

ÉDUCATION PERMANENTE

POURQUOI ET COMMENT JOUE-T-ON EN ÉDUCATION PERMANENTE ?

Partie 1 : Pourquoi ? Faire société, (re)faire la société

Un coup de dés jamais n'abolira le bazar
(Gérard Botte)

Nous, animateurs et animatrices, constatons lors de chaque journée d'animation que le quotidien des enfants et adolescents est rythmé par le ludique : dans les activités organisées, dans les jeux libres, durant les « pauses » où, en fait, les jeux continuent sous une autre forme ; dans les moments de vie quotidienne qui deviennent vite des concours de brossage de dents ; et même dans les moments dédiés au repos où les jeux numériques sont souvent sortis de leur cachette sous l'oreiller.

Cette **prépondérance du jeu chez nos publics** explique sans doute pourquoi le jeu est au cœur de notre travail d'animation, de nos contenus et techniques de formation, mais aussi de notre vécu de camps et de plaines. Non seulement nous créons, menons et apprenons des jeux pour les enfants, mais nous participons de bon gré à leurs propres jeux, et nous détendons souvent après le coucher des dernières chambres autour... d'un **jeu de société**, par exemple.

Il existe d'ailleurs de nombreux travaux de recherche scientifique sur l'usage du jeu en **éducation non formelle, dont l'Éducation Permanente est une forme** parmi de nombreuses autres. Ces travaux s'inscrivent dans différentes disciplines : les sciences de l'éducation, qui s'intéressent notamment aux apprentissages ayant lieu dans et autour des jeux ; la psychologie, qui tente de comprendre les liens entre états mentaux et évolutions individuels ou collectifs d'une part, pratiques ludiques d'autre part ; la sociologie et l'anthropologie, qui étudient les rapports entre société et jeu ; et enfin les sciences du jeu elles-mêmes, qui tentent de se concentrer sur le(s) jeu(x) comme pratique(s) ou objet(s). Souvent, d'ailleurs, étudier le jeu dans sa complexité demande de recourir à des **approches interdisciplinaires**, qui recourent les apports de plusieurs de ces domaines.

Si toutes ces disciplines sont d'accord pour constater que **le jeu de société est omniprésent dans l'éducation non formelle**, et particulièrement les camps et plaines de vacances, il y a paradoxalement encore peu de recherche qui s'attachent à décrire en profondeur ces usages : à quoi joue-t-on, comment, pourquoi, avec quelles spécificités par rapport au jeu à domicile ou l'école, pour prendre deux autres exemples importants. Pourtant, le jeu de société est un beau cas d'étude pour le jeu en général : il concentre dans un petit espace (souvent une table) des questions de design, de narration, de goûts individuels et collectifs, de création et production d'objets de divertissement culturel, et de relations sociales, souvent intergénérationnelles.

C'est également un beau **terrain d'investigation pour la (ludo)pédagogie et la formation** : on peut y observer comment des animateurs et animatrices jouent de leur voix et de leurs gestes, expliquent des règles, adaptent leurs animations à différents publics, font appel à l'imaginaire, captent l'attention et veillent à la sécurité physique et morale de chacun-e.

Pour toutes ces raisons – et, soyons honnêtes, sans doute aussi un peu par amour du jeu –, notre équipe de recherche (Elsa Sarlet, Alexis Messina, Vi Tacq, Vincent La Paglia, Jean-Emmanuel Barbier, Bruno Dupont) a choisi de se lancer en 2020 dans un projet d'étude des pratiques du jeu de société en éducation non-formelle. Nous avons eu la chance de bénéficier, au cours de ce long trajet, de deux subsides importants : l'un accordé par la Communauté Française via l'obtention du Fonds pour la Recherche en Haute École (**FRHE**), l'autre par le célèbre éditeur de jeux de société Asmodee via le Fonds **Game in Lab**.

EDUCATION PERMANENTE

Il y a mille manières et méthodes de recueillir des données scientifiques sur le jeu, mais nous avons choisi de travailler selon des méthodes principalement **qualitatives**. Après avoir identifié différents profils de professionnel-le-s et bénévoles en éducation non formelle, nous avons procédé à de longues interviews avec 49 d'entre eux et elles. Certain-e-s sont d'ailleurs issu-es de notre association, mais la pseudonymisation des données est de mise (ce qui veut dire : nous ne balancerons pas !).

Nous leur avons posé des questions sur leur travail en général, leur parcours, ainsi que leur **utilisation des jeux de société dans leur cadre privé et celui de leur travail** d'animation ou de formation. Ensuite, nous avons classé et analysé les résultats des interviews, pour aboutir à des perspectives théoriques et pratiques valables pour notre échantillon dans sa globalité.

Que peut-on bien retirer de toutes ces questions, ces longues réponses, et ces centaines de souvenirs liés à l'usage du jeu de société ? D'abord, nous avons remarqué que les témoignages de nos participant-e-s étaient souvent marqués par des **impératifs** extérieurs, des référentiels, voire des prescrits décrets : ils et elles font souvent référence aux objectifs de leur organisation, de l'Éducation Permanente, des décrets qui régissent leur secteur, ou de conditions de financement. Tous ces facteurs conditionnent, entre autres choses, leurs utilisations pédagogiques du jeu, la préparation de leurs activités, mais également le choix préférentiel de certaines thématiques ou certaines mécaniques de jeux qu'ils et elles estiment plus en **adéquation avec les obligations et prescrits**.

Ensuite, et c'est sans doute le plus important pour inspirer nos propres activités au sein de Vacances Vivantes, nos interviewé-e-s voient le jeu comme un outil visant à pratiquer et vivre la **solidarité**. Ils considèrent non seulement le jeu de société comme une activité éminemment sociale, mais plus encore comme un moyen de **renforcer les liens** au sein d'une équipe ou de la souder autour d'un projet commun. C'est le cas notamment lorsqu'ils utilisent des jeux comme brise-glace, comme manières de mieux se connaître, comme embrayeurs de convivialité.

Mais c'est aussi le cas au sein d'activités non ludiques, comme des discussions, groupes de parole, ou réunions d'équipe. Dans ce cas, les professionnel-le-s intègrent justement des phases de jeu pour (re)**dynamiser un groupe** au moment opportun, pour faciliter les échanges. Sur le long terme, on observe la même fonction : insérer du jeu de société, c'est œuvrer à la mise en place et la pérennisation d'un **cadre optimal pour que les buts du groupe puissent être atteints** – ce qui, au niveau de Vacances Vivantes, nous renseigne notamment sur l'utilisation potentielle du jeu de société comme outil « fil rouge » pour conserver une dynamique de groupe voulue. Nous avons choisi de nommer cette vision du jeu la fonction de « **Faire société** », c'est-à-dire de contribuer à l'établissement d'une cohésion sociale au sein d'un groupe d'animation ou de formation.

À côté de cette fonction, nous en avons identifié une seconde, toujours liée à la solidarité. En effet, nos participant-e-s ont souligné l'intérêt du jeu de société comme moyen de faire preuve d'**empathie**, de se mettre à la place de personnes qui ont un vécu très différent du nôtre – un exemple fort étant celui d'un jeu invitant à vivre dans la peau d'un-e toxicomane, pour comprendre le quotidien et les difficultés de ces personnes sans passer d'emblée par un jugement négatif.

EDUCATION PERMANENTE

Plus généralement, cette fonction de « sortir de soi », de « se mettre à la place de » ressortait aussi d'usages du jeu de société visant à la **communication non violente** – là encore, une piste que nous pourrions mettre en place ! En jouant des rôles, en imitant par exemple des animaux aux personnalités bien définies, il est selon nos interviewé-e-s possible de donner et recevoir du feedback de manière sereine. Ces usages du jeu visent donc, à des degrés divers, à **décentrer** les individus de leur propre personne et leur propre vécu, pour leur permettre d'imaginer d'autres façons de vivre, de poser les bases d'autres formes de vivre-ensemble. Pour cette raison, nous avons appelé cette seconde fonction « **Refaire la société** ».

Tant la forme « Faire société » que « Refaire la société » pointent vers des usages que nous mettons déjà en partie en place à Vacances Vivantes, mais que nous pourrions **explorer plus encore**. En effet, ces usages concernent deux aspects primordiaux de notre travail. D'une part, « faire société » avec le jeu, c'est faire avec ce qu'on a, c'est-à-dire considérer les jeunes qui nous sont confié-e-s avec leurs forces et leurs faiblesses, les conjuguer avec nos propres forces et faiblesses éducatives, et faire groupe non en dépit du fait qu'on ne choisit pas nos jeunes – et assez peu nos collègues – mais bien grâce à cet état de fait. D'autre part, « Refaire la société », c'est utiliser la **fonction utopique** du jeu, celle qui nous dit qu'on peut mieux, qu'on a le droit à mieux, et qu'on a le devoir d'œuvrer vers ce mieux, quitte à remettre en question notre société d'origine ou d'accueil. Bref, les deux aspects, finalement, convergent non seulement vers des questions de solidarité, de responsabilité, de citoyenneté active, mais aussi d'esprit critique.

Dans ces premières pages, nous avons surtout parlé du « **Pourquoi** » on joue en Éducation Permanente. Dans le prochain épisode de cette série, nous nous pencherons sur le « **Comment** » on y joue...

A bientôt !

Bruno Dupont

Elsa Sarlet

Dans le cadre du projet Faire Société et Faire Société Namur-Luxembourg

Pour l'équipe ANPRAJEU



Scannez le code pour en lire plus



Figure 1 : Elsa présentant ses recherches sur le jeu de société aux Journées de la Ludopédagogie (Caen)