

EN FAISANT JOUER, QUELLES TRANSFORMATIONS SOCIALES VISIONS-NOUS ?

PRÉSENTATION DE L'ATELIER

ORGANISATION

- Atelier de Construction Collective.
- durée de l'atelier : 2 x 3 h.
- animation : Séverine DELEAS (Coup de Pouce Relais à Lyon - 69) et Ludovic LABRUNE (Maison des Jeux de Grenoble - 38)
- secrétaires : Valérie FAUCON (Maison des Jeux de Grenoble- 38), Emmanuel VARIN (Ludothèque Le Petit Poucet ACSRV - 59) et Geneviève MILLET (La Compagnie des Jeux à Lodève- 34).
- 15 participant.es, dont 10 salarié.es des structures jeux, 2 salarié.es de structures sociales et 1 autoentrepreneur.

LA PROBLÉMATIQUE DE L'ATELIER

Faire jouer n'est pas une démarche neutre...

À partir d'un travail sur les récits de vie : faire émerger, conscientiser, mettre des mots sur la dimension politique (au sens large) de nos actions, sur les raisons qui nous poussent à faire jouer les gens.

Quel sens donnons-nous à notre action ?

Quels changements (sociaux) souhaitons-nous produire ?

Quelles sont les logiques qui nous animent ?

PRODUCTION DE L'ATELIER

PRÉSENTATION DE LA DÉMARCHE

L'enjeu et les objectifs de l'atelier sont précisés par Séverine et Ludovic :

« Il est important de resituer l'atelier dans son contexte global, à savoir que nous travaillons sur une question relative au sens de l'action collective que nous menons à travers le jeu. Cet enjeu restera perceptible en filigrane tout au long de notre construction collective.

L'atelier devra faire émerger chez nous des problématiques qu'il nous faudra raconter et questionner.

Notre travail sera de :

- Faire émerger, conscientiser et formaliser le sens des actions que l'on anime, dans ses dimensions sociales, collectives, politiques.
- Travailler collectivement sur le sens de nos actions, afin de les rendre lisibles à d'autres.
- Prendre conscience des logiques qui ont animées et animent notre parcours, du sens politique de notre démarche, pour agir autrement.
- Analyser ce qui est le plus constitutif sur notre faire jouer et notre positionnement politique, au sens de "vie dans la cité" (analyse des affaires humaines en tant qu'elles se déroulent dans l'espace de la cité). »

PRÉSENTATION DE LA MÉTHODE GLOBALE : PETITE HISTOIRE/ /GRANDE HISTOIRE

Pourquoi avoir choisi cette méthode ?

Le travail sur le récit de vie permet de dévoiler et de faire prendre conscience – dans une démarche d'émancipation - qu'un certain nombre de nos choix sont mus par des convictions ou des ancrages idéologiques, quand bien même nous n'en avons pas conscience jusqu'ici. Par exemple, le fait que faire jouer n'est pas une démarche neutre...

C'est parce que nous prétendons qu'il ne faut pas taire ses convictions, au contraire, dans nos pratiques professionnelles, qu'il est important d'identifier ses valeurs afin de pouvoir les incarnées dans des actes.

Cette méthode s'appuie sur le vécu, plutôt que sur l'argumentation (car nous n'avons pas tou.tes les mêmes aptitudes à conceptualiser ou formaliser une argumentation).

Son objectif n'est pas la recherche d'un consensus ni la réalisation d'un outil collectif. Elle redonne du relief politique à nos vécus, en restaurant les clivages, les conflits.

La journée est découpée en temps, les consignes données au fur et à mesure :

- 1er temps : écriture individuelle
- 2è temps : échanges et partage
- 3è temps : analyse

MISE EN ŒUVRE DE LA DÉMARCHE

1ER TEMPS : ÉCRITURE INDIVIDUELLE (45 MIN)

objectif : Individuellement, sur papier en faisant un travail d'introspection, réaliser son parcours de vie (à la fois personnel et professionnel) dans son rapport au jeu, au faire jouer et sur son positionnement politique.

consigne :

- Citez les évènements marquants de votre vie qui selon vous ont une résonance sur votre activité autour du jeu ou votre engagement politique aujourd'hui.
- Il s'agit d'un temps d'écriture individuel. Ce récit restera personnel, ne sera pas lu publiquement.
- Établissez une chronologie de vie, en partant de sa naissance à aujourd'hui : une date, un évènement marquant en notant les mots clés.

- Il ne s'agit pas d'un travail d'écriture, mais écrire peut faciliter l'introspection. On est à mi-chemin entre le mot-clé et l'écriture. Plus on précise, plus le récit rend visible ce que ça a créé chez nous. Plus le récit est réfléchi, plus il sera transmissible. On prend le temps de réfléchir, année après année, sur ce qui nous a amenés à faire notre activité autour du jeu (professionnelle ou bénévole) et sur notre engagement politique.
- Il s'agit d'un travail sur notre récit de vie sur le faire jouer et notre positionnement politique.
- Notre récit ne sera pas lu par d'autres personnes.
- Nous distinguerons :
 - « petite histoire » : celle qui relève de l'histoire personnelle, individuelle, des étapes de vie,
 - « grande histoire » qui relève de l'histoire collective, qui fait référence pour d'autres, qui a pu être partagée par d'autres en dehors du cercle proche (familial).

2ÈME TEMPS : COLLECTE DES ÉVÈNEMENTS

1/sélection des évènements à partager avec le collectif

consigne :

- Chacun.e sélectionne dans son récit 2 évènements qui lui semblent être les plus constitutifs de son parcours : activité jeu et positionnement politique.
- Il s'agit de partir du singulier, il n'y a donc pas d'évènements meilleurs que d'autres, mais des évènements qui font sens différemment selon nos personnalités.
- On peut noter une date approximative.
- Ce sont ces évènements qui seront transmis, voire racontés au groupe.
- Il peut s'agir d'évènements de la petite ou de la grande histoire.

2/Collecte des évènements

objectif : Expérimenter que ce qui est de l'ordre individuel est un cheminement qui peut être partagé et que l'éclairage des autres éclaire notre propre parcours.

consigne :

- Il y aura 2 tours de parole : un premier tour avec l'évènement le plus ancien et un second tour avec l'évènement le plus récent.
- Il n'y a pas d'obligation à raconter son évènement.
- La personne qui a la parole raconte en quoi son évènement est important dans le rapport à son métier, son activité, son rapport au faire jouer, au jeu, en quoi il donne du sens, pourquoi il l'a marqué...
- Les personnes qui écoutent n'interviennent pas, laissent le discours se faire et n'interrompent pas. On laisse la personne s'exprimer, on ne réagit pas. On peut prendre note : les questions qui nous traversent, les liens que le récit soulève...
- On peut seulement demander un point d'éclaircissement à la fin d'un récit.
- Chaque évènement raconté est noté par quelqu'un du groupe.
- La personne qui vient de parler notera le récit suivant et ainsi de suite.
- Méthode pour la circulation de la parole : « je prends/je laisse ».. Je prends la parole quand ce qui vient d'être dit me fait écho ou que je le désire. Je peux m'exprimer par rapport à ce qui est dit avant, me relie à d'autres.
- On fait attention au temps, c'est à dire laisser du temps aux autres.

3/ Écriture de la frise :

Après accord des participant.es, nous reportons ci-dessous ce qui a été écrit sur la frise, sans faire référence aux dates :

- Scoutisme, imaginaire collectif, confiance en soi, forger des amitiés qui perdurent
- Scoutisme : me forger ma propre opinion sur la foi, me détacher de mon éducation catholique.
- 1ers pas dans l'animation, participation à asso de quartier dans cités de banlieue, intégration dans vie collective, 1ères visions d'actions possibles, intégration en tant qu'actrice dans un mouvement collectif,
- La construction de la métaphore ludique : les choses ne sont pas seulement ce qu'elles ont l'air d'être (Le Petit Prince//Le dernier jour d'un condamné)- lente construction de la sphère sociale, ludique
- Le stage de base BAFA(X2) : pour la 1ère fois, on me demande de me positionner différemment dans un groupe, de se poser à plusieurs, intensité émotionnelle du collectif
- découverte de la richesse du jeu, des jeux, de ce qu'ils apportent, envie de m'investir dans une association, découverte de l'éducation populaire
- entrée dans l'animation par hasard, découverte, donner du sens aux actions mises en place
- rencontre avec un « prescripteur », découverte de la richesse ludique
- Découverte du monde associatif étudiant, qui travaille sur le jeu, découverte des notions de bienveillance, de la mise en place d'actions qui ont du sens
- découverte d'une ludothèque, dans une cité populaire,
- changement de vie via passage BAFA (monde de la chimie) et 1er salon de jeu
- À 15 ans, je m'interdis de jouer aux figurines (plus personne n'y joue autour de moi), mais je commence à faire jouer les autres en tant que grande sœur.
- Un ami proche vit une bouffée délirante, il entre en hôpital psychiatrique. Je le vois broyé par un système que je cautionne. Me donne le désir d'un espace de vie non normative, sans la contrainte de se conformer.
- Manque de dispo des parents dans l'accompagnement du jeu de l'enfant
- Je pars en Afrique en tant que volontaire, mais je romps mon contrat. Dorénavant je fais des choix qui correspondent à mes valeurs, je ne veux plus cautionner un système.
- 2002 : Élections – Naïveté politique et engagement perso et pro, ouverture culturelle.
- Impression d'acheter la paix sociale.
- Livre « L'homme unidimensionnel » de Marcuse : comment la société capitaliste ne met en exergue qu'une dimension de l'être humain, celle de la rationalité technique et technologique ? Toutes les autres dimensions sont oubliées.
- Le jeu permet de rouvrir le champ des possibles.
- Manifestation en rollers : expérience collective d'appropriation de l'espace public.
- Grandir, par l'expérience relationnelle ; prendre conscience des différents schémas relationnels.
- Réflexions sur les valeurs auxquelles je tiens, démocratie, me positionner, transmettre ces valeurs par le jeu
- Guerre du Golfe (1991)- je prends conscience que je suis une habitante d'un monde ; que ce qui se passe loin me touche, je n'y suis pas insensible.
- 7 janvier 2015- Charlie Hebdo. La légitimité de la création du jeu, dans un contexte sociétal complexe ? Création d'une « game jam ».

- Ce que mes parents m'ont transmis : « Dans la vie, tout est possible, il suffit de s'en donner les moyens ». S'autoriser les choses, puisque c'est possible !
- Texte « Agir » des CEMEA. Je découvre une autre manière d'animer, je découvre « l'agir, » le jouer autrement, une autre manière d'animer, les méthodes actives.
- Découverte du jeu BAMBOLEO.
- Suite à une formation jeu//éduc pop, je décide 15 jours avant de passer le CAPES, d'y renoncer et de faire autre chose.

3ÈME TEMPS : ÉCHANGES ET PARTAGES

1- LECTURE COLLECTIVE ET REPÉRAGE D'INVARIANTS¹ (EN GRAND GROUPE)

Quel est votre ressenti par rapport à ce matin ?

- « Il est intéressant de constater que les moments perso reportés par les autres m'amènent à réexaminer les moments que j'avais choisis »
- « Ça m'a fait bouger dans ma façon d'exprimer »
- « J'ai aimé la prise de notes tournante sur la frise »
- « J'ai adoré cette forme »
- « J'aime l'idée de partir de mon vécu »

Qu'est-ce qui vous paraît apparaître en commun à la lecture de la frise ?

Les déclencheurs de l'engagement :

- l'expérience vécue ; l'expérimentation de quelque chose de concret qui provoque des choix
- le collectif structuré qui accompagne
- le collectif spontané
- un système, une institution qui provoque une rupture
- rencontre avec une pensée
- rencontre avec un écrit, un jeu
- rencontre avec une personne
- le terreau familial
- lien du rapport à l'enfance
- évènements d'actualité
- la formation
- l'investissement de l'espace public
- la puissance de l'émotion
- (Ré)appropriation de la liberté émotionnelle,
- le jeu comme un nouveau moyen de vivre la relation dans une joie nouvelle

Les mises en œuvre//les produits – //les valeurs

- démarche créative
- l'amitié
- émancipation individuelle qui s'appuie et nourrit le collectif
- ouvrir le champ des possibles
- justice – équité – sentiment d'équité
- le mieux vivre ensemble

¹ Le terme d'INVARIANTS est utilisé par Freinet pour définir les éléments significatifs (revenant très souvent) sur lesquels il semble bon de s'appuyer pour reproduire le phénomène, sans pour autant qu'ils fassent loi.

- l'engagement
- le sens, la création de sens, donner du sens
- liberté de choix, de faire des choix
- accompagnement
- transmission
- être et devenir acteur.trice
- espace public
- envie d'agir sur la sphère privée
- éducation relationnelle
- désir de produire et rendre disponible une abondance de ressources sociales

2- ANALYSE (EN PETITS GROUPES)

objectif: L'objectif de ce temps d'analyse est d'échanger, de réfléchir et de construire les moyens de s'approprier cette question-là pour renforcer son action. Comment puis-je orienter mon action, mon activité pour renforcer la dimension politique de ma démarche ?

Consigne: Discussion collective, en 2 groupes, en fonction des invariants, de la fresque et des récits. Ne pas travailler sur les différents types d'invariants, mais sur des questions transversales telles que « la séparation du métier et des valeurs, de la vie privée et la vie professionnelle, ou comment fait-on au sein d'une même équipe quand on a des positionnements différents ».

Les débats des 2 groupes ont eu lieu autour des questions pointées ci-dessous par les participant.es. :

Dans quelle mesure, faire jouer répond à mes désirs de transformations sociales ?

Comment mettre en lien les déclencheurs et les valeurs repérés avec nos pratiques professionnelles ?

Comment ce que nous avons vécu et qui a été déclencheur peut être transmis à d'autres ?

Voici un aperçu des échanges et réflexions qui ont eu lieu :

Les conditions du faire jouer ;

- Un consensus s'opère autour du constat suivant : c'est la façon dont on fait jouer qui participe de la transformation sociale. Mais avoir la volonté ne suffit pas toujours, la qualité de l'accompagnement est essentielle.
- Les ponts qui existent (autonomie, créativité...) entre jeu et transformations sociales ne suffisent pas pour opérer une transformation.
- le jeu que l'on défend appartient d'abord à l'éducation populaire avant d'appartenir au monde marchand. C'est notre pratique que nous devons défendre.
- Le jeu est un des meilleurs moyens de l'Éducation populaire. Le jeu vit par lui-même. L'environnement dans lequel on travaille compte aussi dans la perception de l'usage que l'on peut faire du jeu.

La nécessité de s'approprier et de préciser les termes d'émancipation et de transformations

- Il nous faut trouver les mots qui donnent du corps à la notion d'émancipation collective par exemple. Nous en avons beaucoup pour argumenter le jeu comme vecteur de lien social, mais pas beaucoup pour les autres transformations sociales

que nous souhaitons. De même, nous avons besoin de définir ce que nous entendons par plaisir.

Questionner l'instrumentalisation du jeu :

- Le jeu doit-il être pensé comme un outil ou comme une pratique avec une fin en soi ? Il faut pouvoir faire les 2 : le « jeu outil » et le « jeu finalité » ne sont pas incompatibles
- Nous devons revaloriser le jeu et le plaisir au centre de nos actions. Le plaisir est fondateur de la transformation sociale. Il y a nécessité à sortir du carcan du « tout travail », du tout « utilitaire ». Le jeu ne doit pas être pensé comme un outil qui vient panser les plaies de la société, voire acheter la paix sociale !
- Dans ma pratique, le jeu est un outil, on demande aux animateurs d'utiliser le jeu. Je ne sens pas une transformation sociale qui va dans le bon sens, mais plus le sentiment d'acheter la paix, de faire de l'occupationnel et non d'émanciper.
- Le jeu est parfois trop compliqué pour certains publics. Il faut avoir une vie décente avant d'arriver au jeu. Si le jeu est juste « j'oublie mes malheurs pour un instant », ça ne participe pas de l'émancipation...

La créativité en œuvre dans le jeu :

- La créativité et l'acte de créer un jeu comme moyen d'expression
- créativité, liberté de faire des choix, valorisant
- création de jeux
- fabrication
- définir tous les axes de créativité qui sont mis en œuvre dans le jeu

Appropriation de la pratique et émancipation :

- le jeu est une ressource que les gens peuvent s'approprier
- Au-delà du faire jouer, la question de l'accompagnement du public dans leurs pratiques (faire un choix de jeux, expliquer une règle, repérer les mécanismes, avoir un regard critique sur les jeux) participe de l'émancipation.

La question de l'inscription dans la durée :

- Semer des graines
- des actions qui durent
- Comment cela peut-il créer de l'effet de manière suffisante.
- Par le jeu, on cherche une expérience que l'on veut vraiment vivre. Mais si cela reste dans le jeu, cela n'atteint pas ses buts ? Quel effet cela peut-il produire sur un temps ponctuel ?
- À la Compagnie des jeux, nous faisons le choix d'interventions régulières pour avoir le temps d'installer un « terreau fertile ». On ne mesure pas ce que les gens saisissent ou pas des expériences.
- À la Carriole à jeux, nous allons vers les gens, on se balade avec une certaine régularité dans différents quartiers. Petit à petit, les gens investissent la carriole pour s'approprier les jeux et demandent des jeux à demeure qu'ils gèrent eux-mêmes.

Mais aussi :

- Jeu vidéo : cette pratique peut être créatrice de lien social, selon la façon dont on pense l'action
- Établir des liens entre le partage de la vie quotidienne et le jeu

- Favoriser le bien-être (des personnes âgées par exemple) favorise aussi les valeurs que nous défendons
- Une transformation souterraine, discrète, modeste ??
- Si le jeu était une pratique beaucoup plus répandue, conserverait-elle le caractère subversif auquel on tient ?
- La logique de salariat alimente un système qui va à l'opposé des valeurs que porte le jeu.
- 3 niveaux d'actions :
 - 1/ une expérience : elle a le potentiel d'être transformatrice. Quel jeu je propose : compétitif, conformisant... Nourrir une diversité d'expériences ludiques possibles.
 - 2/ créer des jeux : je ne trouve pas de jeux où le joueur peut choisir d'être compétiteur ou coopérateur, donc je crée moi-même un nouveau support de jeu
 - 3/ à quel jeu de la vie suis-je en train de jouer ? Puis-je, ici et maintenant, créer le monde que je désire ?

SYNTHÈSE

Chacun.e exprime individuellement ce qu'il, elle a envie de dire :

« Est-ce que j'ai au fond de moi la certitude que le jeu peut transformer quelque chose ? »

« Le jeu : un moyen ? Une fin ? »

« Ce sont les conditions du faire jouer qui sont à questionner : "activité ludique, les conditions du jeu, quelles sont les organisations sociales des structures qui font jouer ? Quels liens entre les valeurs que nous portons à travers le jeu et celles que nous portons à l'interne ? Quelles sont nos contradictions ? »

« La notion de plaisir est essentielle, mais comment la définit-on vraiment ? »

« La notion de la créativité par le jeu, la création de jeux... comment accompagne-t-on ça ? »

« Les valeurs du jeu sont intrinsèquement corrélées à celles que nous portons ».

« Faire jouer est un acte politique. Est-ce un acte radical ? »

« Le jeu est un espace de liberté de l'individu ».

« En dehors du cadre des RL, il me semble important de garder en tête que le jeu dont nous parlons n'est pas celui communément admis et connu ».

RETOUR SUR LA MÉTHODE

« J'ai adhéré, mais j'ai eu un problème de définition petite histoire//grande histoire qui m'a mis entre parenthèses pendant le temps de la lecture de la frise. »

« je l'ai appréciée dans son déroulé, mais le temps de débat sur petite grande histoire a pris trop de temps. »

« C'est très pertinent de partir du vécu personnel, mais je suis frustré que l'on soit parti du postulat que les extraits du récit de vie ne soient pas mis au compte-rendu. Il y a assez de bienveillance pour aller plus dans l'expression de son vécu personnel et que c'est de là que vient la richesse de la pensée ».

« J'ai aimé le changement de rythme des différents temps et suis heureux de l'avoir découvert. Mais imposer un cadre plus strict sur le suivi de la méthode nous aurait permis d'aller plus loin. »

« J'ai découvert et bien aimé la méthode du récit de vie ».

« J'ai aimé que les animateur.trices y participent comme les autres. »

« Les temps d'intérioriser et de conscientiser que son parcours individuel est très lié à une histoire collective. C'est émancipateur et donne de la force collective ».

LA PETITE PHRASE DE L'ATELIER :

« je suis heureux d'avoir décalé d'un cran mon questionnement : de "le jeu acte politique ?" vers "le jeu, acte radical ?" »

BIBLIOGRAPHIE

UN LIEN

<http://www.scopepave.org/petite-histoire-grande-histoire>

UN LIVRE

HISTOIRES DE VIE COLLECTIVE ET ÉDUCATION POPULAIRE. Sous la direction de Marie-Jo Coulon et Jean-Louis Le Grand - Histoire de vie et formation - Formation. 2000. I

ET QUELQUES ARTICLES

- Jean-Louis Le Grand, Repères théoriques et éthiques en histoires de vie collective
- Marie Jo Coulon, Démarche d'éducation populaire en histoire de vie collective
- Patrick Brun, ATD Quart monde et la constitution des histoires de vie en collectivité
- Jean-Louis Le Grand, Du récit de résistance et de la démocratisation des savoirs, à propos de deux ouvrages québécois d'Hugues DIONNE
- Jean-François Crosson, Peuple et Culture 1960-1967, Quand la marge tient la page !
- Pineau Gaston et Marie-Michèle - 1983. Produire sa vie. Autoformation et autobiographie, Paris : Edilig, Montréal : Saint-Martin