

Manifeste de la Jurande des Conte-Brume

"Sous l'angle de la forme, action libre sentie comme fictive et située en dehors de la vie courante, capable d'absorber totalement le joueur. Une action dénuée de tout intérêt matériel et de toute utilité, qui s'accomplit dans un temps et dans un espace expressément circonscrits, qui se déroule avec ordre, selon des règles données, et qui suscite dans la vie des relations de groupe, s'entourant volontiers de mystère ou accentuant par le "déguisement" leur étrangeté vis à vis du monde habituel."

J. HUIZINGUA : *Homo ludus. Essai sur la fonction sociale du jeu.* Trad. C. Seresia, Paris, 1951

La Jurande des Conte-Brume est une association dont le but est de favoriser, développer et promouvoir les pratiques ludiques ainsi que les cultures de l'imaginaire.

- **Le jeu et l'imaginaire comme sources de plaisir**

La première chose à mettre en avant dans le jeu et les cultures de l'imaginaire est le plaisir. C'est avant tout pour se détendre, pour échapper à leur quotidien que les gens jouent. Le jeu est une activité gratuite en ce sens qu'elle n'a pas d'autre but qu'elle-même. Le jeu est donc une fin en soi, on y vient juste pour le pratiquer, sans espoir d'en retirer plus que de la satisfaction, de la joie ou un peu de bonheur. Ce sont précisément ces émotions, fortes, condensées en quelques heures de temps que les joueurs viennent chercher.

Proposer des soirées jeux de société pendant lesquelles n'importe qui pourra venir jouer, échanger et retrouver des personnes animées de la même passion que soi est le fondement même de notre association. Permettre à nos adhérents de s'adonner à leur loisir préféré dans des conditions optimales, sans avoir à se soucier d'autre chose que de leur simple bien-être est notre principale préoccupation.

- **Le jeu et l'imaginaire comme créateurs de lien social**

Une autre composante sans laquelle le jeu perdrait son sens, qui le rend si attractif : le partage. On ne vient généralement pas au jeu de société pour pratiquer une activité solitaire. On y recherche la rencontre de l'autre et les échanges qui se nouent le temps d'une partie. Le jeu fédère, il rassemble les générations, il crée du lien entre les individus. On comprend mieux les autres, on apprend des autres, et c'est ce qui fait que, finalement, le jeu rapproche les gens.

Créer des espaces de rencontre et de partage les plus ouverts qui soient, mettre en relation des personnes d'horizons divers et entretenir un tissu social en s'insérant dans un réseau de structures partenaires sont des objectifs forts de la Jurande des Conte-Brume.

- **Le jeu et l'imaginaire comme vecteurs culturel**

Les cultures de l'imaginaire sont encore trop souvent perçues comme la chasse gardée des adolescents ou des jeunes adultes. Et pourtant... Le jeu, les romans, les films tirés de ces univers offrent de nombreuses opportunités de se cultiver. En immergeant le joueur dans un monde particulier, le jeu peut, par exemple, amener les joueurs à s'interroger sur une époque historique, sur les conséquences de choix économiques, sur des phénomènes scientifiques poussés. Aucun domaine de connaissance n'est oublié par les thèmes très variés des jeux modernes.

En constituant une collection de jeux proposant un panel d'univers ludiques toujours plus large, la Jurande des Conte-Brume se propose d'ouvrir les horizons de ses joueurs, de leur permettre de voyager, réfléchir, vivre des aventures dans une multitude de mondes et de situations. Elle s'engage à défendre également l'idée que le jeu de société est désormais un élément à part entière de notre culture, apportant une expérience spécifique non-substituable à celle proposée par d'autres médias.

- **Le jeu et l'imaginaire comme outils d'apprentissage**

Anticiper le résultat d'une décision, rechercher la cause d'une erreur, s'adapter à une situation nouvelle, prendre en compte des paramètres pour prendre une décision, toutes ces compétences participent de la résolution de problèmes. De plus en plus d'écoles, de centres de formation pour adultes incorporent le jeu dans leurs activités. Le jeu s'impose comme un outil valable pour favoriser certains apprentissages quel que soit l'âge de l'apprenant.

La Jurande des Conte-Brume projette d'utiliser une certaine forme d'expertise du secteur ludique pour créer des malles de jeux sur différentes thématiques qu'elle mettrait à disposition des écoles ou autres structures adhérentes à l'association.

- **Le jeu et l'imaginaire comme supports de créativité**

Les créateurs de jeux de société sont bien souvent des joueurs avant tout. A force de jouer, il n'est pas rare de voir quelques joueurs triturer les règles d'un jeu qui ne leur conviennent pas, en enrichir un autre avec des variantes issues de leur imagination, voire, pour certains, se lancer dans la création ex-nihilo d'un tout nouveau jeu. Par leur expérience multiple des systèmes de jeu, des univers et de leur imbrication, les joueurs sont légitimes dans leur envie de création.

La Jurande des Conte-Brume compte accompagner les créateurs en herbe par la mise en place de d'ateliers de création qui regrouperont plusieurs auteurs cherchant à s'appuyer sur les bienfaits du travail de groupe, et, si la demande est suffisamment importante, en investissant dans du matériel informatique ou technologique permettant de produire des éléments de jeux directement dans ses locaux en vue de développer des prototypes de jeux de qualité.