

# Rapport de mission : 16<sup>ème</sup> Conférence Internationale de l'ITLA en Australie (mars 2023)

## Contexte

### ITLA

L'ITLA est l'Association Internationale des ludothèques (International Toy Library Association) qui a pour but de promouvoir le jeu dans son ensemble, à savoir au niveau éducationnel, social, sociétal, physique, psychologique et culturel et ce, particulièrement à travers les ludothèques où qu'elles soient situées géographiquement.

L'ITLA clame que le jeu est un droit essentiel au développement et au bien-être de tout individu et poursuit les objectifs suivants :

- Faire connaître les ludothèques comme lieu privilégié pour amener du jeu et/ou matériel ludique aux individus
- Être un lien entre les ludothèques et organisations nationales afin de constituer un réseau international d'échanges
- Garder un lien avec d'autres organisations liées au développement, aux affaires sociales, à la santé, à l'éducation ou au jeu
- Promouvoir le développement, la production, la création ainsi que la diffusion de jeux et jouets qui favorisent le développement éducationnel, social, physique, psychologique et culturel
- Organiser de façon périodique des événements et conférences internationaux dédiés aux échanges de pratiques sur le jeu et son utilisation

L'association a été mise sur pied à Turin en 1990 sous une loi belge comme une association sans buts lucratifs et ouverte à toutes les associations, organisations et individus qui soutiennent ces objectifs.

L'ITLA met en place des projets à court et long terme grâce à son comité et ses membres qui y participent. Parmi les projets phare, vous trouverez :

- La reconnaissance de la Journée mondiale du jeu à l'UNESCO
- Le recensement de toutes les ludothèques par pays/ par continent et au niveau mondial
- L'organisation de la Journée mondiale du jeu (21 mai)
- La rédaction de newsletters 4 à 6 fois/an
- L'organisation de workshops virtuels à destination des membres ayant un objectif de professionnalisation du métier de ludothécaire
- Etc.

### Comité des directeurs

L'association est dirigée par un comité composé de représentants de chaque continent qui font partie du monde ludique professionnellement. Chaque personne reçoit un poste et des tâches spécifiques au sein de ce comité. Le comité est composé de personnes volontaires qui offrent leur temps et leurs services à soutenir l'ITLA et ses actions. Le comité collabore collectivement autour de certaines actions et se réunit virtuellement tous les 3 mois pour discuter de l'état d'avancement des projets et des décisions à prendre pour les mois suivants.

Tous les 3 ans, l'ensemble des postes sont remis aux votes des membres de l'association et la composition du comité change en fonction des démissions et candidatures.

Pour 2023-2026 le comité se compose des représentants suivants :

- Monica Stach – Afrique du Sud – Présidente
- Laura Van Laethem – Belgique – Vice-présidente
- Edgardo Flores – Argentine – Secrétaire
- Debbie Williams – Australie – Trésorière
- Israël Vergara Alvarez – France – représentant Europe et gestionnaire newsletters
- Ana Lourenco – Portugal – représentante Europe et gestionnaire World Play Day
- Lize Marais – Afrique du Sud – représentante Afrique et gestionnaire site internet
- Lilian Okal – Kenya – représentante Afrique et gestionnaire World Play Day
- Louise Bell – Australie – représentante Océanie et gestionnaire membres
- Dream Lin – Taiwan – représentant Asie et organisateur conférence 2026

## Conférence

L'ITLA organise un congrès international tous les 3 ans dans un pays différent, membre de l'association.

Les pays candidats sont soumis aux votes du Comité des directeurs selon des critères précis (localisation, implication dans l'association, vision du jeu et des ludothèques, accessibilité, logistique...etc). L'ITLA finance partiellement le congrès mais aide principalement à l'organisation et à la diffusion. Le pays sélectionné à le choix du lieu et des dates.

Le congrès se déroule toujours en 5 jours avec un programme intense et varié : conférences plénières, conférences optionnelles, ateliers, visites de ludothèques locales et du milieu socio-culturel, événements optionnels informels (repas, spectacles...etc).

Les inscriptions sont ouvertes à tous, membres ou pas de l'association et sans distinctions de professions. Les tarifs sont pensés « accessibles » et comprennent des options (avec ou sans repas par exemple) et parfois des bourses pour permettre au plus grand nombre de se déplacer et de participer.

## Implication de la COCOF

Ludeo soutient l'association depuis de nombreuses années à travers différentes actions concrètes :

- Souscription à la liste des membres
  - Permet d'avoir accès à des ressources théoriques
  - Permet de bénéficier de webinaires gratuits
  - Permet de recevoir la newsletter
  - Permet de voter lors de l'assemblée générale
- Participations aux réunions du comité
  - Permet de représenter la Belgique comme membre actif
  - Permet de connaître les différentes décisions et de faire entendre sa voix
- Participations aux congrès internationaux
  - Découvrir des pratiques de terrains différentes autour d'un métier et d'une passion commune
  - Rencontrer des collaborateurs du monde entier (tous les continents sont représentés)
  - Participer à des conférences et ateliers pratiques

- Représenter Bruxelles et son réseau de ludothèques en envoyant en mission certains agents. Voici les conférences auxquelles le secteur s'est impliqué :
  - Afrique du Sud (2005)
  - Paris (2008)
  - Brésil (2011)
  - Corée (2014)
  - Pays-Bas (2017)
  - Afrique du Sud (2019)

Lors de la conférence à Johannesburg en 2019, le village des ludothèques bruxellois a été présenté lors d'une conférence plénière par Laura VAN LAETHEM. À la suite de celle-ci, le comité de direction a été très intéressé par le modèle bruxellois et a proposé à Laura d'intégrer le Comité en tant que secrétaire.

Depuis 2019, Ludeo participe à l'organisation des réunions de comité, webinaires pour les membres de l'association, la promotion de la Journée Mondiale du Jeu, la création et la diffusion de la newsletter et l'organisation du Congrès International tous les 3 ans.

## Conférence 2023 : Melbourne

### L'Australie en jeux

La mise en place du Congrès international en Australie a été un événement car le continent océanien n'avait pas été représenté ou impliqué dans l'ITLA depuis 1993. Debbie Williams, CEO de Toy Libraries Australia<sup>1</sup> – a rejoint le comité de l'ITLA en 2019 avec la ferme intention de booster la visibilité et la spécificité du réseau ludique australien.

Historiquement et culturellement, l'Australie est d'une richesse incroyable en termes d'intégration sociale, respect et valorisation des différences et protection du territoire et du patrimoine. Les valeurs et missions principales de Toy Libraries Australia sont l'accès à du jeu de qualité dans toutes les communautés, élargir et soutenir les communautés, introduire le jeu dans les familles ayant des jeunes enfants et favoriser des projets et initiatives de développement durable et d'écologie.

L'Australie a la double facette d'une identité culturelle forte et un désir de modernité. La volonté est de valoriser l'ancien en l'intégrant dans des pratiques actuelles et réalistes des enjeux sociaux, économiques et écologiques.

Au niveau ludique, le pays est également à cette image ! Comme la Belgique, l'Australie est un des rares pays ayant une volonté politique stable et à long terme du jeu dans la société. Le réseau des ludothèques est valorisé et soutenu avec près de 450 ludothèques actuellement. Les ludothèques sont là aussi conçues et intégrées dans les communautés et quartiers avec de nombreux projets ciblant l'accueil des familles et le développement de l'enfant. Ce sont dès lors des lieux de rencontres, d'échanges, de soutien et d'apprentissages. Les ludothèques sont ouvertes à tous et proposent des jeux et jouets de qualité. L'accent est particulièrement mis sur les enfants entre 2 et 6 ans car le système scolaire australien n'est accessible qu'à partir de 6 ans, soit la 1ère primaire. Les écoles maternelles ne sont pas obligatoires et les enfants qui y vont, ne sont inscrits que pour maximum 2 jours/semaines. Les familles sont dès lors souvent dépourvues et en besoin de soutien et d'activités de qualité.

---

<sup>1</sup> <https://www.toylibraries.org.au/>

Logée entre l'Asie et l'Amérique tout en ayant une connexion historique à l'Europe, l'Australie bénéficie de nombreuses influences et tendances et cela s'en ressent aussi dans sa vision du jeu en général.

Intervenants

Organisateurs locaux : *Toy Libraries Australia*



Speakers : **15** intervenants – **11** en conférence plénière et **4** permanents (panneaux, affiches ou démonstration d'outils et projets sur le développement durable). Les speakers sont majoritairement Australiens mais sont aussi représentés : l'Argentine, la Malaisie, Taïwan et la France. Tous travaillent dans le monde du jeu et/ou des ludothèques à différents degrés : ludothécaires, chercheurs, coordinateurs d'associations, gestionnaire de projets...etc.



Workshops : **17** présentations de projets et services ou activités ludiques par des intervenants venant d'Australie, Afrique du Sud, Bulgarie, France, Nouvelle Zélande, Colombie, Argentine, Espagne, Belgique et Japon.



Représentant continentaux : 5 intervenants représentant d'une association continentale ou membre du comité de l'ITLA ont présentés leur réseau de ludothèques (projets, statistiques...Etc)<sup>2</sup>.

Comité des directeurs de l'ITLA : 5 membres du comité étaient présents durant l'entièreté de la conférence. Suite à l'Assemblée Générale, 3 membres ont remis leur démission et 5 ont été nommés.

## Programme

**Thème** : « *Community at play* » – « *La communauté en jeu* »

**Sous-thèmes** :

- *Growing your toy library community – Agrandir votre communauté de ludothèques*
- *Toy libraries supporting child development through play – Ludothèques soutenant le développement de l'enfant à travers le jeu*
- *Environmentally sustainable toy libraries – Ludothèques écologiquement durables*
- *Toy libraries in the community – Les ludothèques dans la communauté*

Le programme<sup>3</sup> est réparti sur 5 jours (3 au 7 mars 2023) :

Jour 1 : Bienvenue, cérémonie d'ouverture et réunions du comité

Jour 2 : Speakers et workshops

Jour 3 : excursions (visites de ludothèques et/ou associations ludiques)

Jour 4 : Speakers, workshops et Assemblée Générale

Jour 5 : visite du Salon « Toy Fair »

## Détails de la mission

**2 mars** : préparation des réunions de comité (rédaction/impression et organisation des documents nécessaire pour l'assemblée générale et autres réunions prévues les jours suivants, mise au point du programme des membres du comité, annonces aux membres de l'association)



**3 mars** :

- Réunion du comité
- Rencontres continentales (3 membres Européens – Belgique, France, Espagne)

---

<sup>2</sup> Présentations en annexe

<sup>3</sup> Programme détaillé en annexe

- Accueil des participants – échanges
- Cérémonie d'ouverture par Debbie Williams (TLA) et Monica Stach (ITLA)
- Discours de la ministre des Affaires Sociales Amanda Rishworth
- Présentation de certaines ludothèques australiennes
- Speaker : « Play, neuroscience and the power of 30min” par Robyn Monroe Miller, Présidente de L’International Play Association
- Présentation du programme



#### 4 mars :

- Rencontres et échanges informels
- 3 conférences (“Play as a protective shield” par Virginia Guardia d’Argentine, “Toy Well Program” par Diane Bish et Vicki Haynes d’Australie et “Supporting play with medical toys” par Belinda Dean d’Australie)
- 2 workshops (“Benefits of kindness within the toy library community” par Larissa Dunn de Nouvelle Zélande et “NAVES toy libraries scenarios to prevent violence against children and adolescents” par Angela Nieto de Colombie)

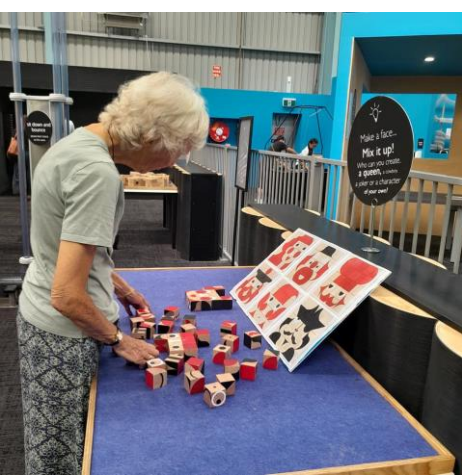
- 3 conférences (“Pretend play” par Karen Stagnitti d’Australie, « Solidarity, citizenship and interculturality in toy libraries” par Israël Vergara Alvarez de France et “Visualising the Cockburn toy library’s terms and conditions” par Camilla Andersen et Renae Barker d’Australie



### 5 mars :

- visites “Melbourne’s toy libraries, playgroups, playgrounds and other early years venues” avec 22 autres participants.
  - o Visite d’une plaine de jeux « naturelle » où les structures et jeux sont inspirés et fabriqués d’éléments de la nature et installés dans un parc où l’objectif est de ne presque pas distinguer la différence entre jeu et nature.
  - o Visite de 2 ludothèques communautaires (communautés différentes dans des quartiers opposés)
  - o Visite du centre « Twisted Science » - découverte des sciences à travers des activités et jeux

- Visite d'une ludothèque spécialisée « petite enfance » et créée dans une ancienne église
- Finalisation des documents nécessaires à l'Assemblée Générale et envoi de mails aux membres à ce propos





6 mars :

- Rencontres et échanges informels
- 2 conférences (« PEEP learning together program” par Claire Georgiou d’Australie et “1000 play streets par Kieran Brophy d’Australie)
- Réunions de comité
- 2 ateliers (“Making toys from recycled materials” par Yakuta Takamura du Japon et “Recycled games” par Lize Marais d’Afrique du Sud)
- Présentations continentales
- 1 conférence (« Cultural exchanges in play culture tango between Taiwan and Argentina” par Dream Lin et Grace Su de Taïwan
- Cérémonie de clôture (remise des prix)
- Assemblée Générale



7 mars :

- Rencontres et échanges informels
- Visite du salon « Toy Fair » - salon du jeu et du jouet au Melbourne Convention and Exhibition Centre qui a lieu chaque année et qui rassemble tous les éditeurs et sociétés vendant des produits ludiques (jeux, jouets, matériels, outils...Etc).





## Participants

La conférence a accueilli **150** personnes de **13** pays différents (Australie, Nouvelle Zélande, Afrique du Sud, Japon, Malaisie, France, Belgique, Espagne, Kenya, Taïwan, Colombie, Bulgarie, USA).

Toy Libraries Australia a pu offrir une bourse à **8** personnes (5 qui ont reçu une inscription gratuite et 3 qui ont reçu une aide financière pour les vols et logements). Plusieurs ludothécaires ont offert leurs services lors de la conférence en échange d'une participation financière pour leurs vols et TLA a soutenu son réseau en offrant l'inscription à plusieurs ludothécaires locaux.

Lors de la cérémonie d'ouverture, était présente la ministre des Affaires Sociales (Amanda Rishworth) et des membres de son cabinet.

Lors de la cérémonie de clôture (« cérémonies des drapeaux ») annonçant le pays accueillant la prochaine conférence était présent l'ambassadeur de Taïwan.

## Retours après expérience

### Intérêt pour la COCOF ?

Depuis plus de 20 ans, la COCOF joue un rôle actif dans l'ITLA et plus particulièrement lors des conférences internationales. Tous les 3 ans un agent du secteur représente activement la Belgique, son modèle institutionnel, sa vision du jeu sous toutes ses facettes. L'Europe est actuellement le 2<sup>e</sup> continent le moins représenté au niveau de l'association après l'Afrique. L'Europe est souvent citée comme modèle mais peu ouverte vers l'international (volonté de rester entre pays européens). La présence de la Belgique est d'autant plus importante et significative.

Lors des congrès internationaux, la Belgique est représentée par 1, 2 ou 3 bruxellois (Ludeo et asbl Ludo selon les pays d'accueil) et parfois 1 représentant flamand. Le modèle bruxellois est très souvent évoqué et pris comme exemple pour plusieurs raisons : un vrai réseau de ludothèques à visage humain, une vision du jeu pour tous et partout, un ancrage du jeu comme objet culturel et surtout un soutien politique structurel.

La participation d'une institution bruxelloise en Australie est pertinente car nos 2 pays sont confrontés à de mêmes enjeux socio-économiques. En effet, L'Australie a un bagage culturel fort de part son histoire (colonisations des populations aborigènes), sa politique immigratoire (grande immigration depuis l'Asie) et de grandes disparités économiques et risques de précarités.

Les australiens ont à cœur de s'ouvrir aux différences et de mettre en place des projets et modèles dans ce sens. La notion de territoire, de terre au sens 1<sup>er</sup> du terme est primordiale. La nature est mise à l'honneur au maximum et on ressent que l'écologie et le respect de cette nature est un pilier important voire indispensable. Toutes les institutions/associations/écoles/autres mettent à l'honneur leurs racines avec des panneaux en plusieurs langues dont la langue natale des aborigènes. Chaque journée et évènement public démarre par un texte de remerciement à la terre et ses habitants.

Cette ouverture s'applique à d'autres domaines comme l'identité avec les questions de genre et sexualité, le handicap et l'accessibilité.

Pouvoir observer et apprendre un modèle parallèle au nôtre littéralement à l'autre bout du monde est une opportunité incroyable !

### **Intérêt pour LUDEO ?**

La conférence rassemble entre 100 et 200 personnes de 12-15 pays différents avec une passion commune : le jeu et ses enjeux ! C'est une occasion incroyable de rencontrer des personnes ayant le même métier et d'échanger sur nos pratiques et projets. A chaque fois nous rencontrons des personnes incroyables qui donne l'impression d'un réseau mondial à échelle humaine. Le temps de quelques jours, Domi (France), Dora (Tenerife), Lilian (Kenya), Vanessa (Afrique du Sud), Poïa (Malaysia), Debbie (Australie)...etc deviennent des collègues et des contacts potentiels pour l'avenir.

Le programme riche et varié de la conférence permet de mettre en lumière les ludothèques locales mais aussi internationales. Les nombreuses présentations et ateliers abordent des thèmes et projets très différents qui permettent aux participants de découvrir une vision différente du métier. La variété est un vrai vecteur d'ouverture de l'autre, de ce que fait l'autre et des réalités qui diffèrent de ce que je connais dans mon pays, ma structure, ma culture,...etc.

L'atout majeur de cette conférence est également de découvrir une autre vision du jeu. Nous avons en Belgique une vision du jeu très spécifique : nos enfants ont accès à des jouets dès leur naissance, des crèches, des écoles, des activités de 0 à 18 ans, le jeu de société est connu dans presque toutes les familles et accessibles pour beaucoup de 4 à 102 ans. Nous avons accès à tout ou presque, que ce soit en termes de jouets, jeux de société et jeux vidéo. Ce qui nous semble « normal » et « acquis » ne l'est pas forcément ailleurs et d'avoir la chance de le voir mais surtout le vivre, l'expérimenter est un levier de remise en question et d'ouverture qui n'est pas forcément possible sans le vivre physiquement.

Pour finir, la conférence trie ses intervenants sur le volet et demande en amont des présentations préparées et documentées. L'ensemble des participants peuvent bénéficier gratuitement de l'entièreté des documents que ce soient des speakers ou présentations en ateliers. Ludeo ayant participé, nous avons désormais accès à plus d'une dizaine de nouvelles ressources que nous pouvons diffuser auprès de notre réseau bruxellois. Certaines présentations sont disponibles en annexes

Annexes

Programme

Présentations continentales

Présentations speakers/workshops

Photos



