Le Jeu et ses Messages : la porosité de la bulle ludique

Problématique

« Où sont les indigènes dans les Colons de Catane© ? »
Derrière cette question, posée par un joueur lors de l'explication des règles du jeu et à laquelle Bruno Faidutti a proposé une longue réponse, se pose la question des représentations au sein d'un jeu et ses influences sur notre « monde réel ».
Il semble communément admis qu'en acceptant le contrat entre jeu et joueur.se, une « bulle ludique » permet à chacun·e de se plonger uniquement dans l'univers du jeu indépendamment du monde réel : pourquoi alors sommes-nous dérangé.es par un espace de jeu symbolique dont la dînette ne serait composée que de malbouffe, ou encore d'une partie du jeu « Secret Hitler© » ? Quelle est la place de jeux souhaitant délibérément passer un message fort tel qu'un Serious Game ? Comment répondre à la demande de « jouer au Monopoly© » ?
Lors de cet atelier de construction collective, nous nous attellerons à analyser la portée et limite de la « bulle ludique » en explorant tous les types de jeu, dès le plus jeune âge, puis nous questionnerons nos propres pratiques et leur intégration dans nos différentes structures : quel est notre niveau d'acceptation ? Où s'arrêtent l'accord de nos valeurs et celles de nos structures ?

Animateur·trices

Aurélien Lefrançois, créateur de la SCOP **PRISMATIK**, qui accompagne la réalisation de projets ludiques. Aurélien et son équipe se questionnent en interne sur les messages que l'on fait passer et surtout ceux que l'on ne veut pas faire passer mais que l'on transmet quand même malgré nous, peut-être ?!

Elodie Cuvilliez, Éducatrice de Jeunes Enfants Indépendante, créatrice d'**ARTéJEU**, petite structure avec comme mission « le jeu et l'art au service de la famille ». Actuellement, elle est aussi chargée de mission pédagogie et parentalité à l'Acepp74. Elle a une attention particulière à l'objet proposé aux enfants et ce qu'ils transmettent de manière inconsciente à l'enfant, à son parent et aux professionnel.le.s.

Secrétaire(s)

Thierry, Magalie, Julie
Richard, en mode facilitation graphique

Participant·es

- **Thierry :** ludo itinérante à Lille
- **Julie :** Ludo'Perche à Nogent-le-Retrou
- **Glenn :** La Sauce Ludique à Nantes
- **Sandy :** MJC à Annecy
- **Richard**, Prismatik à Roubaix
- **Antoine** : Maison Des Jeux à Nantes
- **Martin :** Arche de Noé à Lyon
- **Maryline :** Turboludo
- **Julie :** Ludambule à Gap
- **Aurélia :** Ludobrousse dans les Alpes de Hautes Provence
- **Florian :** Compagnie des Jeux à Lodève
- **Pauline :** en cours de création d'activité d'animation en Ile de France,
- **Étienne :** bénévole à Archijeux à Crest
- **Maga :** Tu joues, dans la Loire

Méthodes et rappels

ACC = Atelier de Construction Collective
Elodie & Aurélien posent le cadre du départ, ensuite on expérimente ensemble dans une logique collective.
Ce binôme d'animateur.trice a été choisi pour leurs spécialisations respectives : Aurélien avec les jeux de règles, Elodie dans le domaine de la petite enfance → on ne reste pas sur la focale unique des jeux de règles !

Rappel de quelques règles RL :
- Parole inclusive au plus possible
- Prise de parole avec « je prends … je laisse » pour pas se couper la parole
- 1 garant·e du temps : pour pas se laisser embarquer
- Prise de note tournante avec 2 secrétaires à chaque fois
- On peut utiliser un signe visuel pour signifier notre accord (mains agitées en l'air) ce qui permet de ne pas rebondir pour redire la même chose tout en faisant connaitre son avis

Déroulé du jour 1

- Tour de table
- Souvenir de nos jeux d'enfants
- Définition d'un concept clef
- Réflexions sur des situations de jeux vécues

Contenus jour 1

Tour de table

Objectif : repérer les attentes

- Le jeu c'est sérieux, difficultés de convaincre les politiques que le jeu est un bon moyen
- Quels messages à faire passer au moment de choisir les jeux, d'expliquer les règles
- Avant les messages, on souhaite proposer une qualité de Jeu et d'expérience de jeu
- Quels sont les messages inconscients/cachés véhiculés et à véhiculer ?
- Quels sont les effets induits ?
- Le message de l'objet culturel
- Le jeu et les questions de société
- Les questions de genre dans le jeu

Souvenirs de jeux d'enfants

Objectif : replacer les questionnements sur les « messages des jeux » dans des vécus personnels

Quand vous étiez enfant, quel était votre jeu préféré ? Le premier qui vient en tête !

Ont été cités : des parties de cache-cache à la tombée du soir avec voisin·es, des constructions de cabanes dans les arbres et des histoires inventées avec les scénarios des séries tv et/

guerre, pâte à modeler, badaboum, Héro Quest, Uno, Rami, LEGO, Final Fantasy 7, jeu seul comme les Légo pirate, ville, base vaisseaux spatiaux, Playmobil, Mega-lo-mania, Scrabble, Canasta,...

Il paraît intéressant / important de pouvoir expliquer pourquoi on a choisi tel ou tel jeu, sans montrer du doigt les pratiques des autres. Il peut y avoir un intérêt pour se rencontrer autour de jeux connus et reconnus, c'est une part de la culture collective.
/!\ Nous n'avons pas la même culture commune dans toutes les familles.

Si nous proposons en structures des jeux moins voire pas connus, il faut avoir envie d'aller vers quelque chose de nouveau et il n'est pas toujours facile de sortir du connu.
On peut penser aussi aux « jeux du monde », notamment pour personnes exilées par exemple.
=> N'y aurait-il pas des jeux que l'on propose quand même ? Notamment pour l'inclusion de toutes les personnes ?

Définitions d’un concept clef

Objectif : définir pour penser ensemble : qu’est-ce que la bulle ludique ?

Le terme vient initialement du « Cercle magique », cité pour la première fois par Johan Huizinga dans l’ouvrage *Homo Ludens*, puis reformalisé par Katie Salen et Eric Zimmerman dans l’ouvrage *Rules of play*.

En résumé, il s’agit du terrain de jeu, parenthèse dans la réalité, plus « dans l’idée » plus que dans le concret, c’est le temps et l’espace règle définie, ex : règle implicite quand on va au tribunal, à la messe, savoir quand se lever, ou encore les bulles qu’on s’est créée en jouant le soir dans la salle des rencontres aux RL où il y a de la complicité entre les joueur·euses.

Le groupe rejoint la notion de jeu libre, gratuit et FICTIF : hors de la réalité, avec règles posées - postulat qui dit que quand c’est fini, il n’y plus d’incidence dans la vie réelle ! La bulle est refermée, cercle magique effacé, et pouf !

La question posée par cet atelier est cependant : **« Ah, bon ? Est-ce vraiment le cas ? À quel point ça existe vraiment ? Est-ce vraiment du sacré ? »**

Réflexions sur des situations de jeux vécues

Objectif : identifier des situations vécues (voire observées) qui seraient sorties du cadre « c’est juste un jeu », pour le meilleur et pour le pire, et orienter nos réflexions

Après avoir pris le temps de réfléchir à des situations en solo, puis par binôme, le groupe allait essayer de voir si certains types de jeux (selon la classification ESAR) seraient plus problématiques que d'autres.

Restitution collective :

Exercice - Jeux de tir, d'élastiques, … - Jeux de baston : question des jeux turbulents qui sont jubilatoires, on se marre bien ; mais attention à un moment ça dégénère, selon l'état de fatigue, la durée, etc.	***Symbolique*** - Kidzania : espace de jeu symbolique grandeur nature, en mode parc d'attraction ou les enfants font l'apprentissage du capitalisme idéalisé - Jeu de guerre : avec des vrais noms de personnes entendus du monde des adultes fait réel - GN (jeu de rôle Grandeur Nature) : dans un scénario dans une configuration de matriarcat oppressif : en retournant dans la vie réelle, des personnes ont eu des déclics
Assemblage - Destruction d'une construction par d'autres : ça crée des émotions tellement intenses qu'on se demande si on est encore dans la bulle ludique ?	Règles - Arrêter de jouer à un jeu, ou une partie pour cause de prise de tête - Arrêter de jouer aux Colons de Catane parce que c'est une partie trop pénible à cause de la mécanique hasard et parce qu'une personne s'ennuie - Comparaison : entre Secret Hitler (est-on à l'aise d'incarner Hitler), que la règle cadre énormément, et Blanc Manger Coco, dans lequel la règle est floue et propose de rigoler avec des blagues sexistes et racistes → Peut-on arriver vraiment à jouer, lâcher prise ? Quand on se prend la tête, on est sorti du jeu. Aussi, on ne se détache pas pareil en étant adulte ou enfant. - Blanc Manger coco et Casting : jeux sur les stéréotypes. Peut on jouer avec tout ? Avec tout le monde ? - Jeu vidéo Civilization : développer une civilisation via la colonisation et l'extermination : quel message politique du jeu ? - Envies de types de jeu différents, crée de l'exclusion pour des personnes qui veulent pas du même type que les autres (ex du bluff, polarisant) - « Action ou vérité » : est-on vraiment « en jeu » ? À quel moment ? - Demandes de prestations de jeux de coopération à visée de cohésion de groupe : est-ce que ça marche ? Pour qui ça marche ? Adultes / enfants ? Si ça marche, est-ce vraiment du jeu ? - Times Up familles : à mettre dans les fêtes de famille comme régulateur de tensions dans les groupes / tout à fait l'inverse quand dans ton équipe on se fâche parce que tu ne trouves pas

Cadre social - Perdre toujours en étant le petit frère (mais à la fois, est-ce parce que c'est du jeu de règle ?) - Question de l'ennui et de la possibilité ou non de sortir de la bulle ludique ? - Faire des équipes dans la cour de récré : choix des membres de l'équipe en fonction de capacités physiques	

A la fin de la première matinée, une proposition est faite au groupe

Pour disposer d'autres supports, prendre le temps pendant les soirées jeux des Rencontres Ludiques d'observer et de noter si on trouve des situations intrigantes.
Exemple de situation vécue au jour précédent : lors d'une partie du jeu Crazy Theories, qui consiste à faire des liens absurdes entre des mots pour faire deviner des choses, a pu être observé un cheminement entre accordéon et paysan passant par Accordéon -> Rom -> Roumanie -> paysannerie ?!

=> Objectif : ramener de nouvelles situations dans le groupe pour le jour 2

Déroulé du jour 2

Travail à partir de situations concrètes

- Restitutions d'observations de situations de jeu
- Création de « pôles » de discussions pour continuer à creuser en petits groupes

Contenus jour 2

Restitutions d'observations de situations de jeu

Constat général exprimé après vécu de situations de jeu : on se questionne sur l'exclusivité dans la bulle ludique. La position en tant que joueur·euses. La bulle ludique existe mais est super poreuse. On est très ouverts aux alentours.

Les restitutions ci-après représentent au choix des **observations** de situations, ou bien des **postulats** (ou questionnements) ayant émergé après l'atelier de la veille.

M. – observation : après participation à un Escape Game joué la veille, a constaté que l'expérience était très immersive !

A. – observation : a joué au jeu The Mind : jeu très immersif en soi. Constate que parfois, la bulle explosait et joueur·euses se disaient qu'il fallait se recentrer. Le va et vient se fait bien.

R. – postulat : « ce qui est dans la bulle reste à l'intérieur »

G. – postulat : est-ce que dans le jeu, il y a les mêmes conséquences que dans la réalité ?

P. – postulat : quand on parle des Barbie, le vrai monde est très présent et impacte les choix des enfants dans leurs jeux. Colonisation du quotidien.

S. – observation : a participé à un jeu où on doit être en communication. Pourtant, une personne s'est rajoutée à une table de 8, et il nous a fallu 2 tours pour se rendre effectivement compte qu'il y avait une nouvelle personne ! -> concentration.

A. – postulat : en tant que pro, je ne joue jamais avec les gens, parce que quand je joue, je joue. On ne fait pas tout en même temps. C'est aussi le positionnement qui délimite la bulle.

A. – observation : a présenté le jeu « Foune et Flore » (qui parle du microbiote de la flore vaginale) : intéressant de voir de la complicité entre joueur·euses., l'impact du réel, car ce sont

des sujets très concrets (MST…). En participant et en étant observateur et garant des règles, il peut y avoir 2 bulles qui se croisent et difficile de se positionner.

E. – observation : a joué à « Life », un jeu où on essaye de placer des cartes pour avoir la meilleure vie possible. C'est quand même très interrogeant. Est-ce que ça a vraiment un impact en bien ou mal, ou est-ce que c'est juste comme ça ?

J. – postulat : un jeu de mots peut être non porteur d'envie de messages mais on joue avec ce que l'on est et on peut passer des messages de nos valeurs.

G. – postulat : attention, dans le jeu on peut être dégueulasse mais attention entre nous à être plus bienveillant car ça pourrait sortir du jeu. Il faut réussir à se mettre des freins sans se censurer. J'aurai peur qu'on me prenne pour un sexiste ou raciste en dehors.

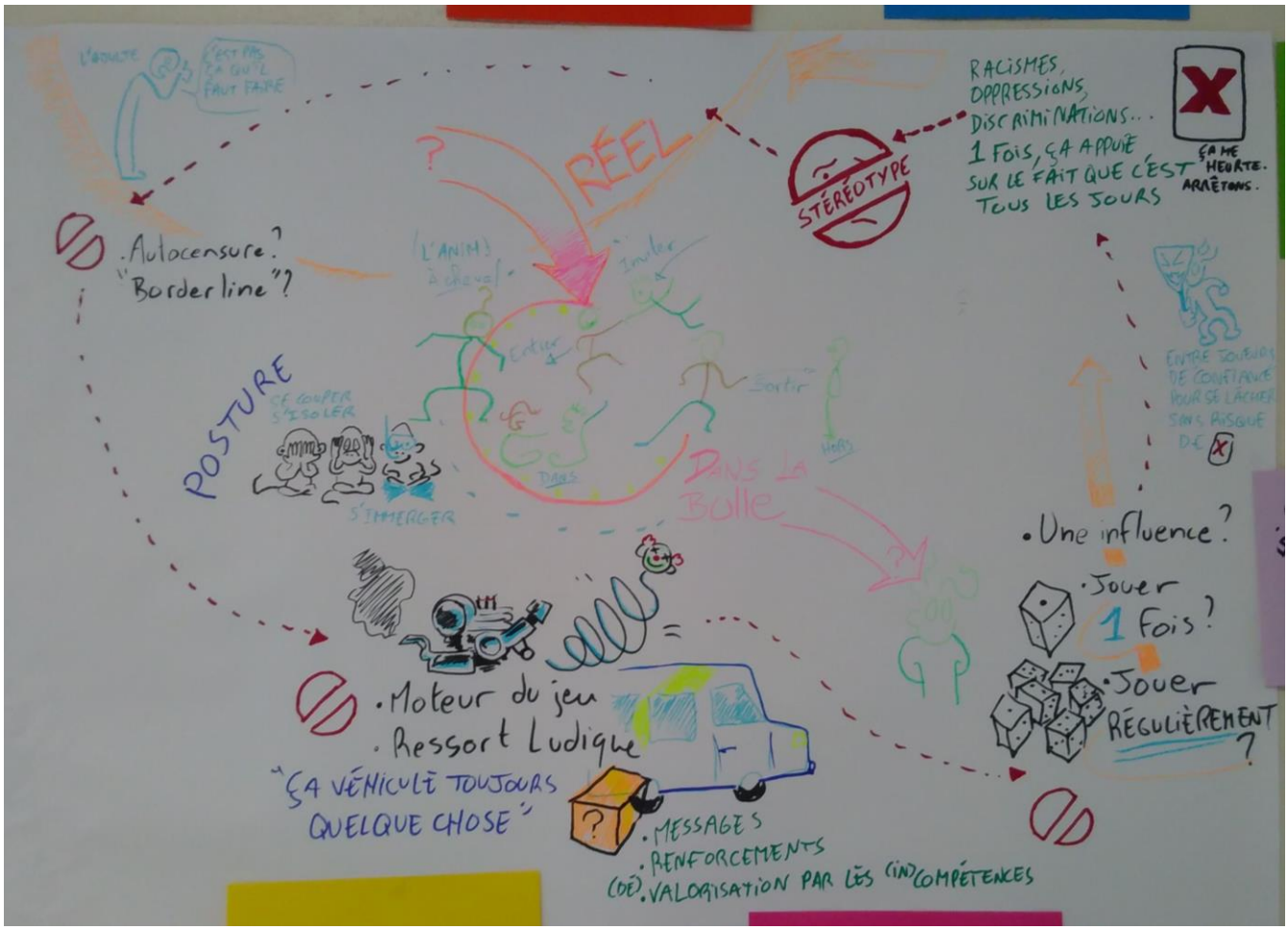
A. – postulat : certains mécanismes de jeux te font tester des identités et façons de faire qui ne te ressemblent pas. Le ressort ludique du jeu peut être basé uniquement sur les stéréotypes. Est-ce qu'on peut rire de tout ? Parallèle avec le fait de trouver des blagues non raciste ou sexistes…

J. – observation : a essayé de rentrer dans 2 jeux mais c'était impossible que ce soit en cours d'explication ou de partie. S'est sentie en dehors, face à une barrière.

M. – postulat : jouer 1 fois à un jeu « border » a-t-il des conséquences, ou est-ce le fait d'y jouer souvent ? A plus long terme, le message peut être différent.

Le groupe a ensuite continué les discussions de manière plus « réactive ». L'ensemble des discussions peut être retrouvé en ANNEXE 1 de ce présent compte-rendu, ou en résumé graphique ci-après.

Restitution des discussions collectives



Temps en petits groupes

Le groupe s'est ensuite scindé en 4 petits groupes de 4 personnes, chacun explorant une sous-thématique tirée des discussions précédentes :

1. Les représentations de l'objet jeu
2. Les situations de jeu où transpire le réel
3. Quand le contexte sociétal rentre dans le jeu
4. Les messages que nous portons, nous animatrices et animateurs

La méthode utilisée est la suivante :

- Fin de matinée : discussions pour commencer à tirer un positionnement
- Samedi : articuler les discussions autour de « rendus » restitués en grand groupe, sous forme de paper-boards incluant mots clés, petites phrases, consensus, désaccords etc…

Déroulé du jour 3

Suite du travail de réflexion en petits groupes initié la veille, restitution en grand groupe.

Contenus jour 3

Les groupes

Lors des échanges, les groupes ont évolué, pour passer de cette configuration :

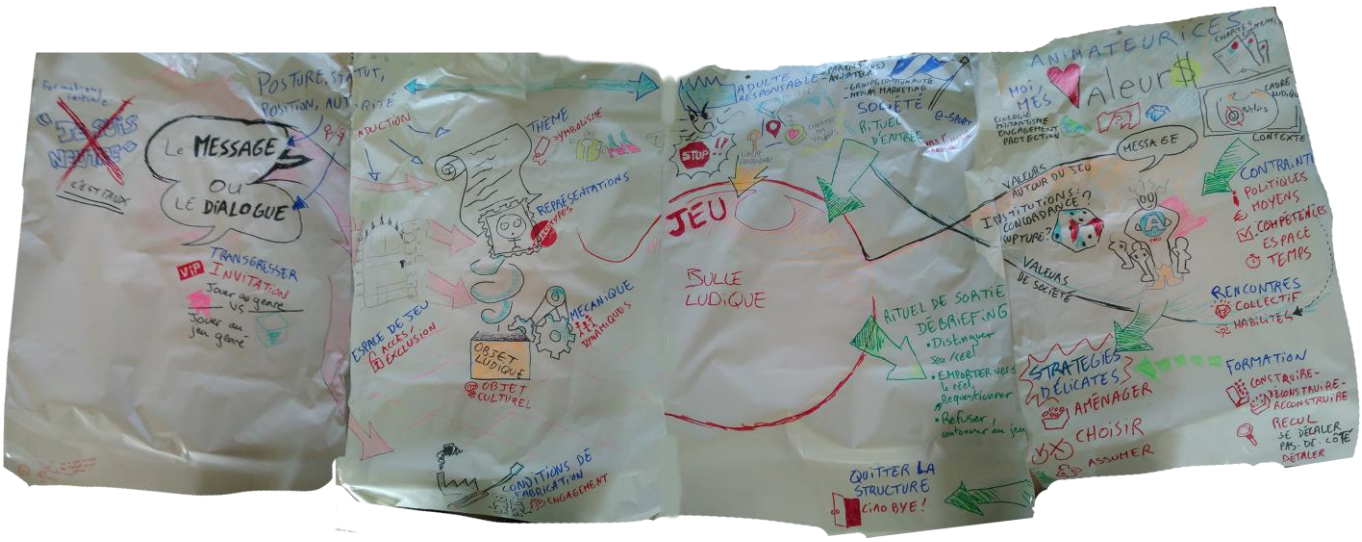
1. Les représentations de l'objet jeu
2. Les situations de jeu où transpire le réel
3. Quand le contexte sociétal rentre dans le jeu
4. Les messages que nous portons, nous animatrices et animateurs

A celle-ci :

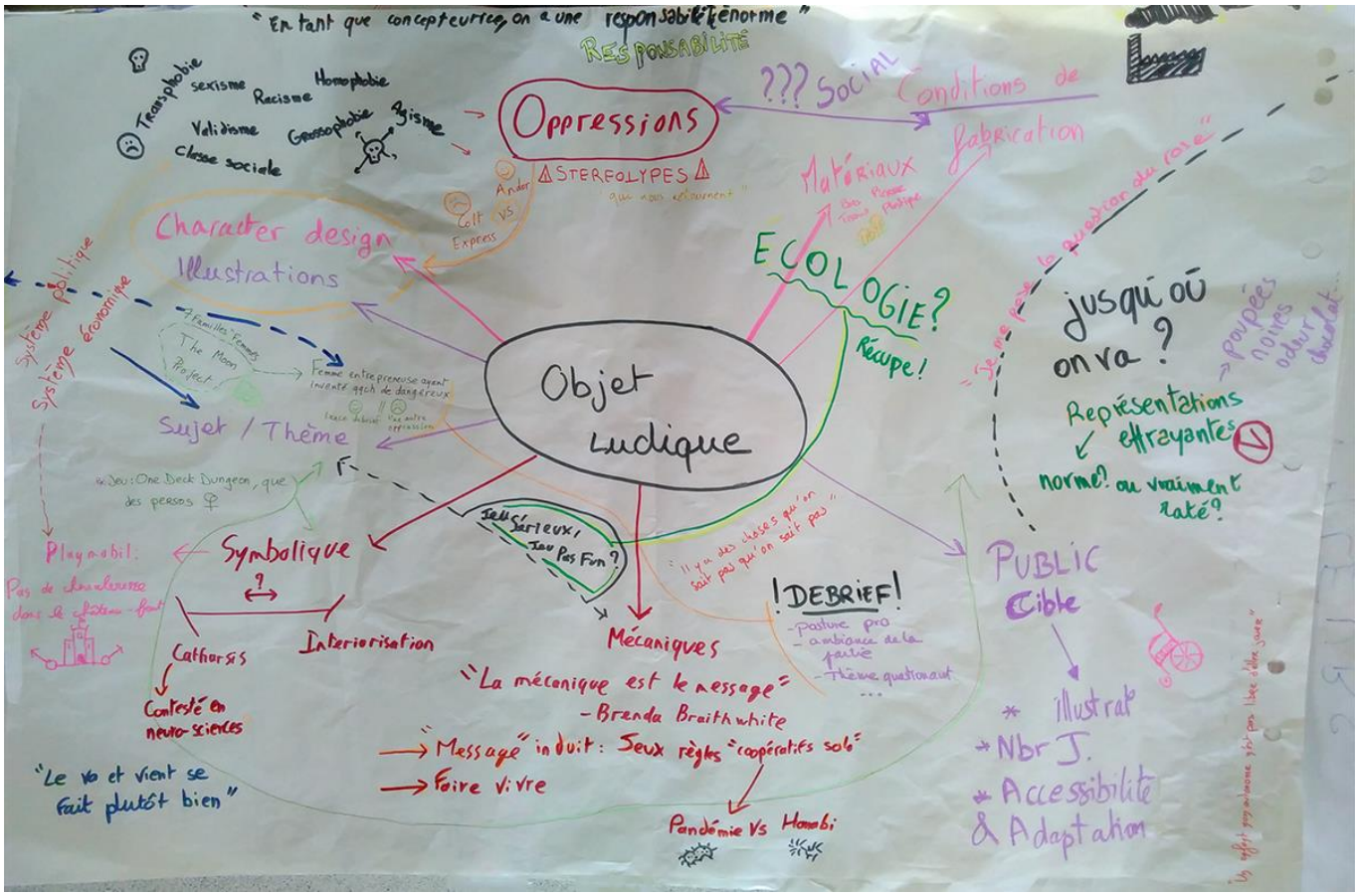
1. Les représentations de l'objet jeu
2. Les situations de jeu où transpire le réel & qd le contexte sociétal rentre dans le jeu
3. Les messages que nous portons, nous animatrices et animateurs
4. Les messages que nous portons, nous animatrices et animateurs

Les « groupes 2 & 3 » ont estimé que les sujets étaient en effet très proches et plus pertinents à traiter ensemble.

Aussi, les 4 restitutions ont fait l'objet d'une « restitution graphique » intégrale de la part de Richard, que vous pouvez retrouver en annexe du compte-rendu à plus grand format.



Groupe 1 – « L'objet ludique »



Problématique : le message par l'objet ludique : comment l'objet est fabriqué ? Quel lien avec les représentations (concept, visuel) ? Quelle mécanique, quel public ?

Notion clé retenue : l'oppression. Attention aux stéréotypes. La bulle ludique est poreuse par endroits, notamment par les conditions de travail de fabrication.

Visuels de l'objet : l'objet ludique comme représentation. Exemples : Barbarossa (négatif), One Deck Dungeon (positif). Diversité de représentation de personnages. Opposition entre Colt Express, très typé (native indienne – voleuse, vs Doc, barbu, lunettes, leader, intelligent), et Andor, avec fiches recto-verso avec vêtements identiques (pas de « bikini en cotte de maille »).

Questionnement sur les jeux sérieux : est-ce qu'il existe des jeux sérieux plus ou moins fun ? Exemple du jeu des huit familles, intéressant en représentation mais très laid et pas très jouable, contre-exemple « Foune & Flore » dont la mécanique est le message – citation de Brenda Braithwhite (« Mechanic is the message »). Phrase : « en tant que concepteurice, on a une responsabilité ».

En dehors des jeux de règles : choix des objets et des thématiques des jeux symboliques. La taille dans les jeux d'exercice. Laisser ou pas l'opportunité à tout le monde en fonction de la conception des espaces. Les enfants n'ont pas tous le même rythme de développement : il y a un risque d'avoir des enfants qui ne sont pas sur « la bonne catégorie d'âge ».

Jeux coopératifs : des mécaniques « insidieuses » engendrent des phénomènes type « power player », une personne qui va prendre le commandement. On peut éviter ça en conception avec des jeux qui ont des mécaniques qui bloquent en partie la communication ou les informations pour éviter de phénomène.

Posture vis-à-vis de l'objet : ne pas forcément supprimer tous les jeux qui semblent problématiques, mais dans ce cas ne pas hésiter à faire un débrief a posteriori en fonction de ce qu'on a observé / vécu. Exemple de jeux qui ont été conçus contre une oppression donnée mais qui communiquent un autre message (Les sept familles de femmes, de Topla, avec une femme entrepreneuse qui a inventé un objet dangereux -> est-ce que c'est « bien » ou pas ? Debrief). Petite phrase : « la connerie n'est pas genrée ».

Evoquée : la poupée « Hoptoys » trisomique. Dans le groupe, on s'est dit qu'elle pouvait paraître effrayante, est-ce un souci d'habitude ? Ou un raté de conception ?
Exemple aussi des poupées blanches -> senteur vanille, noires -> senteur chocolat.

Petite phrase : « je me pose la question du rose ». Lance la question de « qu'est-ce qu'on garde », est-ce qu'on supprime les choses roses ?

Matériaux : c'est avant tout une question du choix, de l'engagement, qu'on porte, si on créé un jeu sur l'environnement fabriqué en Chine, ça dissone.

Jeux insidieux (exemple cité, le titre « Illégal ») : où est la catharsis, est-ce qu'on doit se sentir coupable si on jeu à un jeu immoral, questionnement ouvert. (Note : « des recherches » auraient remis en cause la pertinence de la catharsis, ce n'est pas forcément juste – à vérifier)

Groupe 2 – « situations de jeu, réel, société »

Quels jeux ? Une première focale a été faite sur les jeux de règles, mais l'ouverture a finalement été faite sur tous les types de jeux, réflexion globale.

Rôle de l'adulte : esponsable d'un groupe d'enfants, que ça soit un parent ou un.e animateur·ice. C'est l'adulte qui va initialement mettre en place les règles, ex : espace symbolique de chantier -> la mère demande aux enfants de retirer le gilet jaune -> point de vue de l'adulte uniquement -> côté dictatorial. (autre ex, père qui demande à un garçon d'enlever les talons) Notre rôle d'animation, c'est aussi d'assurer la sécurité affective et morale. Les limites sont là où on les sent, c'est une question de curseur. Avec l'expérience et la pratique, on se rend compte qu'on n'a pas laissé assez expérimenter ou trop expérimenter.

Situation de jeu : quand on entre dans une situation de jeu, on entre dans la bulle ludique et on ne sait pas nous-mêmes où est-ce qu'on s'arrête. Juste le plaisir de jouer sans faire attention au message qu'on fait passer.

Sentiment d'appartenance (jeu symbolique surtout) : est-ce que je joue aux dinosaures parce que je suis un garçon ? Est-ce que je joue aux dinosaures parce que mes copain·e·s jouent aux dinosaures ? Est-ce que je joue aux dinosaures parce que ça me fait plaisir à moi ? L'occasion de se questionner sur ce qu'on aime ou pas, et pourquoi on fait ça ou ça.
Exemple des grands jeux où on emmène des enfants dans des univers, quand on oublie d'en sortir, parfois on a des enfants qui y croient encore.

- ➔ Poser des cadres. Ne pas zapper la sortie de l'univers. C'est un danger identifié.
- ➔ Rejoint l'idée de débrief du groupe 1. Rappeler qu'on est uniquement dans un univers « de jeu ».

Quand on joue, on mobilise des modèles simplifiés (= stéréotypes). Quelque chose qui est normalisateur pose problème, on n'a plus le droit d'être autre chose que cette norme. En posture d'encadrant·e, on va avoir des valeurs à intégrer, poser des limites, des ouvertures. Ça peut rentrer en conflit avec toute autre personne, notamment les parents.

On parle des jeux qui retiennent. Des « jeux-service », des parties courtes (exemples du jeu vidéo), de la conception.

Systèmes de gros marketing, exemple football, communautés engendrées par certains jeux (notamment vidéo), exemple de l'e-sport. Cela permet une forme d'événementiel qui génère des sous et qui est politique. Ex de Hearthstone, un joueur pro qui s'est fait supprimer son compte par le créateur du jeu pour avoir dit « libérez Hong Kong ».

Rituel de sortie oui, ça pose aussi la question des jeux aux frontières floues, exemple du killer qui dure plusieurs jours -> est-ce qu'on s'adresse aux joueureuses ? A la personne ?
Parler aussi des rituels d'entrée : on engage les enfants dans des univers, donc on les met en insécurité potentielle (on les met en situation de vulnérabilité)

Groupe 3 – Les messages qu'on porte en tant qu'anim #1

LES MESSAGES (2) bis
QUE NOUS PORTONS EN TT QU'ANIM'

glenn
Martin
Marie-Lina
Pauline

LES CANAUX
- choix des partenaires
- choix du matériel : recyclé, proximité, ...
- aménagement des espaces (coin bébé, mixité, ...)
- les thématiques de discussion

LA POSTURE
- SE (RE)QUESTIONNER (BUTS, INTENTIONS, ...)
- Ê CONSCIENT DE ~~ASSUMER~~ SON STATUT A DE SON STATUT LATENT (POSITION DE POUVOIR : SACHANT·E, AUTORITÉ, ...)
- JEU LIBRE
- ASSUMER SON MESSAGE & PROPOSER UN DIALOGUE
- ECOUTER
- FAVORISER LA DISCUSSION ENTRE LES GENS (EN PARTAGEANT MON EXP. PAR EX.)

DES MOYENS :
- ENCOURAGER LA TRANSGRESSION DE LA NORME
ex.: Garçon ou fille, tu as le droit de prendre le chevalier ou la princesse
- ~~[illegible]~~
- DÉGENRER LE JEU : proposer un jeu de société genré à un autre genre.
- PRÉPARER DES DÉBRIEFS.
- VALORISER L'ACTE DE JEU (PLAISIR, APPRENTISSAGES, ...)
auprès de pers. réfractaires par ex.
- JOUER UN RÔLE : le bar à jeux

QUESTIONNEMENTS :
Quel message on fait passer si le jeu devient "sérieux", estampillé "pédagogique", associé à des apprentissages scolaires ?

Les messages qu'on porte se diffusent via des canaux :

- Choix des partenaires
- Choix des matériaux
- L'aménagement des espaces (coin bébé, mixité…)
    - Quel message on donne si on met les bébés dans un coin (est-ce que les bébés ne peuvent pas jouer ?)
- Thématiques de discussion

Un des canaux : la posture – questionnements posés par le groupe

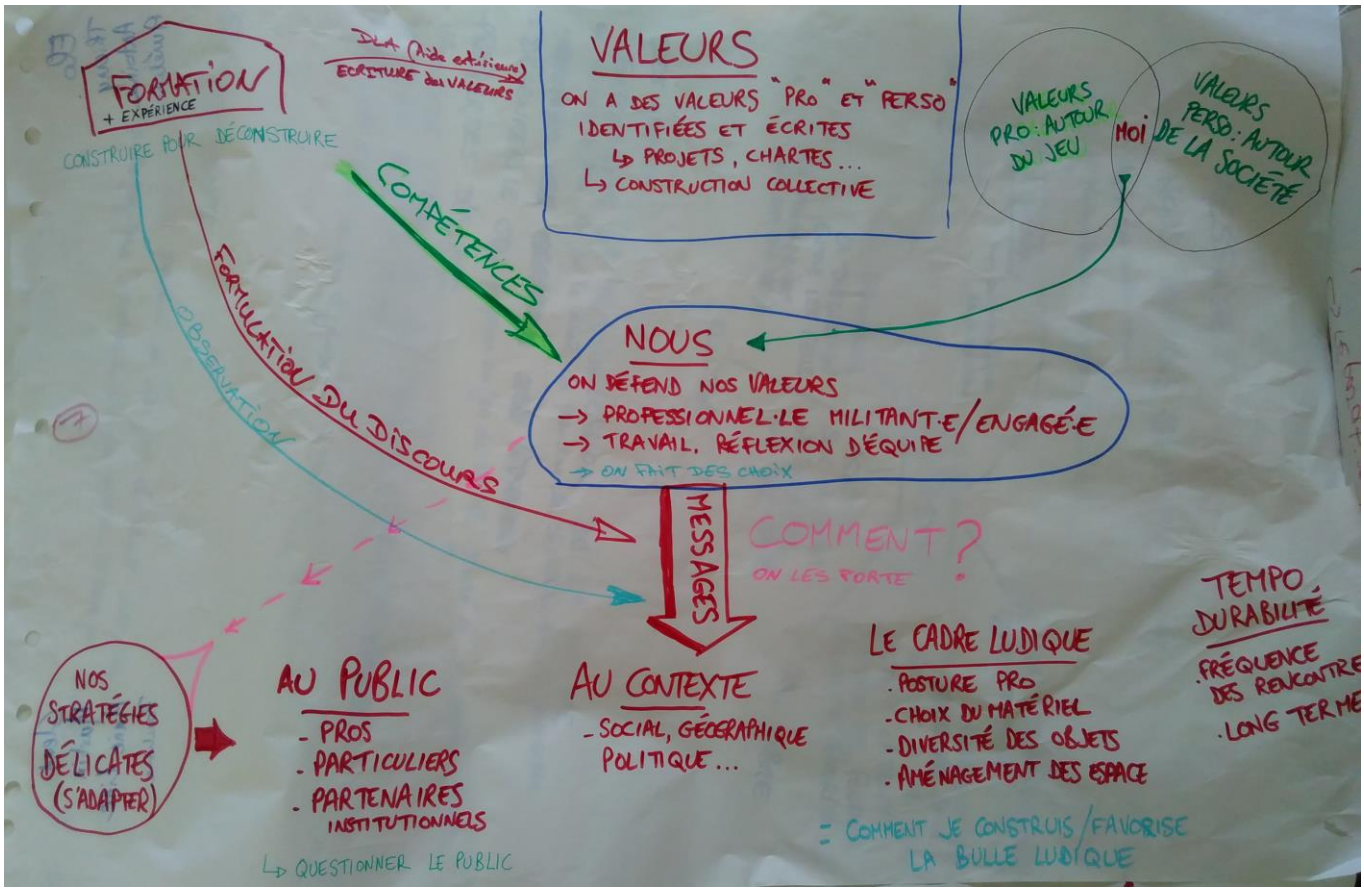
- ➔ Se questionner et se requestionner en fonction de ce qu'on veut porter (buts, intentions)
- ➔ Être conscient de son statut latent : position de pouvoir, sachant·e, autorité… Ex petite enfance : statut officiel : animateur, statut latent : « il a un message à me dire donc il SAIT » envoyé aux parents
- ➔ Assumer son message : être clair avec ce qu'on porte
    - Ex : zone de jeu avec des cailloux : message : c'est OK, on l'assume, on le fait, mais on n'est pas bloqué, si ça met quelqu'un à mal, on se met en retrait
- ➔ Ecoute
- ➔ Jeu libre
- ➔ Favoriser la discussion entre les gens, partager son expérience comme un levier pour amener la parole

Une fois le constat, quelques **moyens** identifiés (précision sur le fait que ça soit aussi questionnable) :

- Encourager, ou au moins permettre, la **transgression** de la norme
    - Tu es un garçon, tu as le droit de mettre une robe de princesse, même si ce n'est pas la norme, on va te donner un cadre sécurisé pour te permettre de le faire
- **Dégenrer** : Proposer un jeu genré et le proposer à un autre genre
- Proposer un **débrief** a posteriori
    - Comment vous l'avez vécu, pensé ?
- **Valoriser** l'acte de jouer
    - Ex : des personnes un peu plus âgées qui viennent et sont réfractaires à faire un jeu alors que pourtant iels jouent aussi, scrabble, cartes
    - Rappeler que le jeu est toujours lié à un apprentissage
- **Jouer un rôle** nous-mêmes
    - Met une petite frontière immédiate, ce n'est pas que nous en tant qu'individu grâce au déguisement, il y a un côté manipulateur mais on va le donner

Questionnement :
Quand le jeu « devient sérieux », exemple des apprentissages par le jeu en milieu scolaire

Groupe 4 : idem groupe 3



Base de la réflexion : dissocier les valeurs :

- Autour du jeu : qu'est-ce que le jeu défend (posture pro)
- Autres : valeurs de société (accrocher l'écologie etc), pas immédiatement associés à la question eu jeu mais très proches

Valeur pro : identifiées, écrites. On s'appuie sur un projet, une charte, pour avoir un rassemblement commun sur un projet type associatif.
Nous, en tant qu'individu : question de choix, de ce qu'on porte, de ce qu'on veut mettre en valeur. C'est un choix engagé et militant de travailler le jeu de manière réfléchie.
Se demander ce qui s'intègre dans le projet.

Une fois que les valeurs sont définies selon 2 axes, comment passe-t-on un message ?
Quels sont nos moyens, nos leviers d'action ?
La base : on s'adapte au public. Des « **stratégies délicates** ». On est conscients d'avoir des leviers d'action, mais les usagers ne le sont pas nécessairement.

- ➔ Auprès du public : quelles stratégies adaptées aux pros ? Aux particuliers ? Aux partenaires institutionnels ?
- ➔ Vis-à-vis du contexte : social, géographique, politique…
- ➔ Le cadre ludique : posture pro (quel vocabulaire, quel aménagement d'espace), choix du matériel, diversité des objets, aménagement des espaces (très « stratégie délicate » !), comment je construis/favorise la bulle ludique
- ➔ Tempo et durabilité : fréquence des rencontres : une fois ? Long terme ? Construction ? Etc…

Et pour tout ça, on a besoin de formation. Avoir les bonnes compétences -> point de vue à reconnaitre. Intéressant parfois d'aller chercher des tiers. Exemple des DLA. Importance d'avoir une base, on intègre, on déconstruit, on reconstruit derrière.
Importance de nommer les choses, « nommer l'invisible ».
Être formés à l'observation, à prendre du temps pour être formés, pour prendre du recul.

Outil qui existe : analyse de pratiques.
Enthousiasme général sur les « stratégies délicates ».
Le message induit / non induit.
Le message induit correspond plutôt aux docs écrits dans nos structures chartes, projets…
Dans le second cas c'est en lien avec la porosité de nos choix, les stratégies délicates. Ses messages sont systématiquement adaptés aux personnes qui sont en face, les partenaires.
Même dans une structure commerciale, on se doit un peu d'honnêteté intellectuelle pour produire quelque chose qui va être intéressant et s'autoriser le droit de dire non quand même.
Dans la posture, on ne peut objectivement pas être neutre ne serait-ce que par ce que nous sommes. Ex : femme + blanche + valide, et donc ce que ça renvoie aux personnes en face.

On parle beaucoup des associations, mais ces remarques correspondent aussi aux autres statuts. Ça dépend de personnes, de valeurs de cohésion mentale et psychique en équipe…
Dans ma posture, comme j'y ai réfléchie j'induit dans un certain sens pour que ce soit plus constructif. On n'est jamais neutre

Le therme de compétences ne vient pas que des formations et inversement. La formation ne fait pas que donner des compétences, mais apporte des échanges d'expérience, des rencontres. Les compétences ne suffisent pas toujours à être légitimes. On pourrait remplacer le terme par savoir-faire, habileté.

Quand on fait partie d'une structure, on est « obligé » de porter ses valeurs et d'effacer un peu les nôtres. Les valeurs professionnelles c'est un mélange entre le perso et le travail en équipe. Donc c'est en fonction de ces choix qu'on décide pour qui et comment avec qui on bosse. Les valeurs sont au-dessus mais c'est pas toujours simple si ce n'est pas cohérent avec nos structures.

Quel espace pour travailler là-dessus ? Les réunions d'équipe, les préparations, les debriefings en équipe. Les coopératives d'activité et d'emploi (CAE) qui visent à détruire l'entreprenariat et qui pourraient nous le permettre.

Debriefing collectif

Pépite, les +	**Caillou, les -**
Construction collective	Plus de flou car plus de questions
Petites phrases	Démarrage difficile pour rentrer dedans
Fourmillement d'idées	Manque de structuration sur les restitutions pour aller plus loin
Travail en petits groupes +++	Manque de visualisation de l'organisation du temps
Ebullition	Pas assez de concret, de lien avec la pratique
Ecoute prise en compte et qui s'adapte	A-t-on atteint les objectifs de l'ACC ?
Les restitutions	Manque de temps
3 matinées c'est bien, ça laisse du temps	Beaucoup de théorie, manque de partico-pratique
Ravi.e des dynamiques et des rencontres	
Ma binôme (Aurélien)	
Des propositions, des outils pour faciliter la prise de paroles	

Ressources :
Elo
Formation ACEPP, le petit Pré, le pas de côté

Pour conclure…

Idée lumineuse

Cela véhicule toujours quelque chose !
* Moteur du jeu
* Ressort ludique
Mettre / garder du sens dans nos pratiques, notre posture professionnelle.

Ce qui fait consensus

Être entre joueur·se·s de confiance pour se lâcher sans risque.
Le racisme, les oppressions, les discriminations, 1 fois appuie sur le fait que c'est tous les jours. Stop aux stéréotypes !

Ce qui a fait débat

Une influence ? Jouer une fois ? Jouer régulièrement ?

Les mots clés

Messages
Renforcements
(Dé)Valorisation par les (In)Compétences

La-les petite(s) phrase(s) de l'atelier

« Si ça me heurte, arrêtons »

Bibliographie –Ressources

ANNEXE 1 – Jour 2, discussions « en réaction »

E. Lors de certaines formations, des petits groupes sont en situation de jeu et ne se rendent pas du tout compte de ce qui se passe autour. Pareil lors d'une discussion. Oui en effet la posture est très importante. Ce que nous sommes par rapport aux autres, parents, fratrie, professionnel.le atténue la porosité de la bulle.
Selon qui on est, la bulle est plus ou moins fermée. Peut-être en tant que femme on serait plus attentive aux risques de se faire mal. Un jeu dans une fratrie c'est encore différent, car il y a des liens particulier. On pense au lien à la vie réelle n'ont pas toujours d'impact contrairement à des jeux ou on donne un peu de nous (jeux de connaissances, de mots…). Parfois on s'adapte par rapport aux personnes avec qui on joue, on peut se censurer pour se préserver.

M. Lors d'un jeu problématique, est-ce la répétition qui devient discriminatoire ? Ex : s'il y a une remarque sexiste dans le jeu, ben c'est tellement déjà dans le quotidien que ça nous renvoie hors de la bulle ludique. L'importance que les jeux soient réglés, pour prendre de la distance. Les jeux empathiques peuvent mettre mal à l'aise mais ça fonctionne, comme à Compatibility, on peut rebondir sur de vraies réflexions ou sur les stéréotypes.

M. Quand à ce jeu on joue avec des enfants, on essaie de rentrer dans sa bulle à lui.

G. Pour les jeux d'associations, où il faut une correspondance avec les autres (Code Names, dessin…), on rentre dans une idée commune pour pouvoir jouer. Il faut avoir des correspondances.

R. A partir du moment où on utilise les stéréotypes on les renforce. D'où le choix de jouer avec ou non.

M. L'intrusion de l'adulte dans le jeu symbolique de l'enfant

E. MMORPG, en tant qu'homme j'ai joué une femme pendant 6 mois

S. Difficulté et peur du jugement dans les jeux de connaissances

T. Dans le jeu de construction, des parents ont pu être bluffés par toutes les capacités de leurs enfants

Elo. Trouver que de la malbouffe dans des caisses de dinette, quel est le message ? Les coussins en U pour tenir les bébés qui ne tiennent pas encore assis seul. Ca empêche la motricité libre, ça questionne du message induit en tant que pro. Dans ce cas, c'est un vrai soucis de santé.

J. Dans le JdR, le choix parfois des PJ peut me heurter personnellement. Pourquoi la bulle ne m'en protège pas ?

R. Dans certains jeux si on s'immerge dans l'aventure, on doit faire des choix et nous pousser à l'autodétermination. Choix de faire ou pas une chose pas utile directement dans l'aventure.

T. Dans le cadre pro, grâce au jeu on a pu découvrir 1 cas de daltonisme et 1 de dyslexie. C'est aussi ça les facettes d'ESAR.

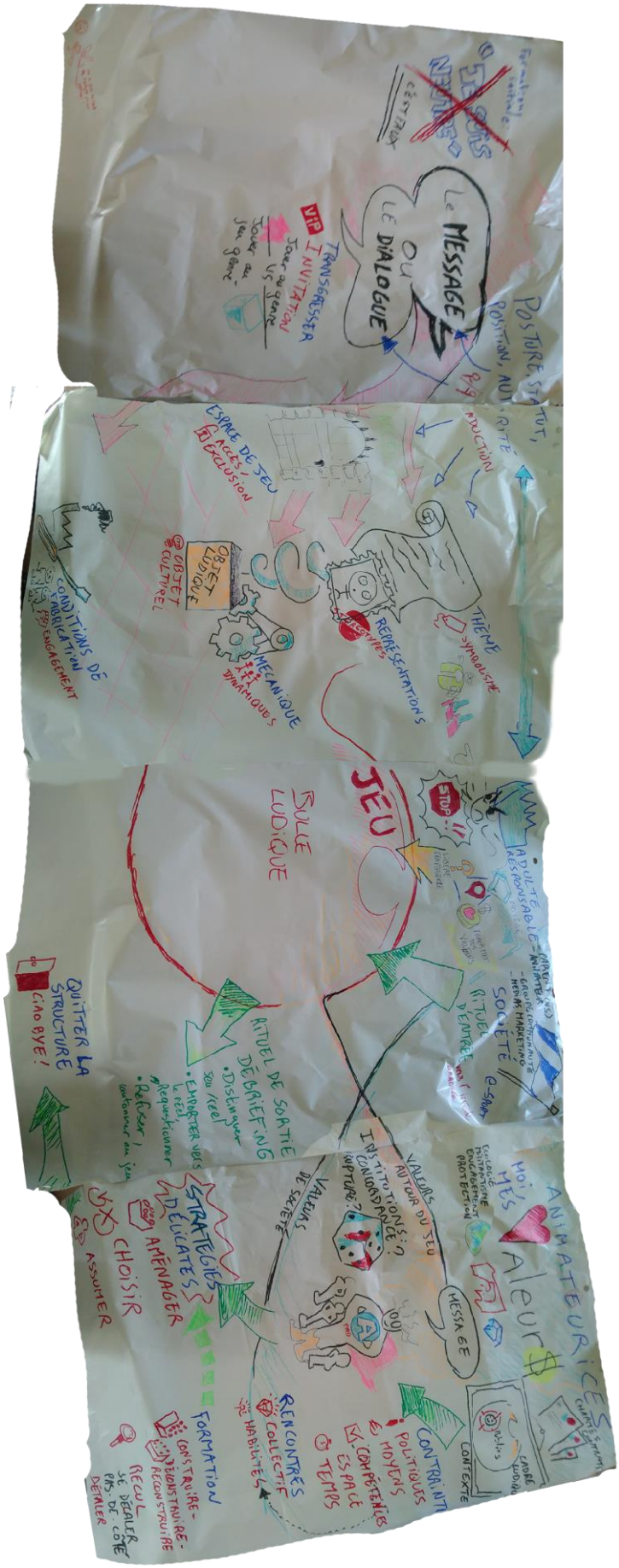
Aurélien. Dans le JdR, il y a des questionnements pour respecter les limites de chacun.e. Des outils sont mis en place comme la carte X, pour dire stop, on arrête cette scène. Dans un jeu vidéo « A normal lost phone », l'idée on trouve un téléphone et on cherche dedans. Ce jeu

apporte un message très fort et nous permet de se mettre en empathie. Notamment par le gameplay en rentrant dans l'intimité de cette personne.

G. J'aime être sûr que quand je suis dans le jeu il n'y a pas de porosité. Donc j'aime jouer avec des gens de confiance et qui ont confiance en moi. Ça me fait plaisir de jouer un rôle, c'est peut être cathartique mais le contrat préalable doit être établit en quelques sorte.

A. Koobi, souvent devenus des armes et des mitraillettes. Une séance où s'est devenu très fort, très guerre, et j'ai pu constater qu'à l'école ils étudiaient la seconde guerre mondiale. Donc la réalité nourrissait leur jeu, c'était très très fort.

Elo. Beaucoup de questionnements sur quels types de jeu questionne plus. On peut ici constater que le jeu de Règle est très questionnant, puis est suivi par le que Symbolique. Exercice et Assemblage on en parle moins, c'est parfois moins observé. On implique des choses dans ce qu'on propose et nos aménagements. Quand les enfants tiennent assis ce n'est pas forcément une ouverture vers le jeu. Un enfant qui n'est pas libre dans sa motricité ne peut pas jouer.

G. Selon les structures, on réfléchit aux espaces petite enfance. Nous avons peut être ici moins à observer.

ANNEXE 2 – Restitution graphique finale « grand format »