

JOUER LE JEU DE L'ACCESSIBILITÉ « SI TU JOUES TANT MIEUX »

JEU ME SOUVIENS

Exposition du 1er décembre 2018 au 16 mars 2019

à la Bibliothèque Municipale de Lyon

« TU JOUES OU TU JOUES PAS ? »

Commissaire de l'exposition : Sébastien Hovart, ludo-pédagogue

Eric Jousserand

A ma première visite à la bibliothèque de la Part-Dieu en octobre 2018 j'ai abordé la question de l'accessibilité pour les personnes sourdes du réseau des bibliothèques municipales de Lyon. Pour rappel, la loi du 11 février 2005 imposait que pour 2015 tous les lieux publics soient accessibles aux personnes en situation de handicap. Il est précisé dans son article 78 relatif à l'accueil dans les lieux culturels des personnes en situation de surdité :

« Dans leurs relations avec les services publics, qu'ils soient gérés par l'État, les collectivités territoriales ou un organisme les représentant, ainsi que par des personnes privées chargées d'une mission de service public, les personnes déficientes auditives bénéficient, à leur demande, d'une traduction écrite simultanée ou visuelle de toute information orale ou sonore les concernant selon des modalités et un délai fixés par voie réglementaire »¹.

A l'accueil central, j'ai demandé s'il y a un accueil spécifique pour cela. J'ai été orienté à l'atelier informatique. De cet espace, j'ai pu visionner une vidéo où une personne sourde - qui est par ailleurs bibliothécaire - faisait une présentation de l'organisation des différents étages de la bibliothèque et de qu'on pouvait y trouver.

Cette vidéo est assez ancienne et n'aborde pas le sujet des expositions temporaires. J'ai su que le personnel avait reçu une sensibilisation à la langue des signes et que par ailleurs la salle informatique est équipée d'une boucle magnétique. A l'espace rez-de-chaussée concernant la médiathèque, les DVD français faisant l'objet d'un sous titrage spécifique sont reconnus par le symbole oreille barrée en bleue.

Donc pas de personnel pouvant recevoir en face à face le public signant. Seuls le recours à l'écrit ou à la labialisation sont les voies possibles de communication entre usagers et personnel municipal.

En poussant un peu plus loin mes investigations, j'ai eu le contact d'un bibliothécaire sur Vaise dans le 9ème arrondissement de Lyon qui peut être locuteur signant pour orienter ou conseiller des personnes sourdes dans leurs recherches de documents.

Il me dit qu'il siège à une commission d'accessibilité pour personnes en situation de handicap. En effet, un petit nombre de personnes volontaires relevant de la maire et la Métropole se retrouvent pour trouver des réponses aux problèmes et solutions à apporter en interne ou en faisant appel pour des événements spécifiques à des interprètes professionnels.

La question du financement de ce type d'actions ponctuelles faites par des intervenants reste difficile à aborder. Il semble que même si la loi est claire concernant l'accessibilité, ce n'est pas vraiment « rentré » dans les bonnes pratiques d'accueil. Il me fait remarquer que c'est difficile de s'adapter à toutes les problématiques s'il n'y a pas de budgets spécifiques pour former les personnels en place.

¹ Source : <https://surdifrance.org/info-par-theme/accessibilite/384-accessibilite-pour-les-personnes-en-situation-de-surdite-ce-que-dit-la-reglementation>

Les « choses » avancent tout doucement. Il faudra bien une génération pour connaître tangiblement les effets de cette loi. Il me précise bien que c'est à titre personnel qu'il s'est formé à la langue des signes et qu'il ne peut aucunement prendre une position d'interprète par rapport aux besoins éventuellement exprimés par les personnes sourdes.

A ce titre, je lui avais demandé si c'était possible d'effectuer un stage en qualité d'intervenant auprès de publics spécifiques en langue des signes dans une des structures de la ville.

Il m'a dit qu'une personne en formation sur Grenoble pour une fonction de référent handicap était actuellement en stage pour six mois jusqu'au mois d'avril 2019. Il s'interroge sur le bien-fondé de ce type de stage et souhaite qu'un bilan soit établi pour savoir si ce type de fonction peut être pérenne ou pas. Il exprime un certain scepticisme concernant la nécessité de cette mission.

Pour conclure, je lui avais demandé son mail pour lui adresser un message que je souhaite qu'il transmette à cette personne en stage ; je trouvais intéressant de la contacter pour connaître directement son point de vue.

N'ayant pas eu plus d'information sur la question de l'accessibilité et sachant qu'une exposition nommée « Tu joues ou tu joues pas ? », organisée en ces lieux, vient faire écho avec mon stage au collectif Ludikap', je me propose dans cet article d'exposer ce que j'ai découvert en visitant cet événement. L'exposition se visite du 1^{er} décembre 2018 au 16 mars 2019. Il est à noter qu'une visite guidée en langue de signe/français est prévue le samedi 9 mars 2019 à 10h30 sans réservation.

Réveillez le joueur qui sommeille en vous !

Dans le cadre de la manifestation organisée par la Bibliothèque de la Part-Dieu je me suis immergé dans une exposition interactive dédiée aux jeux. Conçue à la manière d'un parcours ludique, destinée à tous les publics à partir de 8 ans, cette exposition vous surprendra par sa grande diversité. Elle se veut être le pendant de notre accès au propre de l'humanité et à la transmission des savoirs au même titre que le livre.

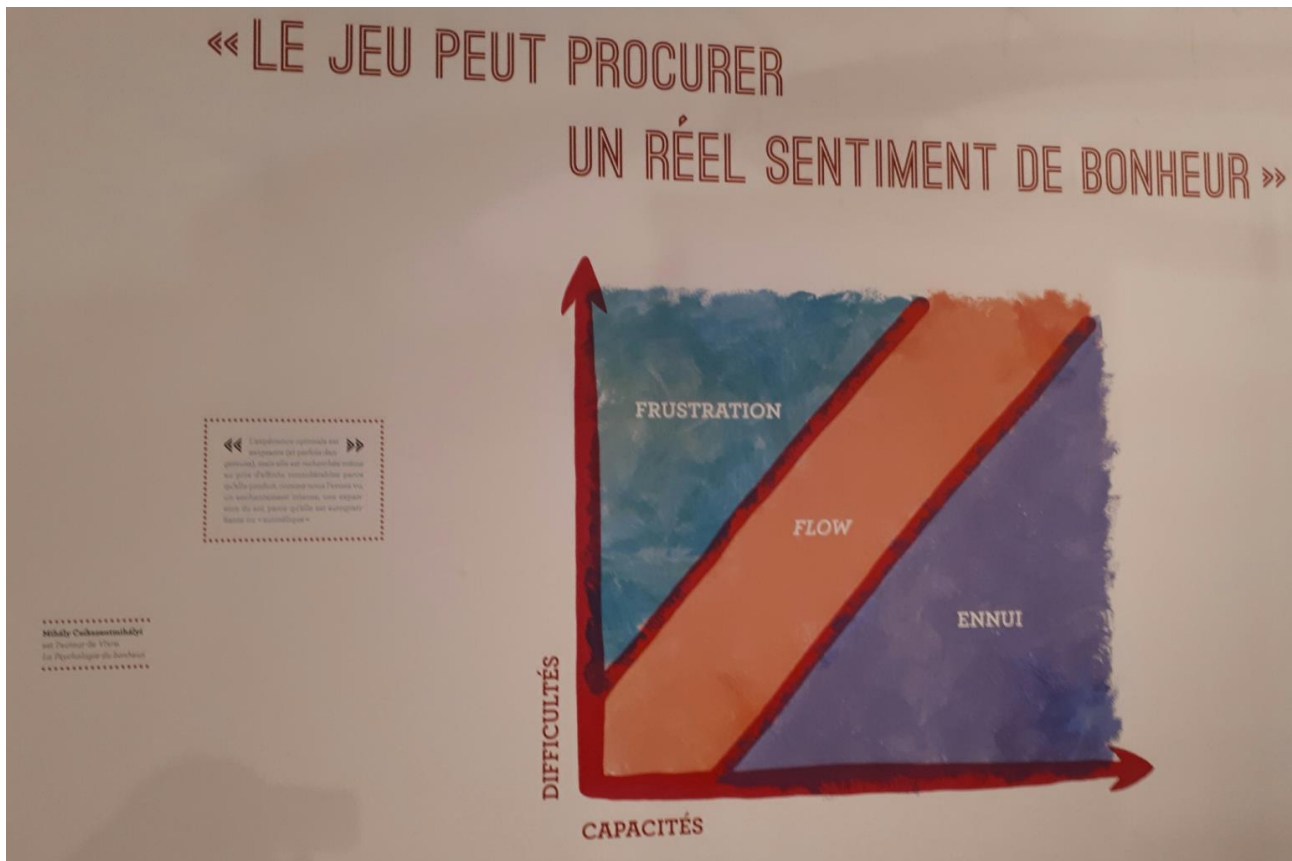
J'ai commencé par découvrir, sans a priori, tout ce quoi on peut jouer : un Monopoly, un Play Mobile, une banane, une dînette, un jeu de l'oie, un ouistiti, des petites voitures, des Legos, un billard, un Cluedo, un peigne, un jeu de l'oie, un Puissance 4, une poupée, un crayon, une corde à sauter, un vaporisateur, un casse-tête, des billes, une console de jeu, des dominos, des cartes, un yo-yo, une passoire... la liste est infinie !

A partir des réflexions du sociologue Roger Caillois sur une répartition des jeux en 4 grandes familles, installées sur des panneaux accrochés à quatre grandes colonnes au milieu de la deuxième salle, j'ai pu expérimenter une palette ludique mobilisant des impulsions aussi différentes que la compétition, le hasard, l'imitation ou le vertige.

« Le jeu traduit et développe des dispositions psychologiques qui peuvent en effet constituer d'importants facteurs de civilisation » écrit Roger Caillois (1913-1978), sociologue, écrivain².

Le jeu sert à transformer de l'instinct en social, du naturel en culturel. Le jeu est issu de la culture et répond à des rites. C'est le propre de l'Homme.

² Source : formation FM2 G Lyon, cité dans « Approches théoriques du jeu » de Maryse Metra, 2006, consultable sur http://www2.ac-lyon.fr/etab/ien/ain/bourg2/IMG/pdf/Approches_theoriques_du_jeu.pdf



Source : <https://www.bm-lyon.fr/expositions-en-ligne/tu-joues-ou-tu-joues-pas/>

Tout près sur un mur bien éclairé figure un graphique présentant le concept du flow : C'est une notion philosophique sur l'origine du bonheur qui a été étudiée par le psychologue hongrois Mihaly Csikszentmihalyi (1934-...). Il nous éclaire sur ce qu'est le jeu et ce qu'il apporte de bénéfique à l'individu et à la société.

Qu'est-ce qui, dans la vie quotidienne, procure un réel sentiment de bonheur ?

Il constate que durant l'accomplissement de leur activité, des personnes ordinaires éprouvent un sentiment d'extase au sens étymologique du terme « être à côté de la réalité », un état d'épanouissement, de sérénité amenant à un véritable bonheur. Il peut s'atteindre en pratiquant de manière indépendante et désintéressée des activités, seulement pour elles-mêmes.

Le psychologue a identifié 7 caractéristiques propres à cette notion de bien-être particulier :

- l'objectif est clairement identifié, difficile à réaliser mais pas impossible. Il constitue un défi.
- L'individu perçoit la progression vers la réussite de cet objectif : il acquiert des compétences.
- Il ressent une impression de clarté par rapport à ses propres actions.
- La concentration et l'engagement cognitif sont intenses.
- Il est actif et exerce un contrôle de ses actions.
- Il ne se préoccupe plus de lui-même ou de ses soucis. L'ego disparaît.
- Il est absorbé et ne voit pas le temps passer, sa perception de la durée est altérée³.

³ Source : <https://www.bm-lyon.fr/expositions-en-ligne/tu-joues-ou-tu-joues-pas/>

Vecteur de divertissement mais aussi moyen de transition, d'information et de relation interpersonnelle, le jeu tient une fonction primordiale dans notre société. Cette exposition me fait découvrir les Jalons de son histoire, au travers des pièces historiques et patrimoniales.

Accepter de perdre, mettre sa patience à rude épreuve, sortir de sa zone de confort... qu'on se le dise, le jeu ne plaît pas à tous. A ceux qui pensent ne pas aimer jouer, nous vous offrons la possibilité d'être agréablement surpris. Que ceux à qui jouer ne plaît définitivement pas se rassurent : cette exposition comprend quelques parcours alternatifs, depuis celui du parfait tricheur jusqu'à celui du vrai dilettante !

Depuis quand jouons-nous ?

En matière d'archéologie, les jeux ne sont pas reconnus comme des éléments culturels majeurs car il est toujours possible de jouer avec tout et n'importe quoi. On peut en déduire que le jeu fait partie intégrante des activités humaines et animales car tous les petits des mammifères semblent bien jouer... Quand mon chat apporte à ses petits une souris légèrement blessée c'est pour donner l'occasion aux jeunes de s'entraîner et de pouvoir expérimenter le goût de la chasse. Le chat adulte attrape souvent un lézard sans l'achever d'un coup de mâchoire pour le relâcher et refaire plusieurs fois l'action de courir après le fuyant qu'il relâche intentionnellement pour faire durer la tension de la chute finale dans son ventre.

Comment savoir depuis quand un jeu est fabriqué ?

La transmission des règles des jeux s'est faite exclusivement dans le domaine de la tradition orale. Donc c'est difficile d'en trouver les premières traces. C'est sur une tombe royale mésopotamienne qu'a été retrouvé, il y a plus de 5000 ans, des inscriptions mentionnant le jeu royal de d'Ur.

Il est constitué d'un damier en forme de « H » et d'un dé pyramidal. Le plateau de jeu en bois est orné de symboles de l'ancienne Mésopotamie, actuellement l'Irak. Les règles du jeu sont écrites en écriture cunéiforme sur des tablettes en terre cuite. C'est en 1922 que leur traduction a été révélée grâce aux spécialistes du British Museum⁴.

D'autres jeux très anciens ont été retrouvés :

- En Egypte, Le Mehen ou jeu du serpent avec son plateau en forme de serpent enroulé. Il peut être rapproché du jeu de l'oie actuel.

Source : <https://www.egyptos.net/egyptos/viequotidienne/jeux-dans-egypte-ancienne.php>

- En Chine, le jeu de go est un jeu de stratégie combinatoire dont le but est de constituer des territoires avec des pions blancs ou noirs sur un plateau quadrillé appelé « goban ».

Source : [https://fr.wikipedia.org/wiki/Jeu_de_balle_\(M%C3%A9soam%C3%A9rique\)](https://fr.wikipedia.org/wiki/Jeu_de_balle_(M%C3%A9soam%C3%A9rique))

- En Amérique Latine avec le jeu de balle, sport rituel pratiqué pendant plus de 3000 ans par les peuples précolombiens de la Mésoamérique.

Source : [https://fr.wikipedia.org/wiki/Jeu_de_balle_\(M%C3%A9soam%C3%A9rique\)](https://fr.wikipedia.org/wiki/Jeu_de_balle_(M%C3%A9soam%C3%A9rique))

⁴ Source : <http://www.lefigaro.fr/culture/2018/11/27/03004-20181127ARTFIG00010-l-irak-renoue-avec-le-jeu-ancestral-qui-etait-a-la-mode-en-mesopotamie-il-y-a-5000->

En Europe, à partir de la Renaissance et auparavant en Asie sont apparus les jeux de cartes. C'est avec le début du 20^{ème} siècle que les fédérations stabilisent et officialisent les règles de nombreux jeux et sports traditionnels. Les éditeurs proposent progressivement de nouveaux jeux avec l'émergence d'auteurs contemporains. Dans les années 70, les jeux de rôles se développent puis les jeux électroniques et les jeux vidéo.

Ces dernières grandes évolutions du jeu font l'objet de la plus importante industrie du divertissement de la planète. L'industrie du film et de l'édition sont plus reconnues mais viennent en seconde place en termes de marchés financiers.

« Comment s'invente un jeu aujourd'hui ? »

« Aujourd'hui, les jeux ne se diffusent plus au fil d'une transmission orale comme ce fut le cas des siècles durant ; ils ont désormais leurs auteur-e-s et leurs métiers spécialisés. On peut faire le parallèle avec l'évolution de la tradition narrative. Dans un premier temps, les récits se sont transmis par voie orale, puis ils ont été écrits de manière anonyme et collective. Dans un second temps, on a vu apparaître des auteur-e-s qui ont fait valoir leur place, leur style et leur intention artistique.

Certain-e-s auteur-e-s partent d'un mécanisme de jeu, d'autres d'une ambiance ou d'un univers, d'autres encore d'une émotion qu'ils cherchent à provoquer et d'autres enfin d'un message à transmettre. On peut parler d'écoles différentes selon les types de jeux, selon les continents, voire les pays mais également d'un style personnel propre à chaque auteur-e.

La reconnaissance de leur statut de créateur ou de créatrice est aujourd'hui un enjeu pour beaucoup des auteur-e-s de jeu, aussi bien d'un point de vue culturel que juridique. Elle passe par exemple par la mention des noms des auteur-e-s sur les boîtes de jeu ou les génériques d'un jeu vidéo. Toutefois, si les éditeurs spécialisés y consentent, tous ne le font pas...

Nous te présentons ici les métiers de la création du jeu, ainsi que la démarche de création. Pour illustrer la création d'un jeu de société, nous proposons de suivre le parcours suivi par Antoine Bauza pour le jeu 7 Wonders, un des plus grands succès de cette dernière décennie. En regard, tu découvriras un panel de jeux d'auteur-e-s, de maisons d'éditions, d'illustrateurs et illustratrices lyonnais »⁵.

« La dimension artistique du jeu est certaine. Son esthétique est importante mais avant tout, le jeu transmet une émotion. Or, c'est aussi une des fonctions premières de l'art.

En même temps, il existe dans le jeu une dimension pragmatique et mathématique indéniable.

Quand je crée un jeu, les mathématiques appliquées et la technique sont fondamentales. Mais je ne m'en sers que pour faire passer un message, une émotion... Là encore, cette démarche est commune à celle des artistes.

Tous les créateurs de jeux fonctionnent de façons différentes !

Pour ma part, je plante le décor d'un jeu avant d'en créer la mécanique. Dans le processus de création, le thème et l'histoire du jeu arrivent donc avant les règles. Si l'éditeur veut changer le thème alors je change d'éditeur.

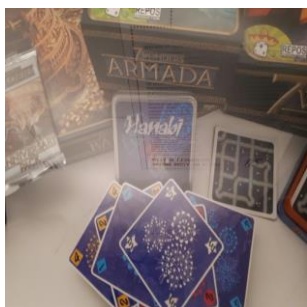
Dans le monde du jeu, il y a de plus en plus de professions (car de plus en plus de jeux !). Auteurs, éditeurs, programmeurs pour le jeu vidéo... mais pas seulement ! »

Antoine Bauza

Source : <https://www.bm-lyon.fr/expositions-en-ligne/tu-joues-ou-tu-joues-pas/exposition/d-ou-viennent-les-jeux/article/comment-ca-s-invente-un-jeu-aujourd-hui>

⁵ Source : <https://www.bm-lyon.fr/expositions-en-ligne/tu-joues-ou-tu-joues-pas/exposition/d-ou-viennent-les-jeux/article/comment-ca-s-invente-un-jeu-aujourd-hui>

Antoine Bauza a accepté de mettre des commentaires tout au long du parcours de l'exposition. Son regard sur le jeu est intéressant car il est un auteur et créateur français de jeux vidéo émergents. Il vit à Valence et a commencé à être connu en 2010 avec le jeu de 7 Wonders, jeu de civilisations antiques, World of lovecraft (2010), Mille Origamis du Seigneur Kimotama (2006), L'encre du passé (2009). Il est également l'auteur du jeu Hanabi.



Jeu Hanabi, avec 2-4 joueurs, un jeu coopératif où le but est de faire les plus beaux feux d'artifices. Source : <http://ludovox.fr/jeu-de-societe/hanabi-4105/>

Conclusion

J'ai découvert l'auteur Antoine Bauza en recevant les explications des règles du jeu Hanabi présentées au premier café signes et jeux du 15 janvier 2019 au Shreberry de Villeurbanne animé par Gérald Deladrac.

Suite à mon stage à Ludikap du 10 décembre 2018 au 15 janvier 2019, j'ai eu l'opportunité de rencontrer ce jeune homme qui a choisi ce jeu pour permettre aux personnes sourdes et entendantes de se rencontrer autour d'une table de jeu. L'expérience est une première à Lyon et bien sûr à parfaire et à être reconduite, car une douzaine de personnes sourdes signantes ont répondu présentes à cette première soirée. L'activité ludique est un bon levier pour permettre la rencontre entre personnes signantes ou désirant être initiées à cette langue.

L'exposition « Tu joues ou tu joues pas ? » est un riche complément pour mieux comprendre l'univers du ludique et m'a permis de réveiller le joueur qui dormait en moi, de découvrir comment fonctionne ce sentiment de bonheur, le « flow » que procure l'acte de jeu, d'aller à la quête de l'invention du jeu ou du moins des premières dates connues des premiers jeux fabriqués dans ce but, de mieux comprendre comment s'invente un jeu aujourd'hui.

Fort de cette visite, j'aspire à vous partager cet événement et certaines parties de son contenu pour mieux envisager mon avancée dans des applications concrètes, tel qu'animateur jeux bilingue langue des signes et français. Avec ce que j'ai expérimenté en stage ou au travers de cette exposition, je souhaite aller plus loin dans la maîtrise de la transmission de la règle.

Pour cela, j'ai répondu à des appels d'offres pour un emploi saisonnier d'animateur jeux bilingue pour un festival international du jeu se déroulant cet été à Parthenay en Gâtinais dans les deux Sèvres.

Cela me rapprochera de Poitiers et sera peut-être l'occasion de découvrir le site de l'improbable librairie ouverte par Fabrice Bertin. D'autre part, son dernier livre « Le théorème de la chaussette » (2016) a fait l'objet d'une lettre-article publiée au premier semestre de ma formation. Je vous invite à aller sur le site, rubrique « travaux universitaires », <https://aixls.hypotheses.org/> pour prolonger votre lecture et découvrir d'autres articles produits par les étudiants de notre licence session 2018/2019.

Références et indications sitographiques :

Loi du 11 février 2005 : <https://surdifrance.org/info-par-theme/accessibilite/384-accessibilite-pour-les-personnes-en-situation-de-surdite-ce-que-dit-la-reglementation>

“Approches théoriques du jeu” Maryse Meltra, 2006 consultable sur http://www2.ac-lyon.fr/etab/ien/ain/bourg2/IMG/pdf/Approches_theoriques_du_jeu.pdf

Le jeu royal de l'Ur

Source : <http://www.lefigaro.fr/culture/2018/11/27/03004-20181127ARTFIG00010-l-irak-renoue-avec-le-jeu-ancestral-qui-etait-a-la-mode-en-mesopotamie-il-y-a-5000->

Le Mehen ou jeu du serpent

Source : <https://www.egyptos.net/egyptos/viequotidienne/jeux-dans-egypte-ancienne.php>

Le jeu de go en Chine

Source : [https://fr.wikipedia.org/wiki/Jeu_de_balle_\(M%C3%A9soam%C3%A9rique\)](https://fr.wikipedia.org/wiki/Jeu_de_balle_(M%C3%A9soam%C3%A9rique))

Le jeu de balle

Source : [https://fr.wikipedia.org/wiki/Jeu_de_balle_\(M%C3%A9soam%C3%A9rique\)](https://fr.wikipedia.org/wiki/Jeu_de_balle_(M%C3%A9soam%C3%A9rique))

Vidéo de présentation de l'exposition

Interview non sous-titré du commissaire d'exposition Sébastien Hovart pour l'exposition "Si tu joues, tant mieux !". Exposition à la bibliothèque de la Part-Dieu du 1er décembre 2018 au 16 mars 2019.

https://youtu.be/k0Tg_IQ4bJA

Ludovox la voix du joueur

<http://ludovox.fr/zoom-sur-lexpo-de-lyon-tu-joues-ou-tu-joues-pas/>

Vidéo non sous-titrée de la visite guidée par Sébastien Hovart

<https://youtu.be/ROsIFL8gLes>

Site dédié à l'exposition

<https://www.bm-lyon.fr/expositions-en-ligne/tu-joues-ou-tu-joues-pas/>

L'exposition présentée aux enfants, Georges, Dépliant Jeux

www.magazinegeorges.com

Site Université Aix-en-Provence

<https://f.hypotheses.org/wp-content/blogs.dir/4251/files/2019/01/Le-th%C3%A9or%C3%A8me-de-la-Chaussette-de-Fabrice-Bertin.-Par-Eric-Jousserand-2018.pdf>

Le collectif Ludikap (Ludothèque et café associatif)

www.collectif-ludikap.fr

www.jeux-ludikap.fr

Le Shrubbery bar à jeux

facebook.com/shrubbery