiation nécessaire, une première forme de jeu solidaire dans laquelle les participants sont largement encadrés dans leurs choix.

Même s'il leur reste une part d'autonomie, leur liberté est restreinte. Partager une même cause, un même pion, nécessite un effort de décentration, l'abandon de l'égoïsme originel, pour l'apprentissage difficile d'une sociabilité solidaire.

Plus encore que pour d'autres premiers jeux à règles, chez les jeunes enfants, on peut supposer que les premières parties d'un jeu solidaire tournent souvent court faute de participation d'un joueur adulte.

Outre le « jouer avec » pour initiation ou apprentissage, rappelons que trois autres positionnements complètent la palette des attitudes possibles du « metteur en jeu ».

Son rôle se bornera souvent à « faire jouer », à « donner à jouer » ou « laisser jouer » (Sautot, 2005 ; Van Langendonck, 2011).

On parlera alors respectivement de *jeu accompagné* (explication des règles, arbitrage, animation, encouragements, aides ponctuelles), de *jeu présenté* (choix du jeu et explication des règles essentielles) ou de *jeu libre* (l'organisateur est spectateur, observateur).

Gagner ou perdre tous ensemble contre le jeu ou un ennemi désincarné n'est pas un défi aussi mobilisateur que gagner ou risquer de perdre seul ou en équipe contre les autres joueurs.

S'il n'est dirigé, un jeu solidaire gagne donc à être en tout cas accompagné, afin d'entretenir la tension ou le défi par une animation subtile.

Ce sera d'autant plus nécessaire dans le cas d'un jeu de sensibilisation à visée pédagogique (cf. *infra* la notion de « thème altruiste de coopération ouverte »), de faible ludicité, qui doit alors être assumée pleinement pour compenser la faiblesse de ses mécanismes ludiques.

Cet accompagnement peut aussi prendre la forme d'un arbitrage de règles ou d'un épouvantail face aux tentations de triches collectives. Attention, si l'animateur va jusqu'à endosser le rôle du « grand méchant » (le corbeau, le loup...) contre lequel se battent tous les joueurs, le jeu solidaire se mue en jeu compétitif « tous contre un », aux ressorts complètement différents (Van Langendonck, 2012).

« Effet leader », conformisme, « leadership » démocratique ou autoritaire ... au-delà des positions d'accompagnement, l'étude des dynamiques de groupes a mis en lumière de nombreux phénomènes récurrents dans l'organisation des groupes restreints. Ceux-ci seront abordés dans la deuxième partie de cet article.

Quatre positions d'accompagnement pour le « metteur en jeu »

4. Niveaux de difficulté

Une échelle à 8 niveaux pour trois types de difficulté (le hasard, la complexité du défi et de la règle)

A l'incertitude identitaire et relationnelle due à la dynamique de groupe se rajoute l'incertitude due à l'intervention du hasard dans le déroulement de la partie.

Est-elle prépondérante par rapport à l'habileté des joueurs dans la réussite du défi ? Le premier niveau de solidarité est ainsi purement formel, dans un jeu solidaire de hasard pur (Felix flotte, Little cooperation), les joueurs sont simples spectateurs de leur sort commun, sans aucune possibilité de choix stratégiques ou d'entraide.

Ces jeux d'initiation nous apprennent à partager une cause commune ; ils s'adressent préférentiellement à de jeunes enfants.

Un jeu solidaire d'habileté intellectuelle pure (énigme) n'est autre qu'un casse-tête joué à plusieurs (Black stories, puzzles). L'absence totale de hasard ne présage pas du niveau de difficulté, tout dépend ici de la complexité du défi.

Dans notre échelle de difficulté, nous préférons donc opposer les jeux solidaires de hasard purs aux jeux de stratégie et de règles complexes (Ghost Stories, Horreur à Arkham, Space Alert, Détective conseil). Que le hasard y joue un rôle ou non, outre les stratégies multiples à déployer pour surmonter la difficulté du défi, l'épaisseur du fascicule de règles (plus de 2 recto-versos A4) et/ou la durée moyenne de ces jeux (plus d'une heure) peut suffire à les réserver aux publics adolescents et adultes (12 ans et plus).

L'immense majorité des jeux solidaires se situent cependant entre ces deux extrêmes ; nous les avons classés en 6 niveaux intermédiaires de difficulté croissante, en fonction de la nature de l'habileté principale déployée.

Quel est, dans chaque cas, le mécanisme prépondérant de solidarité ?

Niveau 2 : Jeu de mémoire immédiate : Memory, Chasse aux monstres, Dans la forêt des merveilles.

Niveau 3 : Jeu laissant aux joueurs des choix stratégiques élémentaires : Avalanches, L'île aux pirates.

Niveau 4 : Jeu socio et/ou psychomoteur - voire sensorimoteur- basé sur l'adresse des joueurs: Crayon coopératif, Parachute.

Niveau 5 : Jeu d'énigmes faisant appel à une logique simple ou à la culture générale (mémoire à long terme) des joueurs : Black stories, l'un ou l'autre Herder Spiel.

Niveau 6 : Jeu mixte, mêlant plusieurs des habiletés déjà citées : Merlin zinzin, Puzzles.

Niveau 7 : Jeu avec stratégies complexes possibles : L'Arbre en danger, Escape, l'île interdite, Mic mac

Contrairement au niveau 8 évoqué (jeu pour adolescents et adultes), le jeu est dans tous ces cas court et ses règles simples, mais le défi complexe car plusieurs types d'entraide sont nécessaires pour gagner.

Niveaux de difficulté, triche, accompagnement et effet leader dans les jeux solidaires

A niveau de difficulté égal, la sociabilité et l'esprit solidaire de l'enfant passe par des jeux associatifs, puis solidaires dirigés, puis coopératifs (Knobloch ; Pasamanick, 1974) et, finalement, collaboratifs. Evidemment, la difficulté de la règle est un écueil particulièrement délicat en-dessous de 10 ans (Deru, 2006), et même de plus en plus souvent au-delà, qui tend à inverser les deux dernières catégories.

De fait, prévoyant des capacités et/ou des cartes individuelles, le jeu coopératif apparaît souvent plus complexe que le jeu collaboratif, si bien qu'il nécessite un meilleur accompagnement au niveau des règles (jeu accompagné, sinon dirigé).

D'une manière générale, on constate que le respect des règles est un des défis majeurs des jeux solidaires. Même en présence d'un accompagnateur-arbitre, les tentatives de triche seront d'autant plus nombreuses que les règles apparaissent contraignantes et le niveau de difficulté ponctuellement inaccessible à l'un ou l'autre joueur (cf. Hanabi).

Si les règles d'un jeu collaboratif sont en général moins complexes, on peut formuler l'hypothèse que la maturité supérieure exigée des joueurs afin d'organiser librement la coopération rend la réussite du défi très aléatoire avant 8 ans en l'absence de triche et/ou d'accompagnateur.

Une échelle de réussite à niveaux multiples² est une composante précieuse de nombreux jeux solidaires ; elle évite ou atténue les défaites trop sèches du groupe et lui permet de mesurer ses progrès de partie en partie.

Le défi ne peut jamais paraître inaccessible, mais il doit également paraître suffisamment difficile et entretenu, afin de justifier la coopération. On peut supposer que le niveau de difficulté moyen idéal à proposer sera nécessairement au-dessus de la « zone proximale de développement », niveau de progrès accessible à la moyenne des participants fonctionnant de manière solidaire (Vygotsky, 1985).

Un jeu solidaire que l'on se sent capable de réussir seul présente peu d'attrait. Si possible, sa difficulté doit donc même être supérieure à celle de chacun des participants, sous peine de risquer un « effet leader » (un joueur qui se sentirait trop à l'aise dans le défi tenterait de tout diriger afin de se mettre en valeur et/ou éviter de s'ennuyer).

Enfin, si les niveaux des participants sont trop différents, la collaboration ou coopération devrait être redéfinie en tutorat afin de lui redonner un sens, une motivation ; le défi est alors plus l'apprentissage que la participation à la réussite. Notons que l'absence totale d'hétérogénéité des participants peut provoquer des effets de complaisance ou de conformisme également néfaste à l'efficacité du groupe (Bourgeois, Nizet, 1997).

Conclusions

Opposer la coopération et la compétition dans les jeux est manichéen et simpliste.

² Cette échelle peut prendre la forme d'un paramètre réglé avant la partie, par exemple le temps disponible (n.d.l.r.)

Les interactions sociales dans les jeux sont beaucoup plus variées et subtiles qu'il n'y paraît, y compris au sein même des jeux compétitifs et des jeux solidaires.

Le modèle dominant de la société occidentale contemporaine a tendance à favoriser les duels individuels et d'équipes (Parlebas, 2012). Même s'ils ont le vent en poupe, les jeux solidaires demeurent très minoritaires non seulement parce qu'ils semblent s'inscrire -à tort et non sans démagogie- en marge de ce modèle, mais surtout parce qu'ils se révèlent plus complexes à mettre en place et à accompagner que les jeux compétitifs.

Une analyse plus approfondie permet de varier nos expériences relationnelles par des pratiques ludiques adaptées et plus diversifiées incluant des jeux solidaires. Une socialisation humaine de qualité est à ce prix.

Bibliographie

- Amado, G ; Guittet A ; *Dynamique des communications dans les groupes*, 5^e éd. Armand Colin, 2009.
- Anzieu, D ; Martin, J-Y, *La dynamique des groupes restreints*, Paris, 2^e éd., PUF, 2009.
- Bourgeois E, Nizet J, *Apprentissage et formation des adultes*, Paris, PUF, 1997.
- Boutin M, Parlebas P, *Classifications des jeux* in : *Les cahiers de l'animation*, n°78-79, CEMEA, Paris, avril-juillet 2012.
- Candau, J Pourquoi coopérer in : *Terrain* n°58, mars 2012, pp.4-25.
- Damon W, Phelps E, Critical distinctions among three approaches to peer education in: *International Journal of educational research*, n°13(1), 1989, pp. 9-19.
- Deru P, *Le jeu vous va si bien*, Le souffle d'or, 2006.
- Deschamps, J-C ; Moliner, P. *L'identité en psychologie sociale*, Paris, Armand Colin, 2010.
- Dupriez V, Marcel J-F, Tardif M., *Coordonner, collaborer, coopérer. Perspectives d'éducation et de formation*, De Boeck, Bruxelles, 2007.
- Garon, D ; Filion R. e.a. *Le système ESAR*, Montréal, Asted, 2002.
- Knobloch, H ; Pasamanick, B. *Gesell and Amatruda's Developmental Diagnosis*. New York ; Harper and Row, 1974.

Maisonneuve J, *La dynamique des groupes*, 15^e éd., PUF, Paris, 2010.

Mead, G. H., *L'esprit, le Soi, la Société*, traduit de l'anglais par Jean Cazeneuve, Paris, PUF, 1965.

Sautot, J-P ; s.d., *Jouer à l'école, Socialisation, culture, apprentissage*. CRDP Académie de Grenoble, Grenoble, 2006, pp.156-172.

Solomon Games & Puzzles n° 1980, Cité dans : Boutin, M, *Le livre des jeux de pions*, CEMEA, Borneman, Paris, 1999/

Van Langendonck, M, Un peu de classement ESAR or not ESAR, in *Artichouette* n°19, LUDO, Bruxelles, 2012 .

Van Langendonck, M, L'importance du jeu dans l'enseignement fondamental. Jeu, école, ludothèque, in : *les cahiers de Ludo* n°16, LuCIFER, LUDO, Bruxelles, 2011.

Vygotski Lev, Pensées et langage in : *Terrain*, Editions sociales, 1985, p.270.

Annexe : Typologie des interactions sociales dans les jeux (E.S.A.R. Facette D revisitée)

Ce modèle théorique est basé sur la confrontation de la littérature avec des observations et intuitions de terrain. Il mériterait d'être affiné à la lumière d'expérimentations pratiques nombreuses et approfondies.

1 Jeux solitaires :

- D 1.01 solitaire isolé
- D 1.02 solitaire parallèle
- D 1.03 solitaire publique

2 Jeux à deux :

- D 2.01 associatif (a informel, b réglé, c à récompenses symboliques)
- D 2.02 compétitif (a privé, b fédératif)
- D 2.03 solidaire (a collaboratif, b coopératif)

3 Jeux associatifs en groupe restreint :

- D 3.01 associatif informel
- D 3.02 associatif réglé
- D 3.03 associatif à récompenses symboliques

4 Jeux compétitifs en groupe restreint (Fédératif ou non; victoire par Elimination, Classement, Emulation ou Inclusion de type «compétition partageante» ; à objectifs Symétriques ou asymétriques):

- D 4.01 individuel compétitif
- D 4.02 compétitif individuel à coalition nécessaires
- D 4.03 paradoxal (trois joueurs ou équipes avec objectifs ambivalents)
- D 4.04 compétitif « tous contre un » (pseudo-coopératifs !)
- D 4.05 équipes cachées (a collaboratives, b coopératives)
- D 4.06 équipes préétablies (a collaboratives, b coopératives)
- D 4.07 « coopératif » (a semi-collaboratif, b semi-coopératif)

5 Jeux solidaires en groupe restreint (Simultané ou à tour de rôle, en Temps réel ou non, Immersif ou non, Pédagogique à thème altruiste ou non ; niveau de jeu à préciser parmi huit possibles)

- D 5.01 Dirigé (a coopératif, b collaboratif)
- D 5.02 Coopératif à capacité individuelles visibles (rôle...) et informations individuelles (cartes,...)
- D 5.03 Coopératif à capacités individuelles visibles (rôle...)
- D 5.04 Coopératif à informations ou capacités individuelles cachées ou évolutives (cartes,...)
- D 5.05 Collaboratif à matériel individuel (pion,...)
- D 5.06 Collaboratif à matériel commun

Huit niveaux selon le mécanisme prépondérant de solidarité :

- 1.hasard pur
- 2.mémoire immédiate
- 3.stratégie élémentaire (choix)
- 4.adresse (psycho, socio et sensori-motricité)
- 5.logique, mémoire à long terme(culture générale)
- 6.mixte
- 7.stratégie complexe (plusieurs types d'entraides)
8. stratégie et règles complexes

6 Jeux en grands groupes (+ 15j. individuels, + 30 au total)

Masques des adolescents et des enfants au Sud du Maroc

Jean-Pierre Rossie et Khaliya Jariaa

En relation directe avec les festivités d'Achoura, on trouve dans la région de Tiznit, encore aujourd'hui, une mascarade, appelée *Imachar*.

Au Maroc les festivités populaires d'Achoura intéressent aussi bien les enfants et les jeunes que les adultes, mais l'Achoura est la fête la plus importante pour les enfants, car ils reçoivent alors des sucreries, des jouets et des vêtements.

L'Achoura tombe le dixième jour du premier mois du calendrier lunaire musulman, et les festivités se prolongent pendant une période de dix jours commençant au début du mois (en 2012, du 15 au 24 novembre).

Dans plusieurs endroits d'Afrique du Nord, les adultes avaient il y a bien longtemps l'habitude d'effectuer des rites agraires et de participer à des réjouissances carnavalesques.

Ces festivités liées à la période d'Achoura comportent plusieurs coutumes qu'on retrouve dans d'autres continents et pendant lesquelles le divertissement et le sérieux se mélangent.

Il s'agit de la confection et de l'enterrement de poupées par des filles qui sont par après déterrées par les garçons, de chants des enfants accompagnés par des instruments de musique qui leur sont propres, de la quête des enfants de maison à maison, d'aspersion avec de l'eau (aujourd'hui le plus souvent avec des fusils à eau), du jeu avec le feu et de mascarade.

Traditionnellement, on donnait aux filles un tambourin et aux garçons un tambour en poterie. Aujourd'hui, au Maroc, les parents et parfois d'autres membres de la famille achètent des jouets pour les enfants, ou bien leur donnent un peu d'argent. Pendant cette

période, les marchés locaux débordent de jouets en plastique à prix réduit importés de Chine.

Dans cet article, nous parlerons d'abord de la grande mascarade des adolescents dans la ville de Tiznit, située à 100km au sud d'Agadir et au pied de l'Anti-Atlas, puis des activités ludiques des garçons liées à cette mascarade.

Une fois les festivités d'Achoura terminées, une parade se promène chaque soir pendant une semaine dans Tiznit.

Des adolescents et jeunes adultes créent des groupes organisés par quartier pour construire des masques, des grands animaux et d'autres objets avec du matériel naturel et de récupération.

Lors de la parade ces hommes deviennent des musiciens, des chanteurs, des danseurs et différents autres personnages ; presque tous les participants portent des masques (1).

Les animaux promenés dans la parade par deux jeunes, parfois plus, représentent une girafe avec un très long cou, un chameau, une vache, un éléphant, etc.

Les filles et les femmes ne participent pas directement à la parade. Néanmoins elles jouent un rôle important en acclamant et en stimulant à bien performer les jeunes hommes de leur quartier (2).

Des mois à l'avance, des jeunes d'environ 15 à 25 ans créent d'innombrables masques avec du matériel naturel : peaux de mouton, plumes, écorces, morceaux de palmier ; et du matériel de récupération : morceaux de carton, de textile, de plastique, de fer blanc ; ainsi que du plâtre et de la peinture.

Souvent, ces jeunes ont obtenu un terrain ou une maison dans leur quartier pour y travailler et y garder leurs créations (3).

La diversité de ces masques, ainsi que leur expressivité, sont souvent remarquables (4). Dès lors, on peut affirmer que les jeunes qui participent à la préparation de la mascarade reçoivent non seulement une formation culturelle mais aussi une formation esthétique avec le soutien de leurs aînés.

Cependant, les masques provenant de l'industrie du jouet s'infiltrent dans la mascarade et y introduisent des personnages et des symboles étrangers. De plus, l'authenticité et la signification symbolique de cette mascarade se perd et elle évolue vers le divertissement et l'événement touristique.

A Tiznit et dans certains villages de cette région, la fièvre de la mascarade prend aussi possession des garçons qui ne peuvent pas encore participer à la grande mascarade.

Déjà à l'âge de dix ans, des garçons créent leur propre mascarade qui se promène dans leur quartier ou dans leur village de maison à maison.

Début 2007 des groupes de copains de Tiznit jouent à la mascarade surtout l'après-midi mais parfois aussi le soir. En chantant des chansons de circonstance et accompagnés de joueurs de tambourin, de tambour ou de flute, des garçons masqués font le tour des maisons en quête de bonbons, d'oranges, de sucre et d'argent. Le sucre est éventuellement vendu au magasin du coin.

La recette est souvent utilisée pour confectionner ou acheter des masques. Lors de cette période, Khalija Jariaa a compté pendant un après-midi vingt-sept groupes de garçons de ce genre parcourant Tiznit. Les masques fabriqués par les garçons eux-mêmes sont encore assez courant mais les masques importés gagnent du terrain. Les masques créés par des jeunes garçons sont souvent découpés dans un morceau de carton sur lequel on colle de la laine de mouton en guise de barbe et de cheveux pour représenter des personnages âgés, mais parfois on

utilise un morceau de peau de mouton (5). Cette photo montre un garçon masqué qui porte le chapeau traditionnel de sa mère. Le masque en plastique inspiré par la peinture *le cri* fut amené de France par le père du garçon qui le porte. L'autre masque en plastique a été acheté au marché.

En 2008, dans un quartier de Tiznit, des garçons plus jeunes ont largement utilisé du carton comme structure de base de leurs masques et de la laine de mouton pour y mettre des sourcils, des moustaches et des barbes. La figure (6) montre deux masques représentant des personnages ; mais le masque de gauche met en scène un éléphant à qui le garçon a donné une trompe en utilisant l'anse d'un bidon d'huile. Un autre garçon de ce petit groupe porte un masque en plastique qui semble représenter un animal de dessin animé.

Dans plusieurs villages de la région de Tiznit, des garçons excités par la fièvre de la mascarade veulent y participer à leur manière. Un bon exemple provient d'un village à environ 30 km de Tiznit. Là, un garçon de dix ans crée, à côté du masque produit par l'industrie du jouet, plusieurs attributs avec du matériel trouvé sur place, et cela pour faire revivre des personnages locaux qui l'ont impressionné (7). Un de ces personnages est un vieux sage et l'autre un jeune motocycliste barbu qui porte des lunettes protectrices (8).

Ces dernières années, nous avons conduit des ateliers pour enfants et adolescents, où se mélangent le multiculturel et la créativité. Ces ateliers de création de masques et/ou de jouets se basent sur la culture ludique des enfants marocains et spécialement ceux de l'Anti-Atlas.

Le matériel mis à disposition et si possible amené par les participants est du matériel naturel et du matériel de récupération (9-10). Dans ce contexte, stimuler la créativité des enfants et des jeunes est important, mais de notre point de vue leur offrir une image positive de l'enfance africaine l'est davantage car les médias ne montrent souvent que les aspects négatifs de cette enfance.



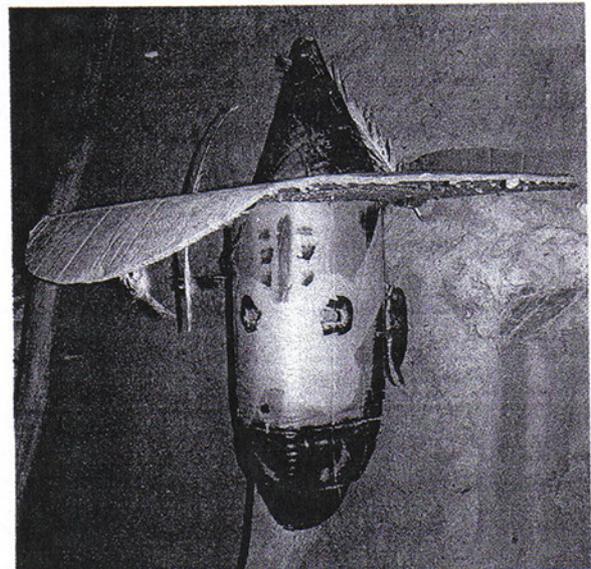
1 Imashar : musiciens et danseurs masqués, Tiznit, 2007 (photo Rossie)



2 Imashar : filles et femmes regardent le chameau, Tiznit, 2006 (photo Jariaa)



3. Imashar : masques d'adolescents, Tiznit, 2007 (Rossie)



4. Adolescents masqués (Jariaa)



5. Adolescents faisant la quête (Jariaa)



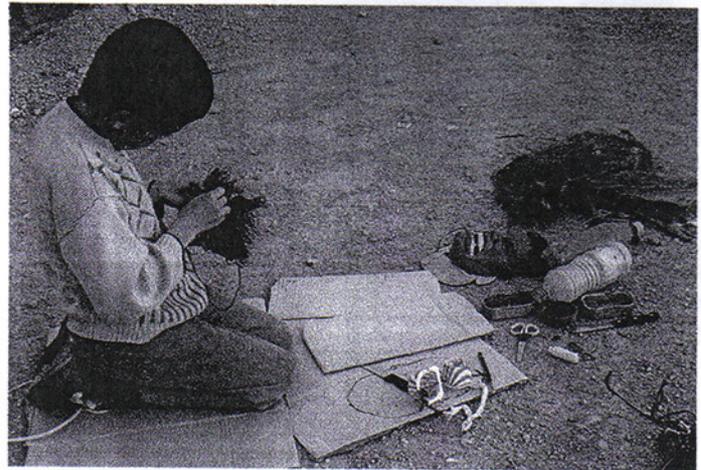
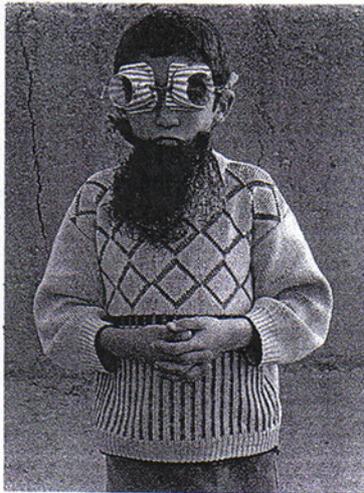
6

8a

Photos Jariaa

8b

7



Enfants posant avec les masques qu'ils ont créés

Nafplion (photo Rossie)

HEB De Fré (photo A. Maricq)

Sommaire du n° 22 (février 2013)

SOCIOLOGIE

**Le travail ludothécaire en Communauté
française de Belgique (3)** 1

Le volontariat

Aline Menestres

LUDOLOGIE

Jeux coopératifs et jeux collaboratifs (1) 6

Nuances, intérêts et limites des jeux solidaires

Michel Van Langendonck

ANTHROPOLOGIE

**Masques des adolescents et des enfants au
Sud du Maroc** 13

Jean-Pierre Rossie et Khalija Jariaa