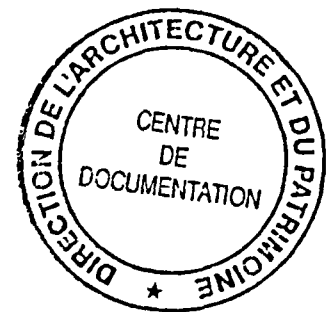


Ministère de la Culture  
Direction du Patrimoine  
Mission du Patrimoine ethnologique  
programme "ethnologie et patrimoine", 1995

Centre d'ethnologie française - Musée national des arts et traditions populaires  
Groupe de recherches anthropologiques sur les activités ludiques

# *Objets joués, objets collectionnés*

enquête sur les collectionneurs de jeux de société



chercheur : Hélène Landron  
responsable scientifique : Frédéric Maguet  
conseiller scientifique : Georges Augustins

[1996]



[145842]

---

## 1. Introduction

Dans le cadre de la présente recherche, nous nous sommes intéressés aux groupes qui participent, de par leurs activités, à une intégration du domaine des jeux de société<sup>1</sup> dans le champs patrimonial. En effet sur le plan des objets, un matériel de jeu peut être pris en charge par des pratiques diverses autour desquelles vont se former et se structurer des groupes, ayant leurs instances de légitimation, d'exclusion, leurs réseaux et leurs systèmes de valeurs propres : artistes, experts, marchands, conservateurs, collectionneurs ... Parmi ces groupes, nous avons fait le choix d'axer notre étude plus particulièrement sur celui **des collectionneurs**.

La raison principale qui nous fait considérer l'action des collectionneurs de jeux comme particulièrement intéressante, du point de vue de l'étude du jeu considéré comme objet social, tient à l'importance que revêtent actuellement les pratiques publiques des collectionneurs dans la formation d'un domaine patrimonial lié aux jeux de société.

A l'heure actuelle, les collections publiques françaises couvrent assez bien ce qu'il est convenu d'appeler le secteur des jeux de force et d'adresse, qui font ou ont fait l'objet d'études approfondies. Mais, les jeux de société constituent un objet encore très peu exploré du point de vue de la conservation des objets matériels liés à ces pratiques. Cela ne signifie nullement que ces objets et ces pratiques ne sont pas saisis par un processus de patrimonialisation, mais que ce processus était jusqu'alors davantage le fait de réseaux de particuliers que celui des institutions et des disciplines scientifiques.

---

<sup>1</sup>Nous nommons "jeux de société", l'ensemble des jeux qui, des Dames au Trivial Pursuit, en passant par les jeux de cartes et certains jeux informatiques, reposent sur une compétition réglée, fondée non sur l'investissement physique, mais sur le hasard et/ou la réflexion.

---

## 2. La problématique

### 2.1. Le cadre de définition : Qu'est-ce qu'un objet de collection

Les jeux intégrés à une collection sont des jeux paradoxaux dans la mesure où ils sont sortis de leur usage. Le jeu semble "défonctionnalisé"<sup>2</sup>. Il se présente littéralement comme un objet "hors-jeu".

Ils participent d'un nouveau système de valeurs sous-tendu par la pratique de la collection. Michel Tournier décrit ce phénomène dans l'introduction du livre de Maurice Rheims (Rheims, 1981) :

*"Comment un poignard, une pendule, un autographe, des souliers deviennent-ils des "curiosités" ? D'abord en perdant leur valeur d'usage. (...) L'objet en devenant inutile a regagné au centuple sur le mode possible ce qu'il a perdu dans le domaine réel. En passant de l'atelier de l'ébéniste à la vitrine du collectionneur d'outils anciens, la varlope a perdu sa raison d'être utilitaire. Mais elle s'est du même coup entourée d'un halo de significations et de virtualités où se mêlent le génie artisanal qui l'a créée, l'âme des bois fruitiers qu'elle a polis, les générations de mains calleuses qui s'en servirent, enfin sa forme à la fois bizarre, abstraite et parfaitement adaptée au geste. C'est devenu un objet d'art, un absolu, ou, selon la définition de Kant, "une finalité sans fin".*

Krzysztof Pomian poursuit une réflexion similaire dans une intervention au séminaire "Patrimoines", dirigé par H.P. Jeudy. Il précise que l'objet pour atteindre la dimension "d'absolu" qui lui permettra de devenir un objet de collection, doit passer par une phase de "déchet" (Pomian, 1989) :

*"C'est cette absence de fonction que traduit l'abandon où l'on laisse, en général, les déchets. (...). Ce n'est qu'après avoir été tirée de l'oubli que l'usine<sup>3</sup>, ou ce qu'il en reste, cesse d'être un ensemble de déchets. Car elle acquiert de nouveau une fonction. Mais ce n'est plus une fonction utilitaire propre aux choses. La fonction de l'usine consiste maintenant à renvoyer à un passé disparu. Elle pointe vers quelque chose qui n'est plus là, elle se réfère à une réalité invisible (...) Elle est devenue un système de sémiophores, objets porteurs de caractères visibles susceptibles de recevoir des significations. A ce titre, elle est elle-même un sémiophore."*

Il est nécessaire de préciser que certains objets, tels les tableaux, sculptures, objets liturgiques sont produits dès l'origine "non seulement pour avoir une valeur d'usage, mais aussi pour s'exposer au regard", ils n'ont pas à suivre le cycle : chose, déchet, sémiophore pour devenir des

---

<sup>2</sup> Cette question a une portée générale, elle s'applique en fait à toute collection d'objets liés à l'origine à une pratique définie cf. A. Moles, 1972

<sup>3</sup> L'usine est ici l'exemple choisi par l'auteur

---

objets de collection. Ce cycle s'applique aux objets produits "en masse", la phase de déchet devient alors nécessaire afin qu'ils acquièrent leur statut d'objets rares.

Le cycle : chose, déchet, sémiophore s'applique au corpus des jeux de société. Leur production, réservée à la société aisée jusqu'en 1850, s'est ensuite développée de façon intensive : d'objets de luxe, ils sont devenus objets courants. C'est seulement aujourd'hui, grâce à la prise de conscience de leur rareté, qu'ils entrent dans une phase de patrimonialisation.

## 2.2. Le cadre de la recherche

La recherche ethnographique s'appuie classiquement sur un travail de terrain qui place l'individu au centre de sa problématique. Notre travail gravite autour de la personnalité du collectionneur de jeux de société. Il s'organise en trois niveaux de compréhension complémentaires : l'objet, l'individu et le groupe.

### 2.2.1. Le choix des jeux de société

L'ancrage central de notre recherche est donc l'étude du processus de patrimonialisation qui fait que les jeux de société jusque là intégrés à des collections privées prestigieuses sont en instance d'appartenir au patrimoine culturel. Ce processus, étudié par Germain Bazin dans le cas de collections classiques (peinture, sculptures...), contient une phase obligatoire de passage de la collection privée à la collection publique. Dans la première partie, nous nous situerons en amont par rapport à cette phase, nous demandant, **quelles sont les raisons qui poussent le collectionneur à choisir précisément le jeu de société comme "fixateur" de sa passion ?**

Krzysztof Pomian précise qu'un objet accède à une reconnaissance de ce type grâce "à sa capacité à recevoir des significations liées, principalement, à leur histoire antérieure, à leur rareté, à leur apparence externe."

### 2.2.2. Les collectionneurs

Partant de l'objet "jeu de société", nous poursuivrons notre approche en nous intéressant à la personne du collectionneur. Dans la perspective que nous avons choisie, le collectionneur est un expert ou un érudit spécialiste de sa collection. La deuxième partie propose de travailler sur le milieu des collectionneurs de jeu de société : **qui sont les collectionneurs de jeux de société ? Quelles sont les hiérarchies qui sous-tendent les relations entre collectionneurs ?**

### 2.2.3. Le réseau d'échanges

Elargissant la recherche au réseau centré sur le collectionneur, nous envisagerons les relations mettant en scène d'autres groupes comme ceux des marchands, des antiquaires, des commissaires-priseurs, des conservateurs de musées, des chercheurs spécialistes du jeu, des enseignants, groupes ayant leurs propres instances de légitimation et d'exclusion.

---

Quelle est la place du collectionneur dans ce réseau d'échange ? On envisagera son rôle tour à tour comme destinataire et destinataire, récepteur d'objets et de savoirs, puis émetteur de messages symboliques.

### 3. Présentation de la recherche

A la suite d'une pré-enquête effectuée au premier trimestre 1994, le Centre d'Ethnologie Française a présenté au printemps 1994 à la Mission du Patrimoine Ethnologique le projet "Objets joués, objets collectionnés". Cette recherche sur les jeux de société a reçu une subvention fin décembre 1994 ; l'enquête a débuté en janvier 1995. L'entreprise initiale comportait trois étapes de travail : une investigation ethnographique réalisée à partir d'entretiens non-directifs auprès des collectionneurs ; une perspective sociologique ; et une analyse de type historique des savoirs des groupes enquêtés. Le présent texte rend compte de la première tranche de ce travail : l'enquête ethnographique.

#### 3.1. Le déroulement de la recherche

La partie la plus longue de cette étude a été la phase de pénétration du milieu des collectionneurs de jeux de société. Travaillant, en tant qu'assistante-musée à temps partiel au Musée Français de la Carte à Jouer, nos premiers interlocuteurs ont été des collectionneurs de jeux de cartes. Les entretiens préparatoires, réalisés auprès du conservateur de ce musée, nous ont permis d'une part d'aborder les relations entre le musée et les collectionneurs, et d'autre part d'orienter notre travail vers une problématique mettant le collectionneur au centre d'un réseau de relations et d'échanges.

La prise de contact avec le milieu s'est poursuivie en utilisant les extensions du réseau de connaissances des personnes précédemment contactées. De la carte à jouer, nous sommes passés aux jeux de société en général, grâce à la rencontre avec Jean-Marie Lhôte, auteur d'un livre de référence : "Histoire des jeux de société", paru en octobre 1994. Jean-Marie Lhôte est passionné des jeux de société depuis plus de trente ans. Il a collaboré avec François Mathey du musée des Arts Décoratifs et a participé à la mise en place de l'exposition "Cartes à Jouer, Un rêve de collectionneur". Jean-Marie Lhôte est une figure emblématique du milieu des collectionneurs de jeu. Il nous a permis de prendre contact avec des spécialistes, notamment dans les domaines tels que les jeux de l'Oie et les jeux d'échecs. Il a contribué également à expliciter notre recherche auprès d'eux, ce qui a eu pour effet de faire apparaître une demande, réelle, des collectionneurs eux-mêmes, pour une étude de ce type.

Au cours de l'enquête il est apparu impossible de dissocier le groupe des collectionneurs d'un réseau plus large constitué par des représentants du domaine public (conservateurs de musées, enseignants spécialistes du jeu) et des représentants du domaine privé (commissaires-priseurs, marchands et antiquaires spécialisés). Or, étant donné les délais qui nous étaient impartis

pour réaliser cette enquête, il n'était pas envisageable d'élargir les recherches à ce réseau en utilisant la méthode des entretiens non-directifs, l'intégration aux différents milieux étant très coûteuse en termes de temps.

Durant le mois d'avril, nous avons entrepris de réunir les différents partenaires de ce réseau lors d'une journée d'étude organisée au Musée National des Arts et Traditions Populaires par le G.R.A.A.L. sur le thème "Patrimoine et jeux de société".

Le G.R.A.A.L. (Groupe de Recherches Anthropologiques sur les Activités Ludiques), créé en 1993, rassemble des spécialistes s'intéressant aux jeux de société. Le but de ce groupe est, aux travers de journées d'étude, de développer les recherches sur le jeu<sup>4</sup>. L'organisation de cette journée d'étude est l'élément-clé de notre enquête. Sa préparation, nous a permis de prendre contact avec les différents protagonistes de notre réseau d'échange. Jean-Marie Lhôte a accepté d'être le parrain de cette journée, légitimant notre démarche auprès de tous.

Les rapports avec les différentes personnalités de notre enquête ayant été établis ou affermis au cours de la réunion du G.R.A.A.L., nous les avons contactés de nouveau pendant le mois de juin, afin de réaliser des entretiens individuels.

## 3.2. Les matériaux

### 3.2.1. La journée du G.R.A.A.L.<sup>5</sup>

Elle est l'élément charnière de notre méthodologie. Elle s'est révélée une précieuse source d'informations, de son établissement aux commentaires sur son déroulement, en passant évidemment par "sa mise en scène". Sur le conseil de Jean-Marie Lhôte, nous l'avons intitulée "Patrimoine et Jeux de Société", bien que notre première idée de dénomination fut "Les collectionneurs de Jeux de Société". L'appellation retenue avait l'avantage de pouvoir réunir un public plus large, ne mettant pas les collectionneurs au premier plan, situation qu'ils ne semblent pas apprécier.

Les rencontres préparatoires avec les différents protagonistes, les conseils de Jean-Marie Lhôte, les réponses à nos courriers (acceptations ou refus de participation) et les remerciements, nous ont permis d'entrevoir les réseaux d'affinités ou de querelles, et les positions d'influence et de prestige des différents participants.

Le déroulement de cette journée a été entièrement retranscrit, ce qui représente un document d'une cinquantaine de pages. Nous avons utilisé ces données en tant que matériel ethnographique, dès lors que les protagonistes, s'appropriant l'ensemble du déroulement de la journée, se mettaient en scène lors des discussions et des exposés, comme d'ailleurs au cours du

---

<sup>4</sup>Cf. en Annexe 1, une présentation générale du G.R.A.A.L..

<sup>5</sup>Cf. en Annexe 2, le programme de la journée du G.R.A.A.L. qui s'est déroulée le 9/5/1995 "Patrimoine et jeux de Société", ainsi que la liste des invités.

---

repas. Les situations ainsi créées étaient loin d'être dénuées d'une certaine forme de théâtralité, voire de ritualité, ce qui en fait des éléments informatifs au moins aussi riches que le contenu manifeste des propos.

### 3.2.2. Les entretiens non-directifs

Dix entretiens enregistrés ont été réalisés auprès de marchands, collectionneurs, conservateurs de musée et érudits.

Nous avons choisi de faire débiter tous nos entretiens par une question large du type : Comment êtes-vous devenu collectionneur de jeux de société ?, Comment êtes-vous devenu marchand ou antiquaire spécialisé dans ce domaine ? Une question de ce type ayant un double intérêt : elle permet à l'interlocuteur d'engager un discours libre se référant à sa trajectoire de vie et donc de se sentir à l'aise, et elle nous renseigne sur les motivations du choix du jeu de société comme pôle central d'intérêt.

Un climat d'écoute étant établi, les questions sur la notion de la collection et sur les collectionneurs de jeux de société pouvaient être abordées. Chez tous nos interlocuteurs, le sujet a éveillé de l'intérêt si ce n'est de la passion ; les entretiens ont duré un minimum de 1 heure et demi et se sont souvent poursuivis par la présentation des jeux en leur possession.

Au delà des entretiens, il faut ajouter aux matériaux toutes les rencontres informelles avec les différents protagonistes de notre enquête, notamment au Musée Français de la Carte à Jouer. Le fait de travailler dans ce musée nous a permis de comprendre de l'intérieur et surtout dans la durée, les rapports entre musée, commissaires-priseurs, collectionneurs, érudits, éditeurs.

### 3.2.3. Les revues spécialisées

Parallèlement au travail de terrain, nous avons complété nos données documentaires en dépouillant les trois principales revues s'adressant au milieu des collectionneurs en général :

- **Le Collectionneur Français**
- **La Vie du Collectionneur**
- **La Gazette (Drouot)**

Ces trois revues s'adressent à des publics différents, tant au niveau de leurs possibilités financières qu'au niveau de leurs goûts.

- **Le Collectionneur Français**

Cette revue se donne une apparence "à l'ancienne" bien que sa première parution date de 1965. Les locaux, situés dans le Marais, à Paris, semblent "hors du temps". Le répertoire des différents numéros parus présente, à l'examen, peu d'articles traitant du sujet qui nous intéressait. Le jeu de société n'est pas à l'évidence un élément dominant des collections présentées dans "Le Collectionneur Français" qui renvoient globalement à une étiquette "Beaux-Arts". Il suffit d'ailleurs de consulter le titre des articles concernant le jeu : "Pour la beauté du jeu", "Jeux d'échecs, objets d'art", "Jeux d'Art et de Hasard". L'adage de la revue pouvant être : "Beauté et histoire", il semble

---

que, de son point de vue, le jeu de société n'ait pas encore acquis, à de rares exceptions près (tels que les jeux d'échecs), ses lettres de noblesse.

- **La Vie du Collectionneur**<sup>6</sup>

Contrairement à la première, cette revue est récente et riche en informations. Nous avons dépouillé les 94 numéros parus entre octobre 1991 et août 1995, répertoriant 66 articles intéressant notre sujet. Ils peuvent être classés par rubriques. La principale rubrique est sans conteste celle des "petites annonces" : 34 annonces proposent des jeux de société à la vente ou à l'achat. Viennent ensuite les rubriques d'information sur les salles des ventes (résultats des ventes, annonces de ventes spécialisées) au nombre de 17. Les articles d'information (exposition, club, radio, salon, musée) arrivent à la troisième place (7). La rubrique "A votre avis" propose aux lecteurs de découvrir la fonction d'objets insolites ; elle a, par quatre fois, présenté des objets qui appartenaient à la famille des jeux de société. Trois articles de fond ont traité des cartes à jouer, des jeux de l'Oie et des jeux du tour de France. Un seul courrier des lecteurs s'interrogeait sur la carte à jouer.

- **La Gazette Drouot**

Hebdomadaire depuis 1891, cette revue de référence est la bible des acheteurs de l'Hôtel Drouot et de toutes les grandes salles de ventes. Elle présente les dates des différentes ventes aux enchères organisées sur la France ainsi que leurs résultats. C'est la revue du marché de l'art, et si des articles de fond traitent de sujets tels que la porcelaine, l'ameublement, la peinture, c'est essentiellement dans le but de pouvoir déterminer la cote des objets vendus. Les jeux de société sont relativement peu représentés dans la Gazette, il arrive pourtant que l'on annonce des enchères à thèmes exceptionnels comme cette vente de la collection Gilbert Wolmark "Echecs" en octobre 1993, ou certaines ventes de cartes à jouer.

### **3.2.4. Les salons**

Différents salons mettent en scène le jeu de société. Il est associé au jouet dans le cas de Toymania, au modèle réduit dans le cas du "Salon du jeu de réflexion et du modèle réduit", à l'esprit de collection pour "Collecmania", au Vieux Papier lors du "Salon du Vieux Papier" (jeux de l'Oie, nain jaune...). Ces salons sont l'occasion pour les collectionneurs de se rencontrer, d'échanger des informations ou des jeux.

Les matériaux que nous possédons sont variés : entretiens, observations, textes. Ils permettent d'appréhender le sujet en ayant des points de référence autres que le regards des collectionneurs.

---

<sup>6</sup>Cf. en Annexe 3, La liste des différents articles parus dans "La Vie du Collectionneur"



---

## 4. Le jeu de société : objet de collection

### 4.1. Joueurs et collectionneurs

Dans les sociétés post-industrielles, on constate que la pratique des jeux de société connaît un développement important depuis une quinzaine d'années ; dans le même temps on note un intérêt croissant des collectionneurs pour les objets dévolus à ces pratiques.

Mettant en relation l'augmentation des joueurs, la multiplicité croissante des jeux et l'intérêt accru des collectionneurs pour les objets mis en scène dans ces pratiques, il était tentant d'inférer que le groupe des collectionneurs de jeux était issu du groupe des joueurs. Les premières analyses de l'enquête ont révélé rapidement le caractère erroné de cette hypothèse.

De fait, il n'existe pas de lien systématique entre le groupe des joueurs et celui des collectionneurs.<sup>7</sup> Le joueur est l'utilisateur de l'objet jeu de société, le collectionneur en est le conservateur. La frontière entre l'utilisation et la conservation est attestée dans le cas des jeux de société.

Le témoignage d'Agnès Barbier, conservateur du Musée Français de la Carte à Jouer s'inscrit dans cette perspective :

*"Il n'y a pas de passage entre le monde des joueurs et le monde des collectionneurs. Je n'arrive pas à comprendre pourquoi on choisit de collectionner les jeux de cartes, tout ce qui fait le jeu dans sa pratique quotidienne, enfin normale, est perdu... Le thème du joueur ne les intéresse que peu. Je l'ai vu dans l'exposition "Le joueur" que nous avons réalisée. Le thème du jeu, l'utilisation du jeu, ce n'est pas forcément leur passion. Je pense même qu'il y a certains collectionneurs qui ne connaissent pas les règles du jeu. Ils mettent des années à réaliser que la carte à jouer est à double volet, l'estampe et l'utilisation que l'on en fait." (entretien, Agnès Barbier)*

Si par contre, on considère la production des jeux de société, on constate que les producteurs ou fabricants de jeux de société peuvent devenir des collectionneurs, de la même façon que les artistes peintres collectionnent les oeuvres d'autres artistes peintres.

### 4.2. Le "choix" du jeu de société

Une collection est une réunion d'objets choisis pour leur beauté, leur rareté, leur valeur documentaire ou leur prix. A priori, le choix d'un objet est motivé par la passion du collectionneur.

---

<sup>7</sup>Nous avons rencontré deux cas de collectionneurs-joueurs : un collectionneur de jeux vidéo et une collectionneuse de Jeux de Rôles. Dans les deux cas, il s'agit de pratiques ludiques nouvelles. Ces collectionneurs, un peu particuliers, sont des joueurs qui ont intellectualisé leur pratique, devenant chargé de cours, spécialiste des jeux vidéo, ou écrivant des articles pour une revue spécialisée sur les Jeux de Rôles.

---

L'interroger sur les raisons de ses passions apporte des réponses du type "Parce que j'aime les jeux de société", "Parce qu'ils me rappellent mon enfance" soit autant de raisons affectives à partir desquelles il est difficile de construire un discours autre que tautologique.

Dans le cas où l'on transforme l'interrogation par : Comment en êtes-vous venu à collectionner des jeux de société ? Les réponses prennent la forme de récits. Il est alors possible de pressentir une logique chez le collectionneur. Inscrit dans un parcours de vie les notions de progression ou d'orientation se révèlent essentielles. Nous avons retenu différentes manières de se diriger vers la collection de jeux de société, leur attribuant des termes génériques : par dérivation, par extension, par réduction et par fixation.

#### 4.2.1. Par dérivation

Le collectionneur choisit le jeu de société comme objet de collection **par dérivation** du champ d'une collection déjà existante. L'objet de collection varie tout en restant inscrit dans un champs particulier centré autour d'un thème. Voici quelques grands champs de collections qui peuvent mener à la collection de jeux de société :

- Classiquement le jeu de société est rattaché au **monde de l'enfance** : jouets, livres pour enfants, vêtements, automates... Certains collectionneurs qui commencent par s'intéresser aux jouets ou aux livres pour enfants étendent leur collection aux jeux de société. Inversement, on peut passer d'une collection de jeux de société à une collection de jouets ou même mener les deux parallèlement. Il faut noter que les ventes aux enchères associent traditionnellement le jeu et le jouet, par exemple : "Jeux et Jouets", le 7 mai 1994 à Bordeaux.(Etude Blanchy-Lacombe).

- Autre champs de collection, les **objets forains** : machines à sous, jeux de réussite, loteries qui peuvent inclure certains jeux de société de grande dimension comme les billards et les jeux de toupies de salon.

- Les thèmes de la **divination et de la magie**, accordent une place aux jeux de société, notamment aux jeux de cartes (divinatoires ou de prestidigitation). Dans l'exposition "Jeux et Divertissements de salon", organisée à l'initiative d'un collectionneur privé, les jeux de société côtoyaient des objets de prestidigitation et des objets optiques tels que les lanternes magiques.

- Certains passionnés de **sciences mathématiques** collectionnent les puzzles, casse-têtes et les jeux mathématiques dérivés (Gilbert, 1979)

#### 4.2.2. Par extension

Le collectionneur ayant choisi les jeux de société comme champs d'origine de sa collection, étend sa pratique à des objets autres que les jeux de société, mais comprenant l'iconographie de celui-ci. Le passage de la collection de cartes à jouer à la collection d'objets décoratifs (meubles, tapisseries, porcelaines, bijoux, peinture...), comportant l'élément cartes à jouer dans leur décoration, est une forme d'**extension** de la collection de cartes à jouer.

### 4.2.3. Par réduction

Le collectionneur choisit le jeu de société comme objet de collection **par réduction** du champ de sa collection initiale. La collection d'estampes peut se réduire en des thématiques spécifiques telles que la chromolithographie, le calendrier, l'affiche ou dans le cas du jeu, le jeu de l'Oie ou les cartes à jouer.

*"Ils collectionnent les cartes à jouer pour l'estampe qu'elle représente, ce sont des amoureux de l'image."*(entretien Agnès Barbier)

Les jeux de cartes et les jeux de l'Oie sont associés à l'estampe. Dans la revue "La Vie du Collectionneur" un article de fond sur les images d'Epinal consacre un encart important aux cartes à jouer éditées par Pellerin. ("La Vie du Collectionneur", N° 53, 3 fev 1994)

Si cette relation est évidente pour les spécialistes de l'image, un article relevé dans le courrier des lecteurs de "La Vie du Collectionneur" révèle qu'elle peut étonner le "petit" collectionneur :

*"ET LES CARTES A JOUER ?*

*Une question me turlupine depuis votre premier numéro : pourquoi n'y a-t-il pas de rubrique "carte à jouer" dans vos petites annonces ? Pensez-vous en créer une un jour ? Ce n'est pas le public qui vous manquerait : nombreux sont les collectionneurs de jeux de cartes en France, mais aussi en Belgique !*

*Réponse : Notre système de classification des petites annonces est certainement critiquable.(...)Pour en revenir aux cartes à jouer, elles trouvent naturellement leur place dans la rubrique "Vieux Papiers"..."* ("La Vie du Collectionneur", N°4, 21 Nov 1991)

S'il paraît naturel à "La Vie du Collectionneur" d'associer la carte à jouer et le Vieux Papier, leur logique s'arrête à la carte à jouer. En effet, la rédaction de la revue classe les autres jeux de société "papier" (jeux de l'Oie, jeux de loto ...) dans la rubrique : Jouets, Poupées, Modèles Réduits...

### 4.2.4. Par fixation

Ce cas est très particulier, il semble s'appliquer à un type de collectionneur précis : le collectionneur érudit. Celui-ci choisit les jeux de société, ou un type de jeu particulier afin **de fixer** sa passion pour l'histoire, pour l'anthropologie ou toute autre matière relevant des sciences humaines. Le collectionneur de ce type est avant tout historien dans l'âme. Le jeu de société devient le support de sa passion, c'est le cas de Thierry Depaulis :

*"Je vais peut être d'abord, puisque j'interviens ici en tant que collectionneur, évoquer un peu ce qui a été mon parcours de collectionneur. Il n'est sans doute pas indifférent d'apprendre que j'ai fait des études d'histoire à Bordeaux où je suis né et que bien que n'en ayant pas fait un métier, les méthodes de l'histoire m'ont toujours un peu poursuivi"* ( Journée du G.R.A.A.L., 9/5/1995, Thierry Depaulis)

Le cas de la fixation peut s'appliquer à des professionnels du milieu de la production de jeux de société qui parallèlement à la pratique de leur profession ont une véritable curiosité des objets qu'ils fabriquent, les collectionnant à des fins autant affectives que documentaires. C'est le cas de

---

Jean-Claude Dusserre, éditeur de jeux de cartes publicitaires et de jeux de cartes de type historique. Il possède une collection qui comprend des jeux de prestidigitation étant lui même prestidigitateur par passion et des jeux anciens qu'il affectionne autant pour leur beauté que pour leur usage documentaire.

### 4.3 Conclusion

D'une façon générale, la collection de jeux de société croise d'autres univers de collection : collection de porcelaines, collection de mobilier, collection d'estampes, collection de figurines, collection de livres pour enfants... Certaines collections se présentent comme des pratiques plus valorisantes que d'autres. Plus le thème de la collection s'approche de la culture "classique", plus sa pratique est prestigieuse, les collections de Beaux Arts étant au sommet de la hiérarchie.

Le collectionneur de jeu de société ne peut pas prétendre être un collectionneur de Beaux-Arts. Pourtant, prenons l'exemple d'un collectionneur de tasses à décors de cartes à jouer, confronté au milieu des collectionneurs de porcelaine, il pourra briller par son érudition dans ce domaine spécifique sans avoir à approfondir sa connaissance historique des centres de porcelaine européens. En côtoyant des collectionneurs aux pratiques plus "légitimes", ce type de collectionneurs de jeux de société valorise son savoir particulier.

Devenir le spécialiste incontesté d'un domaine, même si ce domaine est très réduit est plus valorisant qu'avoir une connaissance générale. Dans le cas de la spécialisation, il est possible de revendiquer le rôle d'expert.

## 5. Les collectionneurs

### 5.1. Des micro-milieus

Un collectionneur ne s'intéresse que rarement à l'ensemble des jeux de société, le plus souvent il choisit une catégorie de jeux : jeux de cartes, jeux d'échec, jeux de plateau et par là même devient un spécialiste d'un jeu particulier. La pratique de la collection du jeu de société en général se fait de plus en plus rare :

*"Il y a les collectionneurs de toupies, de cartes à jouer, et des collectionneurs par types de jeux... il y en a encore quelques-uns qui collectionnent les jeux en général mais beaucoup moins."*  
(entretien Martine Jeannin)

Le collectionneur éprouve un besoin de spécialisation. En étant l'unique expert d'un type d'objets donné, il devient maître d'un domaine.

Dans le cas où le domaine est couvert par une "famille" de collectionneurs (cartes à jouer, échecs), ceux-ci se regroupent en associations, en clubs. Ils n'entretiennent avec les collectionneurs d'un autre type de jeu que des relations épisodiques sur des lieux d'échange : salons, brocantes, marchands ou salles de ventes.

---

*"La carte à jouer est un monde assez étroit, il y a des ventes de jeux de cartes et uniquement de jeux de cartes. Le milieu est petit et il faut bien le connaître."* (entretien Agnès Barbier)

Les collectionneurs de cartes à jouer entretiendront plus facilement des relations avec les éditeurs de cartes qu'avec les collectionneurs d'autres types de jeux. Nous allons voir que ce phénomène de sectorisation découle d'une forme de hiérarchie existant entre les différents jeux de société et par le fait entre les différents types de collectionneurs. Les collections les plus "prestigieuses", correspondent aux jeux ayant la plus grande "valeur".

## 5.2 Typologie des collectionneurs de jeux de société

Le rapprochement entre la personne qui collectionne et l'objet de sa collection est si fort que le collectionneur se définit souvent par les objets qu'il collectionne, c'est un phénomène d'osmose que définit très bien Agnès Barbier, conservateur du Musée Français de la Carte à Jouer :

*"C'est comme s'il y avait quelque chose de la personnalité du collectionneur qui passait dans la collection. et inversement quelque chose de la qualité des jeux qui passait dans la personnalité du collectionneur."* (entretien, Agnès Barbier)

De ce fait, il n'existe pas un milieu des collectionneurs de jeux de société mais différents micro-milieus définis par des champs de collection hiérarchisés, en interaction les uns avec les autres.

La valeur d'un jeu de société ou de tout autre objet de collection se définit selon différents critères : l'ancienneté de l'objet (valeur historique), sa beauté (valeur esthétique), et ce que Jean-Marie Lhôte appelle "l'esprit du jeu" (valeur symbolique). Le tout va se combiner afin de déterminer à la fois la valeur financière du jeu et son prestige.

### La valeur historique

La valeur historique s'attache à l'idée que l'objet est représentatif d'une époque, qu'il est le témoin d'un passé révolu, elle s'accompagne en général de la notion de rareté de l'objet.

### La valeur esthétique

La définition de la beauté d'un jeu de société suit les critères "classiques" de définition des valeurs esthétiques de l'Art en général : utilisation de matériaux précieux, référence à des artistes ou des artisans connus ou à des types de savoirs techniques, style et époque ...

### La valeur symbolique

Il s'agit de ce que Jean-Marie Lhôte appelle "l'esprit du jeu", qui pourrait se rapprocher de l'image que l'on se fait d'un jeu. On associe volontiers le jeu d'échecs et l'intelligence, le Mah Jong et la convivialité, les jeux de dés et l'argent, etc. Il existe autour de chaque jeu un ensemble de connotations qui le valorisent ou le dévalorisent.

La combinaison de ces trois grandes valeurs (historique, esthétique et symbolique) va déterminer d'une part la passion et le respect que les collectionneurs porteront à l'objet et d'autre part le prix de vente de l'objet ou du moins son estimation.

---

Il ne faut pas confondre l'estimation d'un objet qui est la valeur financière présumée et le prix réel offert par un acheteur. Même si certains collectionneurs spéculent sur des objets, la valeur de ceux-ci dépend de l'état d'un marché fluctuant dans lequel les phénomènes de mode ne sont pas absents. Le billard est l'exemple type d'un jeu qui connaît aujourd'hui un regain d'intérêt :

*"Un jeu de société qui reprend du poil de la bête, en ce moment, c'est le billard. Je me souviens très bien qu'il y a une vingtaine d'années, ça ne se vendait pas. Ça ne correspondait pas aux logements actuels, ni aux maisons de campagne. Les gens dans les maisons de week-end n'en avaient pas et au contraire, on se débarrassait des billards. Maintenant, grâce aux maisons de la culture et aux salles de fêtes, on s'est mis à racheter des billards et du coup les particuliers ont suivis. Les prix ont donc augmenté..."* (intervention de Maître Oger, commissaire-priseur, 9/5/1995, journée du G.R.A.A.L.)

Le tric-trac<sup>8</sup> lui-aussi semble connaître un renouveau :

*"Le jacquet c'est autre chose. Il y a ceux qui veulent la table de tric-trac parce que ça fait bien, comme dans un cabinet médical. Il s'en vend beaucoup, chose que je ne m'explique pas, il y a comme une fascination pour la table de tric-trac."* (entretien Martine Jeannin)

Le prestige d'un jeu de société en tant qu'objet de collection va dépendre du degré de valeur historique, de valeur esthétique et de valeur symbolique qu'on lui confère. S'ajoutent à ces critères les effets du système de la mode qui vont faire varier la valeur financière de l'objet.

Nous avons classé les jeux de société, et les collectionneurs, en fonction de cette notion de prestige.

Le jeu le plus valorisé est le **jeu d'échecs** ; par là même, être collectionneur de jeux d'échecs est en soit prestigieux. Ce jeu combine l'aspect historique, c'est un jeu très ancien (il existe des tabliers depuis le Ve siècle avant J-C), avec les aspects esthétique et symbolique (il peut être très travaillé et il symbolise l'intelligence) :

*"Certainement que le jeu d'échec est un jeu valorisant. Il en existe une image de marque, certaines personnes apprennent très tôt ce jeu à leurs enfants en pensant que c'est une formation intellectuelle, une formation mathématique. Le jeu d'échecs contient à la fois une part d'intellectualisme et d'ésotérisme, comme le go. Dans ma clientèle, il y a des collectionneurs, mais aussi des gens qui veulent faire des cadeaux. Par exemple, un jeu d'échecs pour les gens qui partent à la retraite, c'est délicat un cadeau de départ en retraite, un jeu d'échec passe toujours bien. En offrant un jeu d'échec, on offre un peu de la démarche intellectuelle du jeu lui-même, et ça fait plaisir aux gens. C'est le cas aussi, pour les jeunes gens qui ont brillamment réussi leurs examens. Ça fait plaisir aux parents d'offrir un cadeau valorisant sur le plan intellectuel."* (entretien Martine Jeannin)

---

<sup>8</sup>Le jeu de tric-trac se décline en différentes variétés : jacquet, backgammon

---

En collectionnant des jeux d'échecs, on s'approprié les qualités symboliques qui sont associées aux joueurs de jeux d'échecs : une intelligence brillante, un esprit logique... Ajoutez la valeur esthétique et historique de l'objet et le collectionneur possédant un tel trésor s'octroie d'une certaine façon les qualités de sa découverte : beau, rare et intelligent. Le jeu collectionné, devenu un sémiophore, cristallise les valeurs que chérissent les collectionneurs : l'objet collectionné est pour eux un miroir. Cette attitude est à l'opposé de celle du joueur, pour qui le matériel de jeu n'est que le support de l'action ludique :

*"Un grand joueur d'échecs utilise un jeu classique, il ne faut surtout pas qu'il soit distrait par quoi que ce soit, il lui faut de la concentration. S'il a deux secondes d'hésitation sur la pièce qu'il utilise, c'est une perte d'énergie et de concentration. Ça pose d'ailleurs des problèmes considérables, car ce sont souvent les femmes qui viennent acheter pour leur mari un très beau jeu d'échecs. Maintenant, je cerne le problème et avant tout je leur demande : "Votre mari joue-t-il souvent ?". Une fois sur dix, il ne joue que rarement et neuf fois sur dix que c'est un grand joueur. Dans ces cas là, je conseille à la dame de faire venir son mari et de le laisser choisir." (entretien Martine Jeannin)*

Autre caractéristique du jeu d'échecs : il semble échapper aux phénomènes de mode ; les collectionneurs sont nombreux et sa valeur est depuis longtemps reconnue. La passion qu'il suscite dépasse les frontières de la France, la référence en matière d'échecs étant : CHESS COLLECTORS INTERNATIONAL, une association internationale, présidée par Georges A. Dean M.D, dans le Michigan.

*"J'ai fait trois expositions sur les jeux d'échecs dont une avec des jeux qui étaient à vendre. J'ai donc un fichier de collectionneurs de jeux d'échecs. J'étais la première surprise de voir à cette exposition-vente des collectionneurs venir de Suisse, d'Allemagne, des Etats-Unis. En France, il n'y a qu'un grand collectionneur de jeux d'échecs, c'est Mr Cholet, à part lui, les autres sont des amateurs. C'est lui qui a la plus belle collection en France." (entretien Martine Jeannin)*

En termes de prestige, viennent ensuite **les jeux de cartes et les jeux de l'Oie**, appartenant à une sous-classe des estampes, ils partagent la notoriété de celles-ci. Historiquement, leur histoire commence pour le jeu de cartes au XV<sup>e</sup> siècle et pour le jeu de l'Oie au XVI<sup>e</sup> siècle. Bien que jeux populaires et jeux d'argent à l'origine, ils ont acquis avec le temps leurs lettres de noblesse. Le matériau papier qui les constitue étant fragile, peu de jeux ont survécu à l'épreuve du temps ; cette rareté leur confère une valeur supplémentaire. Quant à leur valeur esthétique, elle dépend du style employé, de l'époque et de l'artiste (graveur ou dessinateur) qui les a exécutés.

Pierre Dietsch est le collectionneur de référence dans le domaine des jeux de l'Oie en France. Sa collection compte environ 2500 pièces, regroupant des jeux d'origines géographiques diverses et de thématiques variées ; elle est organisée et classifiée et a fait l'objet de recherches documentaires.

---

Quand à la carte à jouer, plusieurs noms font autorité : Jean Vérame, Thierry Depaulis, Jean-Claude Dusserre... Ces collectionneurs aux personnalités différentes possèdent des collections à leur image. Thierry Depaulis est un historien de coeur, sa collection recherche l'objet-témoin. Jean Vérame est un esthète richissime, sa collection est prestigieuse et s'étend à des objets autres que les cartes à jouer (table de jeux, porcelaine, tableaux, bijoux...). Jean-Claude Dusserre est éditeur, il recherche les jeux historiques qui pourraient avoir un intérêt au niveau de la reproduction commerciale. A l'intérieur même d'un groupe de collectionneurs d'un jeu particulier, il existe une nouvelle hiérarchie :

*"Les collectionneurs de cartes sont très différents les uns des autres. Il y en a qui collectionnent les jeux en fonction de différents critères : historique, publicitaire, en fonction de leur rareté, du nombre d'exemplaires existants, en fonction de l'aspect esthétique et enfin ceux qui collectionnent tout et rien."* (entretien Agnès Barbier)

A la suite des jeux papier de grand prestige, viennent les collections de jeux tels que **les jeux de parcours** (autres que le jeu de l'Oie), **les tric-trac**, **les coffrets multijeux**, **les lotos...** Les critères "valorisants" sont abandonnés petit à petit, ce sont des jeux historiquement plus récents et dont la valeur symbolique est moins grande. Un marchand nous donne l'exemple du jeu des petits chevaux :

*"Lorsque vous montrez un jeu de petits chevaux, même s'il est très beau, les gens prennent un air dégoûté, c'est trop facile. J'essaie de leur expliquer que pour les enfants cela me semble très positif de leur donner le sens du beau, de l'esthétique, en leur apprenant à jouer avec un très bel objet. Ils préféreront un jeu d'échecs ou de dames"*(entretien Martine Jeannin)

Parallèlement à cette classification, un groupe s'est constitué autour des collectionneurs de **jeux exotiques** (Mah Jong, Awélé). Bien qu'étant collectionneurs de jeux, ils sont associés aux collectionneurs d'Art exotique. Les jeux de cette catégorie sont considérés comme des objets d'ornementation, au même titre que des porcelaines ou des bibelots.

Enfin, les collectionneurs de **jeux contemporains** constituent un groupe moins valorisé. La phase "déchet" nécessaire à la réhabilitation de l'objet n'étant pas assez longue, ces jeux restent trop communs. Il leur manque la rareté que leur apporterait une destruction partielle. Pour que leur valeur historique se révèle, "le filtre de l'histoire" dont parle Thierry Depaulis doit intervenir :

*"C'est le vieux problème des chercheurs qui regretterons toujours qu'on ait jeté les millions de cartes à jouer produites au XVIIe siècle. Ce regret, c'est aussi cet espèce de filtre de l'histoire qui est important, qui fait partie du cours de la vie. Je crois qu'il faut laisser faire le filtre du temps, des destructions humaines, volontaires et involontaires."* (Thierry Depaulis, 9/5/1995, journée du G.R.A.A.L.)

Pour d'autres collectionneurs, il faut anticiper "le filtre de l'histoire" en recherchant dès aujourd'hui les futurs trésors de demain, en pratiquant la fouille dans les poubelles. C'est la passion de ce qui allait être détruit qui a guidé Jean-Claude Beaudot dans sa recherche d'objets de collection :



---

*"Le même mobile, recueillir ce qui allait être détruit, a incité un passant à s'intéresser aux jouets d'enfants. Un jour de pluie, un brocanteur des Puces avait déchargé une malle sur le trottoir ; attristé de voir ainsi jetés pêle-mêle des jouets 1900 très beaux, des lotos, des boîtes décorées de chromos, le promeneur voulut les ramasser... Le marchand lui vendit alors le tout pour 500 francs d'il y a vingt ans. Ce fut le début d'une grande passion." (Beaudot, 1982)*

Certains collectionneurs de jeux modernes sont pourtant reconnus par des collectionneurs de jeux plus prestigieux, grâce au travail de recherche qu'ils effectuent sur les objets qu'ils possèdent, c'est le cas de Michel Boutin, collectionneur de jeux contemporains. Invité à la journée du G.R.A.A.L., il est connu pour sa collection de jeux contemporains, celle-ci a donné lieu à un travail de classification et de mise en fiches qui en fait une collection structurée et cohérente. C'est cette notion de savoir et d'érudition que nous allons aborder dans le chapitre suivant.

### 5.3. Les "petits" et les "grands" collectionneurs

Du fait de notre mode d'intégration au milieu des collectionneurs, nous avons d'abord été en contact avec un groupe particulier. En effet que ce soit par l'intermédiaire de Jean-Marie Lhôte ou du Musée Français de la Carte à Jouer, les premiers collectionneurs que nous avons rencontrés (nous nous en sommes aperçu par la suite) appartiennent au groupe des "grands" collectionneurs.

Cette distinction entre "grands" et "petits" collectionneurs correspond à la terminologie employée par le milieu lui-même. Claude Rostaing, collectionneur de cartes à jouer, invité à la journée du G.R.A.A.L. se présente dans ces termes :

*"Pour un petit collectionneur comme moi, c'est intéressant de posséder un jeu de prestidigitation"(Claude Rostaing, Journée du G.R.A.A.L. 9/5/1995)*

Cette dichotomie entre "grands" et "petits" collectionneurs a été étudiée par Jean-Claude Beaudot, collectionneur lui-même depuis de nombreuses années, créateur du *Who's What : annuaire des collectionneurs* et de la Foire des Collectionneurs à Paris. Il propose de définir les deux groupes de la façon suivante :

*"En parlant de l'esprit de collection que vous venez d'évoquer, il y a, je crois, une grande majorité de collectionneurs que j'appelle "horizontaux", ce sont des gens qui accumulent des objets qui sont définis comme ayant un rapport entre eux. Et puis, parmi cette grande base de collectionneurs classiques, il y en a une petite quantité que j'appellerai les collectionneurs "verticaux", ils cherchent à connaître les origines historiques de leur collection. Cela demande des recherches, de l'érudition, une connaissance des collections publiques ainsi que des collections privées et par la suite un passage à la publication."(Jean-Claude Beaudot, 9/5/1995, G.R.A.A.L.)*

La majorité des collectionneurs sont donc des "petits" collectionneurs, c'est à dire des hommes et des femmes qui, ayant une passion, investissent dans l'achat d'objets correspondant à leur bourse et à leur connaissance. Cette population est lectrice de la revue "La Vie du Collectionneur". Les offres et les demandes proposées dans les petites annonces sont variées, elles proposent des objets accessibles à toutes les bourses. La présentation des jeux de société

---

dans cette revue regroupe essentiellement des jeux du XXe siècle. La vente de jeux exceptionnels donne lieu à des articles dans la rubrique "Adjugé!", comme ce rare coffret à jetons en marqueterie qui a atteint 30 000 francs.

Nous avons rencontré peu de "petits" collectionneurs. Ceux que nous avons contactés étaient très fiers de pouvoir parler de leur expérience et lorsque nous les avons invités à la journée du G.R.A.A.L., c'est avec un enthousiasme évident qu'ils nous ont répondu et qu'ils ont assisté à la réunion, appartenant pour le temps de cette journée, "à la cour des grands".

Ces "petits" collectionneurs constituent "un vivier" d'où quelques "grands" collectionneurs s'extraient. On ne naît pas "grand" collectionneur, on le devient :

*"Dans un groupe de collectionneurs, certains sont au top niveau, ils ont commencé leur collection, il y a très longtemps, avec le temps, ils ont pu accumuler des objets précieux avec des coûts moins élevés, acquérir un fond de collection ainsi qu'une connaissance, petit à petit, leur collection devient cohérente, elle prend de la valeur." (entretien Agnès Barbier)*

Le temps est l'allié du collectionneur ; c'est grâce à lui qu'il peut approfondir ses connaissances, qu'il se fait connaître dans le milieu, que certains objets prennent de la valeur... Seuls quelques rares collectionneurs accèdent à une notoriété telle qu'ils sont considérés par tous comme de "grands" collectionneurs :

*"Il y a une grande collectionneuse anglaise qui a étudié et collectionné les cartes standard, c'est d'ailleurs elle qui nous a apporté cette connaissance extraordinaire des cartes standard. C'est une vraie collectionneuse, les vrais collectionneurs sont ceux qui contribuent à l'avancée d'une connaissance nouvelle. Des gens qui ont acquis une collection extraordinaire, homogène et d'une grande cohérence, avec quelques pièces rares. Mais ce qui compte avant tout c'est que toutes pièces acquises prennent son sens à côté des autres pièces. Ce sont des gens qui écrivent sur leur collection, cela va très loin. Elle a réussi à montrer une partie de sa collection lors d'une exposition accompagnée d'un catalogue qu'elle a réalisé. c'est un véritable travail scientifique."(entretien Agnès Barbier)*

Etre un "grand" collectionneur, c'est à la fois posséder des pièces exceptionnelles, la connaissance sur ces pièces et l'envie de la faire partager lors d'expositions ou de publications. Si cette connaissance est organisée suivant des modèles académiques et scientifiques, la notoriété du collectionneur n'en est que plus grande. Les "grands" collectionneurs sont donc proches des conservateurs de musée, à la différence essentielle que leur collection est un bien privé et par le fait que "ne dure qu'un jour", alors que les collections publiques sont inaliénables.

Jean-Marie Lhôte soutient qu'il existe une autre différence essentielle entre le collectionneur et le conservateur de musée. Pour lui, quel que soit le collectionneur et ses capacités d'organisation scientifique, il ne se débarrassera jamais de sa manie d'accumuler. L'état affectif du collectionneur l'emporte sur sa raison scientifique. :

*"Le collectionneur, c'est un accumulateur, il ne se débarrasse d'aucun objet, au contraire il ne peut pas s'empêcher d'en avoir un de plus. Le collectionneur c'est le contraire du conservateur de*

---

*musée. Le collectionneur veut toujours avoir un objet de plus de la même chose, s'il collectionne les Degas, il voudra un Degas de plus, alors que le conservateur cherche la pièce qu'il manque dans un ensemble, il cherche à combler un trou.*"(Entretien, Jean-Marie Lhôte)

Au delà des qualités que nous avons décrites, un élément d'ordre charismatique semble auréoler la personnalité du "grand" collectionneur. Cette notion n'a pas été développée de façon directe, mais elle est sous-jacente à bon nombre de discours. Jean-Marie Lhôte parle de personnalité :

*"L'argent c'est important, mais ce n'est pas suffisant. Tout repose sur un "bonhomme", une personnalité."*(Jean-Marie Lhôte)

#### **5.4. Les collectionneurs extravertis et les collectionneurs introvertis**

Au delà du fait d'être un "grand" ou un "petit" collectionneur, un spécialiste des échecs ou des jeux contemporains, une autre opposition existe entre les collectionneurs, elle s'exprime dans leur façon d'appréhender leur collection. Pour les extravertis, la collection est un mode de communication avec l'autre, une fierté, quelque chose que l'on doit montrer. Pour l'introverti, la collection est un secret, un monde à part :

*"Il y a des collectionneurs parmi les extravertis : ils content, à qui veut les entendre, de quelle manière ils font à chaque instant d'extraordinaires trouvailles aux Puces ou à l'Hôtel Drouot. Ils adorent leur "petit antiquaire" et entretiennent avec lui des relations qu'ils considéreraient inconcevables avec un cousin moins bien né qu'eux ; et si, contraints, et forcés, ils ne reçoivent l'obscur parent qu'une fois l'an, à quiconque le sollicite, ils ouvrent maison et vitrines, allant si on ne le demande pas, jusqu'à suggérer qu'on les y oblige. Les introvertis au contraire, vont rasant les murs, leur trouvaille ficelée dans un journal. s'ils achètent, c'est par l'intermédiaire de quelque courtier discret ; sont-ils surpris à la salle des ventes, ils ne laissent transparaître l'intérêt qu'ils portent à telle ou telle chose. Visiter leur collection... De quelle collection s'agit-il ? Ils sont affolés, ils n'ont rien. Rien à montrer. Nul n'a le droit de voir leur trésor, se privant eux-mêmes de cette jouissance."* (Rheims, 1981)

Cette dichotomie n'est pas toujours aussi tranchée. Nombre de collectionneurs dits "extravertis", ne dévoilent leur collection que par étapes. Il faut les rencontrer à plusieurs reprises avant qu'ils ne montrent une pièce ultime, c'est alors un peu comme un présent qu'ils vous offrent, un secret partagé. Quant aux collectionneurs de type "introvertis", on en parle avec mystère et respect.

Il est évident que les collectionneurs de notre enquête appartiennent à la catégorie des extravertis. Nous n'avons pas pu rencontrer de collectionneurs du second type, faute de temps.

#### **5.5 Le partage de valeurs communes : les frontières du milieu**

Etre un collectionneur de jeux, c'est aussi partager une représentation commune des objets collectionnés. Nous prendrons l'exemple des collectionneurs de jeux de cartes que nous

---

connaissions mieux. Deux groupes de collectionneurs de cartes sont tenus à l'écart du milieu : les collectionneurs de cartomancie et les collectionneurs de jockers.

Dans le cas de la cartomancie, la carte à jouer, support de la prédiction est appréhender avant tout comme un élément qui focalise les croyances. Elle quitte l'univers du jeu pour s'inscrire dans le domaine du mystique :

*"Le domaine de la cartomancie est un domaine que je ne connais pas et j'avoue que j'appréhende la rencontre avec des collectionneurs de tarots divinatoires. C'est un domaine dans lequel je peux acquérir une connaissance scientifique sur l'origine des tarot, sur les données historiques, mais me lancer dans la symbolique des cartes..."*(entretien, Agnès Barbier)

Les éléments nécessaires à l'évaluation des cartes à jouer "classiques" (valeurs historique, esthétique et symbolique) se révèlent inadaptés dans le cas de la cartomancie. Bien qu'appartenant au domaine des cartes, les tarots divinatoires sont plus proches des collections de voyance que des collections de jeu. Par association, les collectionneurs de cartes divinatoires sont plus proches de l'irrationnel que du scientifique.

Quant aux collectionneurs de jockers, ils sont considérés comme "des pilleurs" et des "hérétiques" :

*"Dans le monde de la carte à jouer, les collectionneurs de jockers sont à part. Aux yeux des collectionneurs de cartes "classiques" ils passent pour des sacrilèges qui mutilent les jeux. En plus, sociologiquement, les collectionneurs de jockers représentent un monde un peu différent. En résumé, les collectionneurs de jeux de cartes ont un niveau d'instruction supérieur aux collectionneurs de jockers. Les collectionneurs de jockers appartiennent en général à des milieux plus modestes. C'est vrai que leur curiosité est moindre par rapport à l'histoire qui ne les intéressent absolument pas. Il faut savoir que le jocker est une invention récente qui nous vient d'Amérique."*(Thierry Depaulis, journée du G.R.A.A.L., 9/5/1995)

Définir les frontières de la collection de jeux de cartes, c'est aussi définir sa position au sein du groupe des collectionneurs auquel on appartient. C'est reconnaître une "pseudo-culture" initiée par la collection d'un type de jeu, la communication entre les individus qui possèdent ces références est de fait, favorisée.

De la même façon que l'on devient spécialiste d'une estampe particulière en étant collectionneur de cartes à jouer, on devient spécialiste d'une carte particulière en étant collectionneur de jockers. Les collections peuvent s'emboîter les unes dans les autres, comme des poupées russes : collections d'estampes, collections de cartes à jouer, collections de jockers... Et dans un système de prestige comme celui de la collection, n'est-il pas préférable d'être reconnu en tant que spécialiste d'un domaine restreint, plutôt qu'en tant que généraliste ?

## 6. Le réseau d'échange des jeux de société

### 6.1. Présentation du réseau : les différents protagonistes

Le point de vue que nous avons adopté place les collectionneurs au centre d'un réseau d'échanges. En amont, nous rencontrons les personnes qui vont permettre au collectionneur d'acquérir un objet : les marchands, les autres collectionneurs, les commissaires-priseurs ; en aval : les protagonistes qui peuvent recevoir un objet de collection : marchands, autres collectionneurs, commissaires-priseurs et musées.

Les marchands, autres collectionneurs et commissaires-priseurs sont à la fois des acheteurs et des vendeurs, ils permettent à l'objet de collection de circuler. Chaque objet a une histoire personnelle, elle se construit au fur et à mesure des passages de personne en personne. Chaque étape ayant une conséquence sur la valeur symbolique et financière de l'objet.

Les marchands spécialistes du domaine sont rares sur la place de Paris (nombreux sont en revanche les marchands non spécialisés qui possèdent des jeux de société au milieu des livres et des bibelots). Les deux plus célèbres spécialistes sont Georges Monnier, propriétaire de la boutique "La Tortue Electrique", du nom d'un jeu de plateau du type question-réponse en forme de tortue, et Martine Jeannin qui tient la boutique du 13, rue Jacob. Les personnalités de ces deux marchands sont très différentes, elles correspondent au type de classement que nous avons proposé pour les collectionneurs. Georges Monnier est un marchand-érudit, passionné par l'histoire des jeux et spécialisé dans les jeux-carton et les jeux-papier. Martine Jeannin est une antiquaire esthète, spécialiste des jeux en bois ; parlant du métier d'antiquaire, elle raconte :

*"Je ne suis pas une chercheuse, je ne suis pas du tout comme Georges Monnier qui est très "documentation". Par paresse premièrement, et ensuite parce que je fonctionne plus à l'instinct et à l'esthétique qu'à la connaissance. Je ne fais pas que des jeux d'échecs, j'ai toujours fait des Mah Jong, des jacquets, des dominos... Des jeux en général, à partir du moment où c'est un jeu esthétiquement valable. Les jeux en carton qui peuvent être jolis et amusants, c'est plutôt du domaine de Georges Monnier, lorsqu'on m'en propose, j'oriente vers lui. J'en ai fait dans le temps, mais ça ne m'intéresse plus, c'est une question d'esthétique avant toute chose. Je suis comme Jean-Marie Lhôte, ce qui m'intéresse, c'est la symbolique des jeux et l'aspect esthétique aussi, la recherche historique ne me passionne pas. Je suis une marchande de rêves et une marchande d'enfance."* (entretien Martine Jeannin)

Au delà de leur positionnement dans le réseau d'échange, des affinités d'ordre "philosophique" s'installent entre les protagonistes. On se reconnaît historien dans l'âme ou esthétisant et l'on se sent proche d'un érudit ou d'un éditeur qui éprouve le même plaisir en s'intéressant aux jeux de société. Il existe des familles de goût qui dépassent l'appartenance professionnelle.

---

**Les commissaires-priseurs ou experts** du domaine sont très rares, nous avons rencontré Maître Oger, commissaire-priseur rue Drouot qui a accepté de nous parler du marché des jeux de société lors de la journée du G.R.A.A.L. Pour illustrer les propos de son intervention, il nous avait demandé de préparer un petit dossier composé de reproductions de photos de catalogues des plus prestigieuses présentations de l'Hôtel Drouot, salle de vente aux enchères la plus célèbre de Paris. Ce livret permet de mettre en évidence les jeux vendus aux enchères : jeux de plateau, jeux de cartes, jeux de jacquet, jeux d'échecs, billards et tables à jeux. Les tables à jeux représentent la plus grande partie des ventes. Elles se situent à la frontière entre la collection de meubles anciens et de jeux, Maître Oger les a pourtant classées dans le dossier "jeu". La composition de ce livret prouve que le jeu de société est un élément quotidien du marché des ventes aux enchères bien que sa présence ne justifie pas encore la nécessité d'experts spécialisés dans le domaine. L'estimation des jeux est faite par comparaison avec des objets similaires quant à l'époque, aux matériaux (cas des cartes à jouer comparées aux estampes, ou des jeux d'échecs en bois comparé aux oeuvres marquetées) à l'origine de la production (signature, atelier) ou au type d'objet proposé (tables à jeux comparées aux tables classiques). Nous nous situons dans une phase d'évolution du marché, le jeu de société entre petit à petit dans les grandes ventes. Cette quasi absence d'experts laisse un champs de manoeuvre considérable aux collectionneurs et aux marchands, c'est un domaine en expansion où il est encore possible de "faire des affaires".

**Quant aux conservateurs**, représentants de l'institution musée, ils se placent en dernière instance d'échange, ils clôturent le réseau. L'objet, une fois acquis par le domaine public, ne sera plus remis sur le marché. Le musée met un point final à sa vie d'objet de collection privée, mais il lui permet d'entrer dans le domaine inaliénable des collections publiques.

D'autres personnages prennent part à cette circulation d'objets tout en restant extérieurs ; ils jouent un rôle d'arbitre. Il s'agit des **érudits ou enseignants** spécialistes du domaine. Ne collectionnant pas pour leur propre compte, ils n'entrent pas en concurrence avec les collectionneurs. Ils possèdent pourtant une arme décisive : la connaissance des objets et au delà de ce savoir, la reconnaissance du milieu. Leur pouvoir n'est pas à négliger, ils peuvent influencer des prises de décision importantes lors de vente ou de succession de biens, ils servent souvent de lien entre le domaine public et le domaine privé. Experts, détachés du domaine financier, ils apportent par leur signature la légitimité scientifique recherchée par les grands collectionneurs. A l'occasion de l'exposition "Jeux et Divertissements de Salon", organisée au Louvre des Antiquaires par Jean-Claude Beaudot à partir d'objets de provenances diverses (antiquaires, collections publiques et collections privées), un catalogue avait été réalisé. Jean-Claude Beaudot avait demandé à Michel Manson, historien spécialiste des jeux de société et des jouets d'en rédiger la préface, validant cette initiative privée par un texte émanant d'un chercheur appartenant au domaine public.

---

## 6.2. Les relations du collectionneur avec les représentants du domaine privé

Des stratégies relationnelles qui placent le jeu de société au centre des enjeux s'établissent entre les collectionneurs, les marchands et les commissaires-priseurs. Elles reposent sur des règles implicites de comportement mettant en jeu le pouvoir financier et le positionnement dans le réseau de relations et l'érudition.

### 6.2.1. Les relations avec les marchands

Le collectionneur "vertical" possède l'érudition, cela constitue la monnaie d'échange qu'il utilise pour obtenir des objets à des prix intéressants. Il se situe sur les mêmes marchés que les antiquaires et brocanteurs, chassant la pièce rare. Les relations entre collectionneurs et marchands se durcissent parfois, chacun convoitant le même objet :

*"Un de nos problèmes en tant que marchand est de faire plaisir à tout le monde et aux collectionneurs aussi. Or, ils sont sur les mêmes réseaux d'achat que nous. Parfois, il m'arrive de trouver un objet et un collectionneur ou un autre marchand vous l'achète sous le nez. Nous devons alors le payer plus cher deux secondes après, c'est la règle du jeu."*(entretien Martine Jeannin)

Cette concurrence fait partie de l'excitation qui pousse le collectionneur à être performant dans sa recherche d'objet, à "avoir l'oeil".

Des échanges de service entre collectionneurs et marchands sont pourtant possibles, chacun connaissant la spécialité de l'autre :

*"Dans ma clientèle, il y a des collectionneurs, ils ne sont pas que sur les ventes aux enchères, ils sont partout, comme je le suis en tant qu'antiquaire. Ils peuvent m'indiquer un objet qui correspond plus à ma spécialité qu'à la leur, espérant avoir dans le futur un prix intéressant sur un objet qu'ils convoiteraient. Dans le métier, à partir du moment où l'on est connu, les autres partenaires ont intérêt à vous faire savoir qu'ils ont rentré telle ou telle marchandise qui peut vous intéresser. Il existe un réseau de marchands en contact les uns avec les autres, c'est la loi du marché."*(entretien Martine Jeannin)

Ces règles implicites sont respectées par tous, les enfreindre entraîne des conséquences au niveau de sa reconnaissance par le milieu. J'ai entendu parler à plusieurs reprises avec mépris d'un marchand anglais dont on m'a tu le nom, qui en dehors de son métier était collectionneur. La pratique de la collection ne doit pas être cumulée avec la profession de marchand :

*"Je ne crois pas que l'on puisse être à la fois collectionneur et marchand. Un antiquaire peut conserver des jeux qu'il aime, mais il s'agit alors de cinq ou six jeux, ce n'est pas une collection. Je ne crois pas que l'on puisse collectionner ce que l'on vend."* (Jean-Marie Lhôte)

Cette double pratique a quelque chose de sacrilège. Cette règle de non-cumul qui existe implicitement dans le domaine privé a son équivalent dans le domaine public. La loi stipule qu'il est interdit aux conservateurs de musée d'utiliser leur contacts pour constituer leur propre collection. Il

---

est même interdit à un conservateur de musée d'épouser un expert ou un commissaire-priseur. Jouant sur plusieurs tableaux, les règles du marché en seraient faussées. Nous retrouverons cette notion d'équilibre des forces et des pouvoirs qui permet au système de se maintenir, laissant à chacun des protagonistes un rôle prédéfini.

### 6.2.2. Les relations avec les commissaires-priseurs

La culture que possèdent les commissaires-priseurs sur le domaine des jeux de société est une culture pratique : quel objet se vend et à quel prix. Elle est le reflet du marché financier. Un objet n'a pas pour eux de valeur affective, ce qui en fait de très bons experts. Dans le cas des jeux de société, qui représentent un marché parallèle par rapport aux ventes de Beaux-Arts, les commissaires-priseurs déterminent le prix des objets qu'ils mettront en vente grâce à leur expérience et à la consultation d'une documentation proposée par le Centre de Documentation de l'Hôtel Drouot.<sup>10</sup> Ils sont en contact avec les collectionneurs dans le cadre des ventes aux enchères, le collectionneur pouvant être vendeur ou acheteur en fonction des situations.

En effet, certains collectionneurs ont pour pratique la vente cyclique de leur collection, c'est le cas notamment dans la constitution de collections finies (c'est à dire de collections comportant un nombre de pièces prédéterminé). La collection est aussi un objet de spéculation financière. Ils peuvent alors s'adresser à un commissaire-priseur pour mettre leur collection aux enchères afin qu'elle leur rapporte une somme importante.

Le cas le plus courant reste celui où le collectionneur est dans la salle en tant qu'acheteur. Il est d'ailleurs rarement le seul collectionneur, les ventes aux enchères étant l'un des principaux lieux de circulation des objets.

Dans le cas d'une vente de jeux de société, collectionneurs, marchands et musées sont présents. Chacun a repéré à l'avance l'objet qu'il souhaite acquérir évidemment au meilleur prix. Les participants se connaissent et la tension est parfois grande. Les règles de vente sont codées. Agnès Barbier, conservateur au Musée de la Carte à Jouer nous raconte sa première vente aux enchères :

*"On est arrivé un peu comme des chiens fous, essayant d'acquérir les pièces qui nous semblaient importantes. Ce jour là, on s'est fait des ennemis parmi les collectionneurs, on ne l'a su que plus tard, c'est à dire lorsque des rapports de confiance se furent installés. Aujourd'hui la situation est rétablie, et lorsque je vais dans les salles de vente, je fais attention aux collectionneurs.."* (entretien, Agnès Barbier)

Le milieu étant très restreint, l'anonymat est impossible, la stratégie du collectionneur consiste donc à être la personne à qui l'objet devrait être attribué, parce qu'il possède au delà des moyens financiers, la reconnaissance du milieu qui en fait l'acquéreur le plus légitime. On entrevoit alors une

---

<sup>10</sup>Ce Centre de Documentation se situe 13, rue de la Grange-Battelière à Paris. Il réunit une des collections les plus importantes de catalogues de vente depuis le XVIII<sup>e</sup> siècle.



autre raison à la spécialisation excessive qui existe dans le domaine. Etre le spécialiste d'un type d'objets donne des droits qui s'expriment de façon entendue lors des ventes aux enchères. De plus la stratégie ne repose pas sur la vente elle-même mais sur un processus qui s'étale dans le temps : laisser un objet aujourd'hui, c'est en obtenir deux dans l'avenir. On perçoit un système de mérite qui repose sur la reconnaissance et la légitimité. Un collectionneur qui est "sur tous les coups", qui cerne son objet, qui possède le savoir sur cet objet doit obtenir ce qu'il mérite, ce n'est que justice.

L'achat des objets de sa collection, que se soit auprès de marchands ou lors des ventes aux enchères, est la phase d'engrangement du collectionneur. Fort de tous les objets qu'il a obtenu d'une façon habile et avantageuse financièrement, il peut se revendiquer expert du domaine. Cette connaissance matérialisée par sa collection, il va la proposer au domaine public.

### **6.3. Les relations du collectionneur avec le domaine public : les musées**

#### **6.3.1. Le collectionneur-expert**

A un niveau d'érudition pure, le collectionneur peut assumer le rôle d'expert notamment auprès des musées. Dans les nouveaux domaines de patrimonialisation, il n'est pas rare que les musées aient recours à l'expertise de collectionneurs spécialisés. Echangeant du savoir contre la reconnaissance de ce savoir, collectionneurs et institutions semblent entretenir des relations équilibrées.

Nous prendrons encore une fois l'exemple du Musée Français de la Carte à Jouer, qui est un musée novateur dans le domaine des jeux de société. Agnès Barbier, conservateur, est amenée à rencontrer les collectionneurs notamment dans les ventes publiques. Ces derniers se présentent comme des spécialistes d'un domaine pauvre en experts officiels. La relation qu'entretiennent les collectionneurs avec le musée est avant tout centrée sur un sujet de passion commune, mais au delà de cette passion, ils aiment à jouer éventuellement le rôle de conseillers lors des acquisitions muséales :

*"Je reconnais que j'ai beaucoup appris des collectionneurs. C'est toujours agréable lorsqu'on traite d'un sujet de connaître d'autres personnes passionnées par le sujet. (...) En ce qui concerne les connaissances sur les cartes, nous faisons parfois appel à des collectionneurs. Il y en a qui sont calés. Il y a aussi ceux qui habitent dans des pays étrangers. Tout est dans le relationnel, il faut qu'il existe un équilibre, on l'apprend au fil du temps. Il faut à la fois faire respecter son institution, savoir reconnaître ses lacunes et prouver que l'on peut apprendre. Il doit exister une certaine forme d'estime et d'entraide au niveau de la connaissance entre l'institution et les collectionneurs ."*  
(entretien, Agnès Barbier)

Si les collectionneurs attendent la reconnaissance de leur savoir par les instances muséales, les institutions elles-mêmes souhaitent gagner la confiance du milieu des collectionneurs ; ils représentent le public le plus passionné et par le fait le plus critique. Ils estiment que si ce Musée de

la Carte à Jouer existe c'est aussi un peu grâce au travail qu'ils ont fait en amont depuis des années. Il serait absurde pour le conservateur de travailler contre les collectionneurs, il doit être à l'écoute de leurs remarques :

*"Même si nous n'avons pas des espaces d'exposition extraordinaires, le fait que le musée vive, qu'il ait des rotations, qu'il montre ses jeux, s'il va dans la bonne direction, c'est à dire qu'il valorise ce que les collectionneurs reconnaissent, ce qu'ils aiment, il n'y a aucune raison qu'ils ne viennent pas petit à petit à nous. Le musée représente l'aspect sérieux."*(entretien, Agnès Barbier)

Conservateur et "grand" collectionneur sont donc très proches dans leur façon d'aborder les objets. Ils tentent tous les deux de construire une collection cohérente et représentative sur un sujet défini. Ils ont souvent la même passion, recherchant la pièce rare qui compléterait une série, travaillant l'aspect historique et documentaire. Ce qui en fait des personnes dissemblables tient dans leur appartenance au domaine public ou domaine privé :

*"La différence essentielle entre le conservateur et le collectionneur lorsqu'ils acquièrent des objets, tient dans la possession de l'objet. Pour le conservateur l'objet appartient au domaine public, le but de l'achat est de montrer l'objet. Pour le collectionneur, c'est différent, certains collectionneurs ne montrent pas leur collection et surtout l'objet appartient à un marché. A partir du moment où un jeu de cartes rentre dans une collection publique, il quitte le marché, il ne tourne plus ; pour les collectionneurs c'est dramatique. Un des principes du musées, est d'acheter des pièces exceptionnelles, que les collectionneurs n'ont pas la possibilité d'acquérir."*(entretien, Agnès Barbier)

Dans le cas d'objets exceptionnels, les collectionneurs n'éprouvent pas de regrets à voir le jeu partir pour le musée. En quittant le marché, l'objet meurt pour les collectionneurs, alors, autant qu'il entre au musée où il sera conservé et consultable. En franchissant les portes du musée, l'objet entre dans un cadre sacré, éternel, il renaîtra lors des expositions. Cette position du musée explique que certains collectionneurs, décident de vendre ou de donner leur collections aux institutions publiques, plutôt que de les remettre en vente.

### **6.3.2. Ventes et dons aux musées**

Reprenons l'exemple du Musée Français de la Carte à Jouer à Issy-les-Moulineaux. Il ouvrira ses portes en 1997, après vingt ans de préparation. Son origine tient dans une donation faite en 1930 par un collectionneur de cartes à jouer privé parisien venu s'installer à Issy-les-Moulineaux. Cette collection a dormi dans les archives de la commune jusqu'en 1977. A cette date Agnès Barbier, actuel conservateur est arrivé sur Issy-les-Moulineaux afin d'étudier les cartes. En 1981, un musée d'histoire local s'est ouvert et a permis la mise en place d'une exposition de la donation de cartes à jouer en 1986. L'idée de la création d'un Musée de la Carte à Jouer est apparue grâce au soutien de la Direction des Musées de France qui a jugé ce sujet d'intérêt national. Le projet a été soutenu par la région, le département et l'Etat. La décision d'ouverture du musée a été prise en 1994.

---

Nous avons ici l'exemple d'un musée qui verra le jour grâce à la donation d'une collection qui s'est faite 70 ans plus tôt, époque où l'ouverture d'un musée de jeux de société n'était certainement pas envisagée. L'intervention de la Direction des Musées de France dans la constitution de ce musée montre l'intérêt nouveau porté au domaine des jeux de société comme champs d'investissement patrimonial. Les collectionneurs, dans les choix qu'ils ont fait dans le passé comme un pari sur l'avenir, sont des visionnaires, des investisseurs artistiques sur les modes de demain. Pourtant, leur souci principal lors d'une donation, n'est pas ce pari sur l'avenir, mais la peur de voir leur collection dispersée après leur mort :

*"On assure ainsi aux objets une sorte de concession à perpétuité et aux collectionneurs une manière de survie."(Rheims, 1981)*

Le musée propose aux collectionneurs de déposer leurs objets dans un sanctuaire à l'épreuve du temps. Lors d'une donation, il est possible dans certains cas d'exiger des conditions d'exposition particulières, dans un cadre précis, avec des dispositions d'objets prédéterminées. De cette façon, le collectionneur reste maître de sa collection même après sa mort.

Il existe une autre solution que le don, il s'agit de la vente de la collection à une institution publique. Avant de choisir de vendre sa collection aux enchères ou aux autres collectionneurs du domaine, le collectionneur peut consulter les musées en leur proposant un prix de vente. Les musées n'ont pas le droit de faire d'estimation des pièces proposées, c'est au collectionneur de proposer les prix :

*"Il y a des collectionneurs qui peuvent donner aux musées, mais je crois qu'il ne faut pas trop rêver, il y a peu de collectionneurs qui donnent. Je crois que ce sont les plus grands collectionneurs. Par contre, ce qu'ils peuvent faire, c'est nous proposer un prix de vente pour leur collection. Le soucis étant pour le collectionneur de son vivant ou pour ses héritiers de ne pas disperser la collection. c'est comme ça que l'année dernière, on a pu acheter une collection de complète de boîtes et coffrets. Pour le collectionneur, c'est aussi une chance de pouvoir revoir sa collection lors d'une exposition." (entretien, Agnès Barbier)*

Dans le cas d'une vente de ce type, le collectionneur cherche à maintenir l'intégrité de sa collection, celle-ci représentant une vie de travail. Souvent la vente des objets s'accompagne d'une passation de savoir. Le collectionneur souhaite alors avoir un contact régulier avec le conservateur, lui transmettre le mode de classification de la collection, établir avec lui un système documentaire de recherche. Le conservateur doit prouver ses capacités à saisir les connaissances qui lui sont proposées, être à la hauteur de l'entreprise engagée. Il s'instaure alors des rapports de maître à apprenti, les rôles étant inversés. Le collectionneur ne proposera pas sa collection à n'importe quel musée. En premier lieu, il faut que celui-ci corresponde au domaine investi. Dans un deuxième temps la personnalité du conservateur intervient pour beaucoup dans cette passation de pouvoir. Il doit être assez charismatique pour permettre au collectionneur de développer une forme de croyance particulière que Bruno Latour exprime par la notion de "crédit"(Latour, 1988). Le

---

conservateur doit avancer des preuves de son sérieux qui se traduisent dans l'engagement à exposer les oeuvres achetées., il doit être "crédible".

## 7. Conclusion

### 7.1 Un marché en phase de mutation

La preuve la plus objective des prémices de la reconnaissance du jeu de société comme objet de valeur patrimoniale est la progression du marché financier qui l'accompagne. Cette évolution se traduit par la présence hebdomadaire d'objets en rapport avec les jeux de société en vente à l'Hôtel Drouot et par la multiplication des marchands et antiquaires spécialisés :

*"La recherche des objets demande de plus en plus de temps car nous sommes plus nombreux à chercher les mêmes choses. Il y a des concurrents qui se sont installés qui n'étaient pas là avant, cela depuis un ou deux ans environ. Il y a toujours Georges Monier et moi et un ou deux autres marchands de temps en temps. Il y avait aussi Marcus mais il est installé dans le midi maintenant. Depuis quelques temps, nous sommes deux ou trois de plus et c'est très bien. Le problème est que la marchandise se raréfie Il y a plus de marchands et moins de marchandise..."*  
(entretien Martine Jeannin)

Cet intérêt nouveau des antiquaires pour le jeu de société, doublé de la raréfaction des objets entraîne une considérable augmentation des prix, passage obligé vers la reconnaissance du milieu "Beaux-Arts".

### 7.2. Le rôle des collectionneurs dans le réseau d'échange

Notre enquête montre qu'un des soucis principaux du "grand" collectionneur est la reconnaissance de son savoir. Ce savoir "capitalisé" en privé grâce à sa persévérance dans la constitution d'une collection, doit être confronté aux savoirs des autres collectionneurs ou partenaires du domaine privé, tout comme au savoir institutionnel.

La journée que nous avons organisée par l'intermédiaire du G.R.A.A.L., nous a permis de mettre en présence des spécialistes de la conservation de l'objet appartenant au domaine public (conservateurs, enseignants, chercheurs) et au domaine privé (collectionneurs, antiquaires, experts) à un moment particulier de l'histoire des jeux de société. Le jeu de société longtemps associé à la futilité est réhabilité depuis maintenant quelques décennies.<sup>11</sup>

---

<sup>11</sup>Ainsi, la recherche se développe (Création d'un Département des sciences du jeu à l'université de Villetaneuse par J.Henriot, spécialisation dans l'histoire des jeux à l'université de Strasbourg par J-M Mehl) et des musées spécialisés dans le domaine du jeu et du jouet apparaissent (Musée du jouet de Poissy, département du jeu et du jouet des Arts Décoratifs, Musée Français de la Carte à Jouer).

---

Nous assistons à la constitution d'un nouveau patrimoine. Son processus de formation s'accomplit par le passage de la collection privée à la collection publique. L'initiative des rassemblements d'objets et la constitution des savoirs qui les accompagnent sont le fait de personnes privées. Les collections ainsi constituées sont prises en charge par les institutions publiques qui les insèrent dans un cadre d'études disciplinaires.

Les collectionneurs que nous avons rencontrés, qui appartiennent aux groupes des collectionneurs "verticaux" sont des érudits autodidactes. La constitution de leur savoir reprend les modèles académiques tant au niveau technique (mise en place d'une typologie de la collection) qu'au niveau des modes de légitimation (rédaction d'un ouvrage, ouverture d'un musée, mise en place d'une exposition, revues spécialisées). Pour connaître et maîtriser ces modèles, le collectionneur est en relation avec les institutions et le domaine privé. Il assume le rôle d'expert dans un milieu encore pauvre en experts officiels. La collection de jeux de société pratiquée à très haut niveau est un capital symbolique qui confère du pouvoir à son possesseur.

---

## BIBLIOGRAPHIE

BAZIN Germain, 1967, Le temps des musées, Liège-Bruxelles, Desoer

BAUDRILLARD Jean, 1968, Le système des objets, Gallimard

CUISENIER Jean, 1988, Destins d'objets, Paris, Ecole de Louvre, Ecole du patrimoine

DELAPORTE Yves, 1994, Entre nature et culture : l'insecte de collection, in "Anthropozoologica", N°19

GILBERT Jean-Claude, 1979, "Who's what : annuaire des collectionneurs"

HAINARD Jacques, KAEHR Roland, 1982, Collections Passion, Musée d'ethnographie, Neuchatel

"Jeux et Divertissements de salon", exposition, Louvre des Antiquaires, Juillet 1994

LHOTE Jean-Marie, 1994, Histoire des jeux de société, Flammarion

MOLES Abraham , 1972, Théorie des objets, EditionsUniversitaires, Paris

POMIAN Krzysztof, 1989, Musée et patrimoine, in Patrimoines en folies, Collection Ethnologie de la France, CAHIER 5, sous la direction de Henri Pierre Jeudy

RHEIMS Maurice, 1981, Les collectionneurs, Editions Ramsay

1. Introduction.....	2
2. La problématique.....	3
2.1. Le cadre de définition : Qu'est-ce qu'un objet de collection.....	3
2.2. Le cadre de la recherche .....	4
2.2.1. Le choix des jeux de société.....	4
2.2.2. Les collectionneurs.....	4
2.2.3. Le réseau d'échanges.....	4
3. Présentation de la recherche.....	5
3.1. Le déroulement de la recherche .....	5
3.2. Les matériaux .....	6
3.2.1. La journée du G.R.A.A.L.....	6
3.2.2. Les entretiens non-directifs .....	7
3.2.3. Les revues spécialisées.....	7
3.2.4. Les salons .....	8
4. Le jeu de société : objet de collection.....	9
4.1. Joueurs et collectionneurs .....	9
4.2. Le "choix" du jeu de société .....	9
4.2.1. Par dérivation.....	10
4.2.2. Par extension.....	10
4.2.3. Par réduction .....	11
4.2.4. Par fixation.....	11
4.3 Conclusion .....	12
5. Les collectionneurs .....	12
5.1. Des micro-milieus.....	12
5.2 Typologie des collectionneurs de jeux de société .....	13
5.3. Les "petits" et les "grands" collectionneurs.....	17
5.4. Les collectionneurs extravertis et les collectionneurs introvertis.....	19
5.5 Le partage de valeurs communes : les frontières du milieu.....	19
6. Le réseau d'échange des jeux de société .....	21
6.1. Présentation du réseau : les différents protagonistes.....	21
6.2. Les relations du collectionneur avec les représentants du domaine privé.....	23
6.2.1. Les relations avec les marchands.....	23
6.2.2. Les relations avec les commissaires-priseurs.....	24
6.3. Les relations du collectionneur avec le domaine public : les musées .....	25
6.3.1. Le collectionneur-expert.....	25
6.3.2. Ventes et dons aux musées.....	26
7. Conclusion.....	28
7.1 Un marché en phase de mutation .....	28
7.2. Le rôle des collectionneurs dans le réseau d'échange.....	28
Bibliographie.....	30
Annexes.....	31

Annexe 1 : présentation générale du GRAAL



Groupe de  
Recherches  
Anthropologiques sur les  
Activités  
Ludiques

*PRESENTATION GENERALE.*

Année 1994-1995.

Phénomène culturel universel, le jeu se prête à de multiples approches, pouvant relever de plusieurs disciplines (histoire, ethnologie, sociologie, psychologie, etc.). S'il sous-tend des pratiques et une production spécifique d'objets, s'il est à l'origine de la création de groupes institutionnalisés, l'"univers" du jeu de société constitue un vaste domaine de recherches encore mal exploré.

Des études conséquentes ont certes déjà été menées sur la fonction du jeu et du jouet chez l'enfant, à la suite de travaux de psychologie et de psychologie sociale notamment ; des textes importants, de portée générale, ont par ailleurs balisé le domaine, mais force est de constater que de nombreuses zones d'ombre subsistent et que bien des thèmes potentiels, lors même qu'ils paraissent susciter un certain intérêt médiatique, n'ont que timidement franchi la porte de l'université et des laboratoires de sciences humaines...

Créé en 1937 par Georges Henri Rivière à partir des collections françaises du musée d'ethnographie du Trocadéro, le Musée National des Arts et Traditions Populaires est un musée-laboratoire (unité mixte de recherche D.M.F./C.N.R.S.) rassemblant de vastes collections, enrichies d'année en année au travers de campagnes d'acquisitions conduites sur des domaines spécifiques (ayant le plus souvent trait aux savoir-faire et aux pratiques culturelles des Français). Au-delà des travaux de documentation, de conservation, de restauration, d'exposition et d'animation, la vocation du M.N.A.T.P. - Centre d'Ethnologie Française est de promouvoir les études anthropologiques en liaison avec la culture matérielle.

Dans cette perspective, et en parallèle à l'élaboration d'un projet d'exposition sur le thème des jeux de société (exposition programmée en 1997), une équipe de recherche inter-disciplinaire s'est formée en Mars dernier ; elle a pris le nom de Groupe de Recherches Anthropologiques sur les Activités Ludiques (G.R.A.A.L.).

#### ESSAI DE DEFINITION.

Nous définissons provisoirement par le terme "jeu de société" tout jeu reposant sur un investissement symbolique (à modalité intellectuelle et/ou affective) à l'exclusion des jeux reposant sur la motricité (dits classiquement "jeux de force et d'adresse"). Cette définition ne préjuge ni du public (enfantin ou adulte) ni des conditions sociales de mise en oeuvre ; ceci dit, on privilégiera, au moins dans un premier temps, les jeux dont le mécanisme ludique n'est pas lié de manière automatique à un simple artifice de redistribution aléatoire des richesses (tiercé et casinos ne font pas partie a-priori de cette phase de l'investigation). La définition donnée ci-dessus est une pré-définition de travail ; les cadres définitoires devront être réélaborés, ce sera l'une des tâches prioritaires du groupe de réflexion.

Un premier travail dans ce sens comprendra une analyse de recueils d'articles de la presse non spécialisée, en vue de déterminer quels sont les objets et les activités qui se retrouvent de manière préférentielle, sous la plume des journalistes, derrière le vocable "jeux de société". Cette image en extension, médiatique, du champ, servira de base à la construction d'un modèle qui sera testé, au travers d'enquêtes par questionnaires, auprès du grand public. Parallèlement, les cadres théoriques seront précisés à partir de la confrontation d'apports locaux de types ethnographiques, sociologiques et historiques.

#### LES PRINCIPAUX AXES DE TRAVAIL.

En dehors des problèmes définitoires évoqués ci-dessus, le G.R.A.A.L. organise son travail au sein de sous-groupes, constitués en fonction d'axes de recherche sectoriels (jeux de simulation contemporains, jeux de réflexion "traditionnels", jeux vidéo, ...) et thématiques (réflexion sur la notion de culture matérielle (appliquée aux corpus de jeux), réflexion sur les pratiques ludiques, leurs extensions dans le social, réflexion sur les utilisations, hors de la sphère "ludique", de traits centraux dans la définition des jeux (le hasard, la règle ...), etc.).

Dans cette optique, la première journée d'étude du G.R.A.A.L. (07/04/93) se proposait de présenter une approche du secteur des jeux de simulation. Les intervenants proposèrent ainsi à cette occasion des communications traitant des problèmes de définition des jeux de simulation (F. MAGUET), du marché des jeux vidéo (P. BRUNO), des gains symboliques dans les jeux de rôles (L. TREMEL), du cycle de vie du jeu de rôles "Légendes" (H. LANDRON), des utilisations sociales qui pouvaient étre faites des "wargames"

(L. HENNINGER) et des aspects symboliques de la pratique des échecs et des "wargames" (T. WENDLING), Gilles BROUGERE (responsable du D.E.S.S. de Sciences du jeu de Paris 13) apportant sa conclusion à la séance de travail. A la suite de cette journée d'étude, Pierre BRUNO et Laurent TREMEL décidèrent d'effectuer une enquête de type sociologique afin de préciser les phénomènes culturels découlant de la pratique de certains jeux (notamment chez les jeunes). Deux groupes d'étudiants, encadrés par L. TREMEL dans le cadre d'un enseignement de sociologie à l'Université de Paris X - Nanterre, ont participé au travail.

La seconde journée d'étude - thématique - réunissait les conservateurs responsables des plus importantes collections de jeux au niveau national (13/05/93). Furent ainsi rassemblés, afin d'engager un programme de travail collectif ; Agnès BARBIER (Musée de la Carte à Jouer), Monica BURCKHARDT (Musée des Arts Décoratifs - Département du Jouet), Jeanne DAMAMME (Musée du Jouet), Frédéric MAGUET (M.N.A.T.P.) et Michel MANSON (Musée National de l'Education). Philippe ADDOR (Musée Suisse du Jeu) avait été invité à la réunion afin d'ouvrir des perspectives de collaboration au niveau européen. Jacqueline THIEBAULT (conseiller pour les musées à la D.R.A.C. Ile de France) était elle aussi présente. Laurent MANOEUVRE et Marianne DELDON (D.M.F.), gestionnaires de la base Joconde, vivement intéressés par les travaux du G.R.A.A.L., passèrent à cette occasion commande au groupe de recherche, au nom de la D.M.F., d'un document de synthèse portant sur les lexiques, les définitions et les typologies intéressant l'indexation des corpus de jeux.

La troisième journée d'étude (14/10/93), organisée par Pierre BRUNO (Université Paris Nord - C.N.F.P.T.), avait pour thème *les rapports entre les jeux, l'institution scolaire et l'action sociale*. La matinée fût consacrée aux interventions de P. BRUNO ("Histoire d'une réception culturelle : les livres interactifs") et L. TREMEL ("Jeux de simulation et épreuve scolaire"), qui présentèrent à cette occasion l'état de leurs recherches. Débutant par une introduction de Jean PERROT (Professeur à l'Université Paris Nord), l'après-midi permis à des intervenants du monde professionnel d'apporter leur éclairage sur ce thème : Elisabeth MERY, de la Direction Départementale de la Jeunesse et des Sports 75 rendu ainsi compte d'une expérience réalisée par elle et son équipe autour du développement d'un logiciel informatique destiné aux enfants et Jean-Luc CARON, des éditions RETZ, fit part de la politique de sa société en matière de livres interactifs pédagogiques.

Poursuivant son programme de recherches au cours de l'année universitaire 1993/1994, le G.R.A.A.L. a orienté ses travaux autour de deux axes :

- poursuite de la réflexion autour de la notion de culture matérielle et du rapport entre les objets jeux et le musée, notamment au travers de la journée d'étude du 5 Avril 1994 : *Les outils ludiques du musée*, coordonnée par Hélène LANDRON, au travers de laquelle divers intervenants ont pu contribuer à baliser le domaine (F. MAGUET (MNATP), H. LANDRON (GRAAL/MNATP), B. GOLDSTEIN (DMF), M. BURCKHARDT (Musée des Arts Décoratifs), André DESVALLEE (DMF), Gilles BROUGERE (Responsable du DESS "Sciences du jeu"). Des membres du GRAAL travaillent cette année sur une recherche prenant en compte cette problématique *via* la réponse à un appel d'offre de la Mission du Patrimoine Ethnologique (enquête sur les collectionneurs de jeux).

- investigations sociologiques menées en direction de publics de joueurs, notamment au travers de l'enquête "les jeux et les jeunes", coordonnée par Pierre BRUNO et Laurent TREMEL, avec le concours d'étudiants en sociologie de Paris X - Nanterre. Suite à cette enquête, le GRAAL a organisé une journée d'étude sur le thème des jeux vidéo (Mai 1994) avec le concours de professionnels de l'audiovisuel et du ministère de la culture. Un travail sur les jeux de rôles, dirigé par L. TREMEL, en collaboration avec le magazine de jeux de rôles *Casus Belli* a abouti à la passation d'un questionnaire dans le numéro de février 1995 de ce magazine.

Signalons également la participation de L. TREMEL et T. WENDLING à la journée d'étude organisée par la Confédération des Loisirs et de l'Esprit lors du VIII<sup>e</sup> Festival International des Jeux (21 Février 1994, Cannes).

Plusieurs journées d'études sont prévues pour 1995 : sur les jeux de hasard (F. TRAORE) sur les collectionneurs de jeux (H. LANDRON) et sur les pratiquants de jeux de rôles (L. TREMEL).

#### LES MEMBRES DU RESEAU.

Le groupe de recherche, au terme des contacts noués au cours des séances de travail, associe :

1 - des conservateurs de musées conservant des collections de jeux et menant un travail de recherche sur ces collections (musée des Arts décoratifs, musée de l'Education, musée du jouet de Poissy, musée de la carte à jouer d'Issy-les-Moulineaux ...) ; la première phase du travail au sein de ce sous-groupe consiste à élaborer un système de documentation commun pour ce type de corpus, et, grâce à l'outil ainsi constitué, à harmoniser au plan national les politiques d'acquisition (voir plus haut). Dans la perspective de l'ouverture sur l'Europe, des contacts avec les musées étrangers s'intéressant à la question (musée Suisse du

Jeu, musée de Nuremberg ...) sont ou seront également amorcés, ceci afin de consolider les liens déjà noués avec nos partenaires européens et de prolonger, dans le domaine du jeu, la politique générale du M.N.A.T.P.

2 - des universitaires ; les contacts avec le DESS de *sciences du jeu* de l'Université Paris 13 - Villetaneuse ont déjà permis à des étudiants de cette formation d'être accueillis en stage au musée au cours des années universitaires 1991-1992 et 1992-1993. Les mémoires portèrent sur l'étude de la production de la maison d'édition Saussine (fabricant de jeux de société ayant exercé du Second Empire aux années 60) et sur l'analyse anthropologique du jeu de rôles "Légendes" (en collaboration avec la société d'édition "Jeux Descartes"). D'autres étudiants sont amenés à collaborer ponctuellement avec le groupe de recherche, dans le cadre d'études monographiques ou de recherches documentaires (contacts avec les départements de Sociologie et d'Histoire Moderne de l'Université de Paris X - Nanterre).

Par ailleurs, plusieurs étudiants doctorants, travaillant sur des problématiques liées au monde des jeux sont d'ores et déjà associés aux travaux du groupe d'étude.

3 - des collectionneurs privés, unanimement reconnus comme experts sur des domaines bien spécifiques, tels que les jeux d'oie, les cartes à jouer...

4 - des acteurs des milieux professionnels ; qu'ils soient responsables de sociétés de production, créateurs de jeux ou qu'ils soient en charge de structures socio-culturelles s'intéressant à la question (M.J.C., ludothèques). En pratique, ce type de relations donne lieu à des recherches, réalisées en partenariat, sur des produits ou des publics spécifiques, le groupe de recherche étant à même de fournir des études, tant sur le plan quantitatif que qualitatif.

5 - des utilisateurs (membres de clubs, réseaux) désireux de participer à l'élaboration d'une réflexion sur leur pratique

\*\*\*

Comme on peut s'en rendre compte, les intérêts des différentes catégories de participants qui viennent d'être évoquées ci-dessus sont a-priori assez disparates, un positionnement correct du sujet doit néanmoins favoriser un dialogue permettant aux travaux d'érudition des uns d'alimenter les approches théoriques des autres et réciproquement. Par là même, les jalons pour une construction commune de l'objet "jeu de société" pourront être posés.

Associé aux activités du Centre d'Ethnologie Française et à la politique générale du M.N.A.T.P., il est envisagé, à moyen terme, une formalisation des travaux du G.R.A.A.L. sous la forme d'un séminaire de recherche, de même que des publications collectives. Précisons, par ailleurs, que les membres institutionnels forment la base du comité scientifique de l'exposition prévue pour l'an 2000, les autres membres pouvant être appelés à jouer le rôle d'experts.

De manière générale, ce groupe constitue d'ores et déjà le noyau d'un réseau sur ce domaine, favorisant les rencontres et les échanges (conférences, journées d'études, regroupement d'informations, mise à disposition de références bibliographiques, etc.).

Annexe 2 : programme de la journée du  
GRAAL "Patrimoine et jeux de  
société", 9/5/1995

atp

Ministère de la Culture et de la Francophonie  
Musée National des Arts et Traditions Populaires

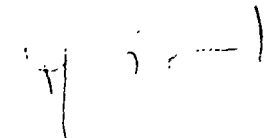
Paris, le

Madame, Monsieur,

Poursuivant son programme de recherches sur les jeux de société, le Groupe de Recherches Anthropologiques sur les Activités Ludiques (M.N.A.T.P.- C.E.F.) est heureux de vous inviter à sa sixième journée d'étude. Autour du thème "Patrimoine et Jeux de société", seront réunis différents spécialistes des jeux appartenant autant au domaine public qu'au domaine privé (conservateurs de musée, auteurs de livres, collectionneurs, ludothécaires, marchands, libraires, etc.). La journée se déroulera en deux temps: la matinée présentera des expériences menées dans les différents secteurs du jeu et l'après-midi, organisée sous forme de table ronde permettra à chacun d'échanger ses points de vue et de faire le point sur la situation actuelle du "patrimoine" jeux de société.

Cette réunion dont vous trouverez le programme détaillé ci-joint, se déroulera le mardi 9 mai 1995 au M.N.A.T.P. (Petit auditorium, niveau 11).

Je vous remercie vivement de votre participation et vous prie d'agréer, Madame, Monsieur, l'expression de mes sentiments les meilleurs.

  
Martine JAOU  
Conservateur en chef du Patrimoine  
Responsable du M.N.A.T.P.

SIXIEME JOURNEE D'ETUDE - Mardi 9 Mai 1995

## PATRIMOINE ET JEUX DE SOCIETE

Coordination: Hélène LANDRON (D.E.S.S. en Sciences de jeu)

Les jeux de société, présents dans notre société depuis des siècles, semblent connaître depuis une quinzaine d'année un développement important tant sur le plan quantitatif (augmentation du nombre de pratiquants), que sur le plan qualitatif ( découverte ou apparition de nouvelles formes de jeux: go, awélé, jeux de rôles, jeux vidéo).

Parallèlement à cette diversification des pratiques ludiques, " le jeu de société" fait l'objet d'un intérêt patrimonial auprès d'un public spécialisé, composé de passionnés appartenant autant au domaine public qu'au domaine privé.

Dans le cadre de cette journée d'étude, nous avons voulu rassembler ces spécialistes de la conservation de l'objet "jeu de société", afin de faire le bilan des différentes actions menées par chacun (étude documentaire, exposition, collection ...etc.).

Seront donc invités à cette journée, des représentants du domaine public (conservateurs de musée, enseignants) et des représentants du domaine privé (collectionneurs, antiquaires, experts), réunis autour de leur passion pour le jeu de société.

Monsieur Jean-Marie Lhôte, auteur d'un impressionnant volume sur l'histoire des jeux de société, nous fera l'honneur d'être notre parrain.

## PROGRAMME DE LA SIXIEME JOURNEE D'ETUDE DU G.R.A.A.L.

### PATRIMOINE ET JEUX DE SOCIETE

#### 10 h 00 - 13 h00. Témoignages et expériences

- 10 h           Présentation de la journée par **J-M Lhôte**
- 10 h 30       Créer le musée français de la carte à jouer?  
**Agnès Barbier** (conservateur du musée français de la carte à jouer)
- 11 h           "La mise en vente des jeux de société"  
**Bernard Oger** (commissaire priseur)
- 11 h 30       Un marchand pas comme les autres  
**Georges Monnier** (antiquaire)
- 12 h           La collection en tant que source d'érudition  
**Thierry Depaulis** (collectionneur)
- 12 h 30       La conservation des jeux d'aujourd'hui: l'expérience de la ludothèque  
de Boulogne  
**Marine Granger** (ludothécaire)
- 13 h 14 h     Repas

#### 14 h 30 - 17 h     Table ronde organisée autour des thèmes suivants:

- Jeux de société et collectionneurs
- Jeux de société et musée
- Création d'un dépôt légal des jeux de société

D'autres thèmes pourront être proposés oralement lors de la journée  
par les invités ou par écrit lors du renvoi de l'invitation



## LISTE DES INVITES

ADDA Maggy - Journaliste, critique d'Art (Le collectionneur français)

ATGER-RAVEL Marie-Claude - Spécialiste des livres sur les jeux

BAUDOT Jean-Claude - Collectionneur, fondateur du Musée du jouet (Canet en Rousillon 66)

BEUCHET Gwenael - D.E.A. Histoire et civilisations - E.H.E.S.S.

BOUTIN Michel - Enseignant

BURCKHARDT Monica - Conservateur Musée des Arts Décoratifs (jouets)

DURAND Hélène - Stagiaire en documentation

DUSSERRE Jean-Claude - Editeur de jeux

FADUTTI Bruno - Créateur de jeux

FETUSI Hélène - D.E.A. Ethnologie et patrimoine

GETREAU Florence - Conservateur musicologie M.N.A.T.P.

GRANGE-SPAHIS Véronique - Professeur d'Arts Plastiques, concepteur de jeux

JEANNIN Martine - Antiquaire

MAGGIOLI Dominique - Collectionneur de jeux

MAGUET Frédéric - Conservateur Iconothèque M.N.A.T.P.

MATHIEU Annie - Stagiaire en documentation

MICHOT Barbara - D.E.A. Ethnologie et patrimoine

MONTALBETTI Marimée - Conservateur du musée suisse de jeu

OYA - Magasin de jeux

ROSTAING Claude - Collectionneur (cartes à jouer)

REYSSET Pascal - Spécialiste du Go

TRAORE Florence - Etudiante, spécialiste du Loto

TREMEL Laurent - Doctorant Membre associé du C.E.F.

WENDLING Thierry - Spécialiste des échecs (université de Nanterre)

UZAN Jean - Délégué général de la confédération des loisirs et de l'esprit

ZAZZO Anne - Stagiaire, D.E.A. Architecture

Annexe 3 : "La vie du collectionneur", liste  
des articles sur les jeux de  
société

## LA VIE DU COLLECTIONNEUR

### Collection complète du N°1 (Octobre 1991) au N° 94 (Août 1995)

N°3 - 7 Nov 1991 - Le petit dictionnaire du parfait chineur - p 32

N°4 - 21 Nov 1991 - Courrier : Une rubrique "Cartes à jouer" ? - p3

N°6 - 19 Dec 1991 - Petites annonces : Présentation Tortue Electrique - p23

N°8 - 16 Janv 1992 - Petites annonces : vente "La France en chemin de fer" - p 15

N° 8 - 16 Janv 1992 - Petites annonces : achat jeux de l'oie

N° 9 - 6 Fev 1992 - Petites annonces : vente jeux anciens "La Tortue Electrique" - p 21

N° 10 - 20 Fev - Salle de vente : 500 jeux de cartes - p 31

N° 11 - 5 Mars - Page des lecteurs : une famille de collectionneurs - p 5

N° 12 - 19 Mars 1992 - A votre avis : un jeu de loto énigmatique - p 4

N° 12 - 19 Mars 1992 - Petites annonces : vente boîte de jeu "La Mère Michel - p 21

N° 13 - 2 Avril 1992 - A votre avis : loto, le mystère résolu - p 5

N° 18 - 18 Juin 1992 - Vente : jeux de société et jouets d'optique à Aurillac - p 31

N° 19 - 9 Juil 1992 - Prix de vente : Jeu de l'oie - p 39

N° 25 - 5 Nov 1992 - Petites annonces : "loto de la Victoire" - p 26

N° 26 - 19 Nov 1992 - Petites annonces : jeu d'échecs - p 21

N° 26 - 19 Nov 1992 - Résultats de vente : Cartes à Jouer - p 31

N° 27 - 3 Dec 1992 - Salon : Toymania - p 19

N° 28 - 17 Dec 1992 - A votre avis : des cartes à jouer très spéciales - p 5

N° 28 - 17 Dec 1992 - Vente : Automates, poupées et jeux à Toulouse - p 38

N° 29 - 7 Jan 1993 - Informations : Radio R.F.I. - p 3

N° 29 - 7 Jan 1993 - Petites annonces : jeu de Nain Jaune - p 21

N° 30 - 21 Jan 1993 - Petites annonces : jeu de cartes - p 26

N° 31 - 4 Fev 1993 - Résultats de vente : jeu de cartes - p 39

N° 35 - 1 Avril 1993 - Petites annonces : jeu de l'espace - p 35

N° 38 - 20 Mai 1993 - A votre avis : cartes à jouer mystérieuses - p 6

N° 38 - 20 Mai 1993 - Petites annonces : jeu d'échecs - p 35

N° 38 - 20 Mai 1993 - Vente : jeu de magie 1200 Frs - p 47

N° 40 - 17 Juin 1993 - Petites annonces - Jeu de société turfiste - p 34

N° 41 - 1 Juil 1993 - Petites annonces - Jeu de chevaux, jeu du Tour de France - p 28

N°42 - 5 Août 1993 - Article de fond : Jeu du Tour de France - p 6

N°42 - 5 Août 1993 - A votre avis - Un cadran mystérieux - p 4

N°42 - 5 Août 1993 - Musée du jouet à Moirans, expo "une histoire de ballons" - p 3

N° 43 - 16 Sept 1993 - Vos réponses : jeu ou baromètre - p 6

N° 48 - 18 Nov 1993 - Le coin des clubs : cartes sur table - p 7

N° 48 - 18 Nov 1993 - Petites annonces : jeux des années 70 - p 31

N° 48 - 18 Nov 1993 - Petites annonces : coffret jeux de société fin XIXème s - p 31

N° 51 - 6 Janv 1994 - Ode à la VDC : poème sur les collectionneurs - p 7

N° 52 - 20 Janv 1994 - Petites annonces : jeu d'assaut, jeu d'aluette - p 29

N° 53 - 3 Fev 1994 - Article de fond : les cartes à jouer, images d'épinal - p 21

N° 53 - 3 Fev 1994 - Petites annonces : coffret de jeux 1870 - p 27

N° 55 - 3 Mars 1994 - Petites annonces : jeu "Monsieur Champagne" - p 33

N° 59 - 5 Mai 1994 - Vente : jeux et jouets 7 mai 1994 à Bordeaux - p 45

N° 60 - 19 Mai 1994 - Vente : cartes à jouer et tarots à Paris 1 et 2 juin 1994 - p 39

N° 62 - 6 Juin 1994 - Petites annonces - jeux et jouets anciens - p 27

N° 63 - 7 Juil 1994 - Expo : Des salons où l'on joue (Louvre des Antiquaires) - p 48

N° 63 - 7 Juil 1994 - Petites annonces : jeu "L'entre-deux-verres" - p 33

N° 64 - 4 Août 1994 - Vente : cartes à jouer : 11 500 f - p 39

N° 65 - 1 Sept 1994 - Petites annonces - jeu de l'hotesse de l'air - p 30

N° 68 - Octobre 1994 - Petites annonces - jeu de course de chevaux - p 33

N° 69 - 3 Nov 1994 - Petites annonces - jeu éducatif - p 31

N° 72 - 15 dec 1994 - Petites annonces - jeu de course de chevaux - p 32

N° 73 - 5 Janv 1995 - Petites annonces - jeux des années 1920 à 1960 - p 33

N° 73 - 5 Janv 1995 - Petites annonces - jeu de l'oie - p 32

N° 74 - 19 Janv 1994 - Petites annonces - achat jeux de cartes - p 23

N° 75 - Fev 1995 - Petites annonces - coffret de jeux - p 33

N° 75 - Fev 1995 - Vente : jeux anciens à Avranches - p 46

- N° 76 - Fev 1995 - Petites annonces - jeu Tour du monde - p 33
- N° 78 - 16 Mars 1995 - Vente : jeux à Châteaudun - p 45
- N° 78 - 16 Mars 1995 - Petites annonces - jeu de course de chevaux - p 32
- N° 79 - 6 Avril 1995 - Petites annonces - coffre de jeux - p 34
- N° 79 - 6 Avril 1995 - Article de fond : les jeux de l'oie - p 26-27
- N° 80 - 20 Avril 1995 - Petites annonces - jeu de la grenouille - p 27
- N° 81 - 26 Avril 1995 - Vente - jeux à Avranche - p 17
- N° 81 - 26 Avril 1995 - Vente - coffret de jetons : 30 000 frs - p 19
- N° 82 - 5 Mai 1995 - Vente - jouets et jeux anciens : Tours - p 19
- N° 83 - 12 Mai 1995 - Petites annonces - jeu de l'oie - p 21
- N° 84 - 19 Mai 1995 - Exposition : Rêves d'enfants - p 5
- N° 84 - 19 Mai 1995 - Vente : jeux et jouets à Bordeaux - p 16
- N° 86 - 2 Juin 1995 - Vente : livres sur le jeu d'échecs - p 15
- N° 87 - 9 Juin 1995 - Exposition : Histoire d'oies (musée suisse du jeu) - p 32
- N° 90 - 30 Juin 1995 - Petites annonces - jeux de société début du siècle - p 22
- N° 93 - 4 Août 1995 - A votre avis : comment jouait-on au "Cheval Blanc" - p 4
- N° 94 - 18 Août 1995 - Musée : "Le coin des enfants": présentation d'une collection - p 3
- N° 94 - 18 Août 1995 - Petites annonces - jeu des chemins de fer - p 25