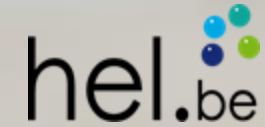


# Faire société Refaire la société

Usages motivés du jeu de société  
en animation et formation socioculturelles



Projet Faire société  
financé par le fonds FRHE (CFWB)

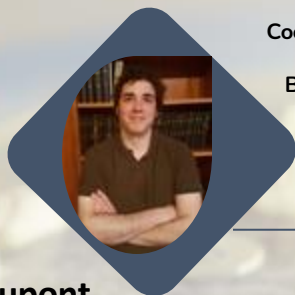
Projet Faire société – Namur Luxembourg  
financé par Game in Lab (Asmodée Research) et Libellud



# L'équipe



**Bruno Dupont**  
Coordinateur &  
Chercheur HEL  
Game studies



**Jean-Emmanuel  
Barbier**  
Coordinateur & chercheur  
HE2B  
Board games studies,  
Anthropologie



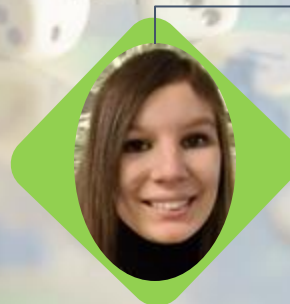
**Vi Tacq**  
Chercheuse HE2B  
Board games studies



**Alexis Messina**  
Chercheur HEL  
Game studies



**Vincent La Paglia**  
Chercheur HEL  
Sociologie



**Elsa Sarlet**  
Stagiaire UCL  
Sciences de l'éducation



1.

# Solidarité et éducation non formelle

# Solidarité et éducation non formelle

Éducation non formelle

**ajout, alternative, complément** à l'**enseignement formel** dans le processus d'apprentissage tout au long de la vie des individus" (CITE, 2011, p. 12)

Éducation permanente (Communauté Française, 2003, §1-3)

analyse critique de la société  
stimulation d'initiatives démocratiques et collectives  
développement de la citoyenneté active  
émancipation individuelle et collective  
participation active des publics  
expression culturelle  
Égalité et progrès social  
**construire une société juste, démocratique, solidaire**

scoutisme

Éducation populaire

Éducation à l'environnement

Éducation tout au long de la vie

(Forquin, 2014 ; Sauv , 2000 ; Vanhoenacker & Vroylandt, 2017)

## Solidarité et éducation non formelle (2)

Et donc ce que je fais, c'est que je les fais travailler ensemble. Donc je vais... Mon travail, il consiste surtout à animer des réunions et à mettre les gens en projet”

(Natasha, responsable des animations et formatrice en animation socioculturelle, 10:52)

Pouvoir solidarisant du jeu

**Faire** société

**Refaire la** société

# Programme

1. Solidarité et éducation non formelle (←)
2. Reflet de l'institutionnel dans la pratique
3. Motiver sa pratique du jeu comme liant social : Apprendre à faire société
4. Motiver sa pratique du jeu par l'empathie : Imaginer d'autres sociétés
5. Le cadre du jeu et celui de l'activité : une normativité emboîtée
6. Conclusion : Retour vers la société



2.

## Reflet de l'institutionnel dans la pratique



L'éducation permanente est « avant tout un décret »

(Anaëlle, coordinatrice d'une ASBL de médiation familiale, 10:36)

*Christa* : Et alors, ben il y a une évaluation qui est demandée par la Fédération Wallonie-Bruxelles et c'est sur cette base-là que les subsides sont donnés, etc. Et quand on est une bibliothèque, il y a différents niveaux, on va dire de... de bibliothèques de niveau 1, 2, 3. Il n'y a pas les mêmes exigences pour les différentes... les différents types de bibliothèques et... et quand on est par exemple niveau 3, comme nous... [...] Ben on aura "ouvrir un certain nombre d'heures", on doit faire des animations de tel type.[...] On doit faire des publications, etc. [...] Et il y a... il y a toute une série de...

*Juliette* : Contraintes.

*Christa* : Contraintes pour qu'on puisse rester de ce niveau-là. (bibliothécaires, 00:29:49 - 00:30:29)

► **Gérer les obligations et attentes de l'action socioculturelle organisée**

# Méthodologie : Entre sciences sociales et sciences du jeu

Les moyens, les moyens, les moyens, on s'appuie beaucoup sur les moyens en termes d'infrastructures des institutions socioculturelles existantes parce que nous, on a, on n'a pas réellement de lieu, donc on s'appuie sur les autres lieux. Un moyen qui est essentiel, c'est le partenariat.

(Natasha, 19:04)

Approche **qualitative** issue de la théorie ancrée (cf. Deterding & Waters, 2018)



- Consultation de la théorie avant la récolte des données
- Sélection d'un large échantillon de départ
- Guide d'entretien semi-directif partagé
- Retranscription semi-automatique
- Codage en deux niveaux

<p>Ressentir une différence de compétence chez le joueur  Ressentir une barrière culturelle, éthique ou affective chez le joueur  Ressentir un déficit de dynamique des interactions  Voir s'enrayer le déroulement du jeu</p>	<b>SE HEURTER AUX LIMITES</b>	<p>Appréhender le jeu de société comme activité réglée  Appréhender le jeu de société comme assemblage matériel  Appréhender le jeu de société comme interface sociale  Appréhender le jeu de société comme poursuite d'objectif  Appréhender le jeu de société comme impliquant des victoires et des défaites  Appréhender le jeu de société comme amusement</p>	<b>DÉFINIR SA PRATIQUE</b>
<p>Assurer que le cadre de l'activité soit sécurisant pour les participants  Agir sur l'individu par le rappel à la normativité du cadre  Alimenter l'attractivité du jeu et la participation de chacun  Prendre en compte les prérequis non ludiques  Accompagner le joueur pour intérioriser la normativité du jeu  Choisir un (autre) jeu en fonction des propriétés qu'on lui prête  Adapter un jeu pour faciliter son utilisation en contexte</p>	<b>ACTIONNER DES LEVIERS</b>	<p>Fluidifier les interactions  Instaurer ou fortifier la cohésion et la confiance au sein d'un groupe  Apporter du rythme et de la dynamique à une activité  Permettre d'aborder des sujets sensibles à une juste distance  Développer des compétences sociales chez les joueurs  Apprendre ou évaluer des savoirs  Développer ou évaluer une habilité  Eveiller la conscience de l'individu ou le mettre en questionnement  Provoquer l'amusement  Motiver sa non-utilisation du jouer  Valoriser le jeu comme objet culturel</p>	<b>MOTIVER SON USAGE DE L'OUTIL-JEU</b>
<p>Nommer les thématiques  Prendre en compte l'attitude des joueurs  Mesurer l'implication du joueur  Conceptualiser sur la base du début et de la fin de la partie</p>	<b>CONCEPTUALISER UNE EXPÉRIENCE LUDIQUE</b>	<p>Gérer les obligations et attentes liées à l'action socioculturelle organisée  Gérer les obligations et attentes liées à l'activité  Gérer les obligations et attentes constitutives du jeu  Mobiliser sa sensibilité et ses ressources individuelles  Mobiliser ou travailler son expérience professionnelle</p>	<b>METTRE EN RELATION LES NORMES DU JEU, DE L'ACTIVITÉ, DE L'ACTIVITÉ VIA SON AGIR PROFESSIONNEL</b>

# Actuellement

En cours

Nettoyage du codage et d'analyse finale des données récoltées

Aujourd'hui

Présentation d'une partie des résultats

Catégories

MOTIVER SON USAGE DU JEU  
METTRE EN RELATION LES NORMES DU JEU, DE L'ACTIVITÉ, DE L'ACTION  
SOCIOCULTURELLE VIA SES AGIRS PROFESSIONNELS



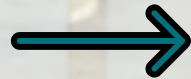
3.

Motiver sa pratique du jeu comme liant social

Apprendre à faire société

# Motivations à l'usage du jeu

(apprendre à)  
**Faire** société



jeu comme liant social

**Refaire** la société



jeu pour l'empathie  
**Imaginer d'autres sociétés**

# Motiver sa pratique du jeu comme *liant social*

## Apprendre à **faire** société

Créer du lien, on va dire ça de créer du lien, que je le vois dans la famille ou en professionnel. Moi, c'est vraiment des moments où les gens se retrouvent, arrêtent ce qui font et sont ensemble. Et dans une société où tout va vite, où c'est de plus en plus individualiste, où même rien qu'à un niveau familial avoir tout le monde à table pour manger au même moment, c'est déjà un défi. Et donc les jeux de société permettent de remettre ce genre de choses.

(Joëlle, association contre les violences familiales, 24:04)

## Motiver sa pratique du jeu comme *liant social* Apprendre à **faire société**

On pourrait aussi décider d'étaler des images chocs pour faire réagir un sujet, mais ce n'est pas notre approche parce qu'en fait, on pense que ça créera plus de rejet et d'immobilisme si on stresse les gens, que si on joue avec eux, qu'on est... Qu'on établit un climat de confiance et en général, on a des jeux qui ont des approches plutôt coopératives. On utilise aussi le jeu pour souder le groupe autour du projet, donc on a plusieurs objectifs. En fait, en jouant, c'est le plaisir, la collaboration.

(*Virginie*, ASBL travaillant sur des thématiques liées à l'écologie)



# Motiver sa pratique du jeu comme *liant social* Apprendre à **faire société**

Le jeu amorce l'« **être ensemble** » (Charles 2012)

Apporte du **rythme et un dynamisme à une activité**

Facilite les échanges pour « **faire ensemble** » (Charles, 2012)

Lubrification des activités réfléchie sur le long terme = cohésion sociale localisée

→ nécessite de percevoir, comprendre et partager des **repères communicationnels**

constituent un **développement des compétences sociales**

motivation en soi à utiliser le jeu pour les interviewé.e.s.

A close-up, shallow depth-of-field photograph of a board game. The board is composed of hexagonal tiles in various colors (blue, green, yellow, brown). Several white dice are scattered across the board, along with numerous small, light-colored wooden or plastic pieces. A dark, multi-armed figure piece is prominently placed in the center. The background is blurred, showing more of the game board and pieces.

4.

Motiver sa pratique du jeu par l'empathie

Imaginer d'autres sociétés

# Motiver sa pratique du jeu par l'empathie

Le jeu invite à prendre part à une activité collective

S'extirper de son intérêt individuel pour œuvrer à un intérêt commun (Derbaix 2018 ; Berger & Charles 2014 ; La Paglia 2020)

→ implique de se **mettre à la place d'autrui**

# Motiver sa pratique du jeu par l'empathie

## Imaginer d'autres sociétés

On est soit grossistes, soit policier, soit juge en tant qu'animateur et eux, ils sont soit consommateurs soit dealeurs [...]. Mais je me dis là, ça permet au moins aux joueurs de mettre les baskets d'un consommateur et de voir, de vivre, de vivre la consommation, de vivre, de se rendre compte, d'apprendre ne fût-ce que certains produits.

(Joseph, Animateur d'un service axé sur la réduction des risques en matière de substances psycho-actives)

# Motiver sa pratique du jeu par l'empathie Imaginer d'autres sociétés

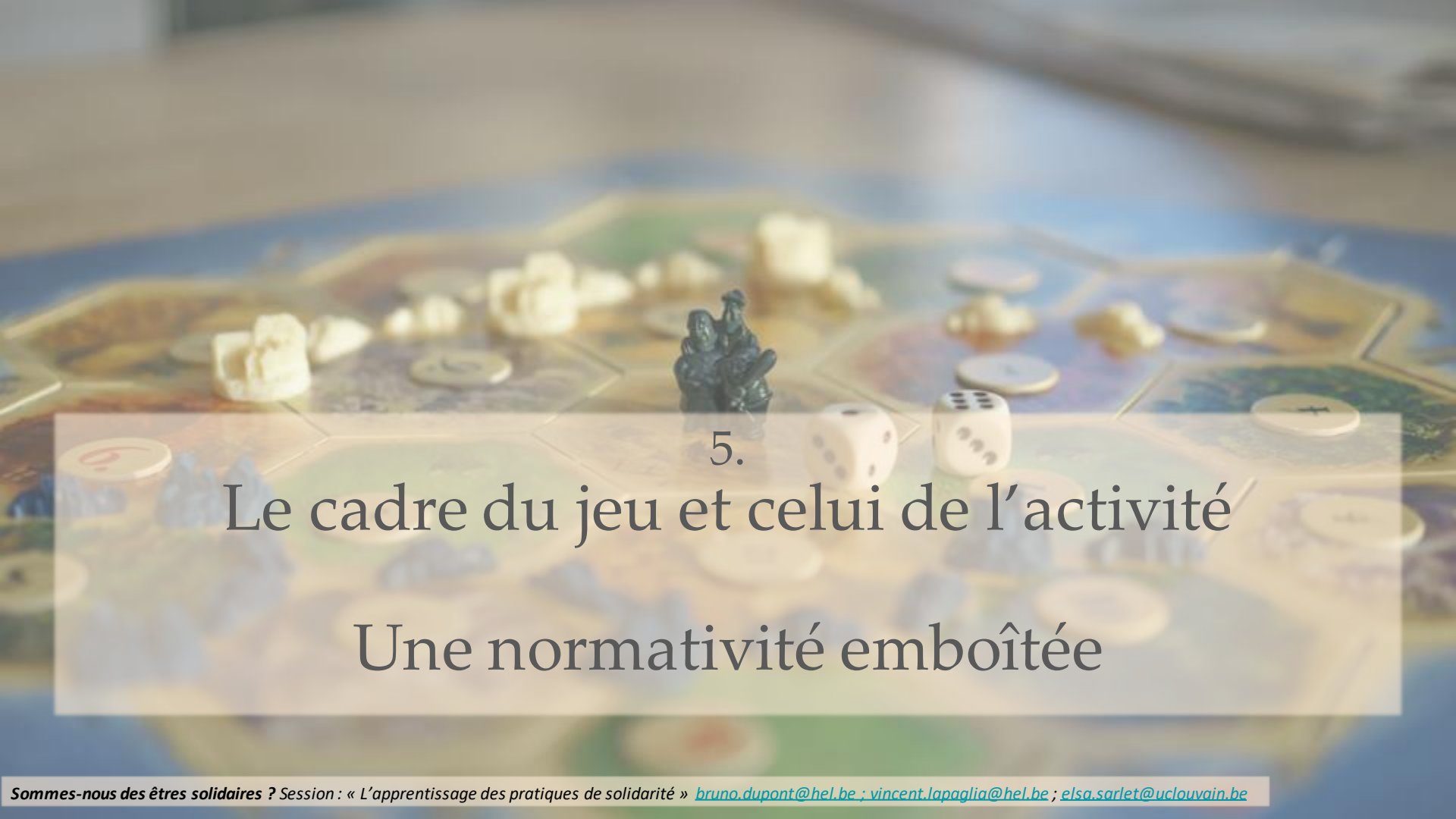
Le jeu implique que plusieurs individus **partagent leur "soi" avec d'autres** (Boulanger & Lançon, 2006)

Rencontre du vécu expérientiel d'autrui

= le vecteur d'un **processus réflexif**

connaissances à convertir en compétences "CRACS"

= **le jeu permet d'aller à la rencontre de l'autre dans la perspective d'imaginer d'autres sociétés**



5.  
Le cadre du jeu et celui de l'activité  
Une normativité emboîtée

# Normativité emboîtée

Motivations de l'usage du jeu : ne jaillissent **pas** de manière spontanée et informelle par pur désir de jouer

Outil-jeu et activité d'animation et de formation

« **cadres** » au sens goffmanien du terme (Goffman, 1991 ; 1974)

**obligations et attentes** = règles qui guident les conduites des individus au travers des interactions (Goffman, 1974)

⚠ **Particularité** : l'usage du jeu de société implique un **emboîtement des cadres** :

→ celui de l'usage de l'outil-jeu  
prend place dans celui de l'activité d'animation/formation.

→ **normativité emboîtée**

**En plus d'être usager, le participant devient joueur**

→ doit **intérieuriser les règles du jeu** pour **comprendre** quelle **contribution** fournir

Le fait de proposer un jeu de société, ça veut dire : est-ce que.. Pour moi c'est un genre d'accord tacite. A partir du moment où les gens disent « ok, je vais jouer », ils sont contraints de mettre de la bonne volonté. Une fois qu'on s'assied et qu'on dit « Ok j'accepte les règles du jeu », mais ça crée une sorte d'entente préalable sur laquelle on peut bâtir ensuite d'autres animations. Et à partir du moment où les gens ont été convaincus de jouer le jeu, c'est plus facile de les amener ensuite vers une activité qui peut être moins amusante, qui peut être un peu plus dans la réflexion, qui peut être plus parce qu'on a toujours parfois des sujets un peu de société, parfois un peu plus sensible.

(Alexandre, Animateur dans une association travaillant sur les thématiques liées au couple, à la famille et à la sexualité)

Je pense que certains apprentissages, par exemple, vont être sont moins bien assimilés que ce que je l'aurais cru. (...) Par exemple, le jeu de l'oie avec les enfants, c'est des verbes à conjuguer. Mais quand je me rends compte que dès les premières phrases, etc., ils conjuguent complètement à l'envers et, il y a...ça ne fonctionne pas [...] Voilà, si, par exemple comment? Pour le jeu de l'oie avec mes verbes, toujours, il y a parfois je vais dire ah ben, vous devez faire uniquement des phrases négatives. Puis je me rends compte que c'est la “cata” et puis je dis maintenant, on change, on ne fait que des phrases positives. Donc voilà, je, je dirais bien, je diminue les, je diminue les... Fin', je fais un jeu plus simple pour que ça fonctionne mieux. Mais alors là donc, j'adapte, j'adapte. Et comment... Et même si dans ma séquence pédagogique, j'avais prévu de faire ça, tant pis. L'objectif, c'est pas de séquences pédagogique, l'objectif, c'est que ma formation soit pertinente, et qu'ils apprennent quelque chose, voilà !

(Madeleine, Formatrice en alphabétisation).



# Normativité emboîtée

Adapter le jeu et accompagner le public



Règles mieux intériorisées

Mécanique du jeu fluidifiée

Dynamique du groupe facilitée

Fortification de la cohésion sociale localisée & de l'emmagasinement des connaissances


Difficultés quant à l'usage du jeu

Intériorisation balbutiante des règles

Mécanique du jeu grippée

Dynamique du groupe obstruée

Fragilisation de la cohésion sociale localisée & de l'emmagasinement des connaissances

A close-up, slightly blurred photograph of a board game board. The board is composed of hexagonal tiles in various colors (blue, green, yellow, purple). Scattered across the board are numerous game pieces: small white dice, several round tokens with numbers or symbols, and larger, more complex pieces in white and dark blue. The lighting is soft, creating a warm atmosphere. A semi-transparent white rectangular box is overlaid in the center of the image, containing the text.

6.  
Ouverture vers la société

# Ouverture vers la société

les acteurs et actrices du socioculturel

**se confrontent aux obligations et attentes issues de l'action socioculturelle organisée  
mobilisent leur sensibilité et ressources personnelles et leur expérience professionnelle**

# Ouverture vers la société

Ça ne peut pas être de l'éducation permanente, entre guillemets reconnue comme telle, si on n'arrive pas avec une prise de parole sous quelque forme que ce soit dans l'espace public. Ça ne peut pas rester de l'entre-soi. On n'est pas dans de la thérapie, on n'est pas dans du développement personnel. Donc il y a un moment où, même si les gens, évidemment, parlent de, utilisent leur vie et et et et oui évoquent leur vécu, y a un moment où on le transforme pour en faire quelque chose de collectif qui va aller dans l'espace public d'une façon ou d'une autre. (Joëlle, animatrice, association contre les violences familiale, 16:44)

Comme le résume *Anaëlle* (coordinatrice d'une asbl, 08:47), la « co-construction [...] débouche sur une représentation et une ouverture à la place publique ».

# Ouverture vers la société

Jeux de société créés ou adaptés par les organisations

Censés **voyager** au sein du tissu associatif et social général



**paradoxe**

⚠️ peu utilisés hors de leur contexte de création.

➡️ Contexte très spécifique : objectifs, public et thèmes abordés.

# Gestion du paradoxe

Remixer ou détourner des jeux existants.

Utiliser leur pratique, leur connaissance en **conceptualisation d'expériences ludiques** et leur **capacités professionnelles**

Intégrer le jeu existant dans leur fonctionnement

**procéder par itérations amélioratives.**

**appréhender le jeu de société comme assemblage matériel**

Remixer → conséquence visible d'un phénomène plus large

# Ouverture vers la société

## Deux tendances

### « **Faire** société »

réunit des participant.e.s via le jeu de société pour créer une **micro-cohésion**  
incorporation des règles d'une **culture ludique socioculturelle**  
**application de la culture ludique** dans le domaine particulier du socioculturel

jeux utilisés sans modification fondamentale

tout de même rendus accessibles à la réalité de terrain par recontextualisation  
(voir notamment *Martine*, ludothécaire, 19:19), p. ex. adaptation à différentes tranches d'âge

**Groupe fonctionnel = produit final = objectif de leur travail**

# Ouverture vers la société

## Deux tendances

### « **Refaire** la société »

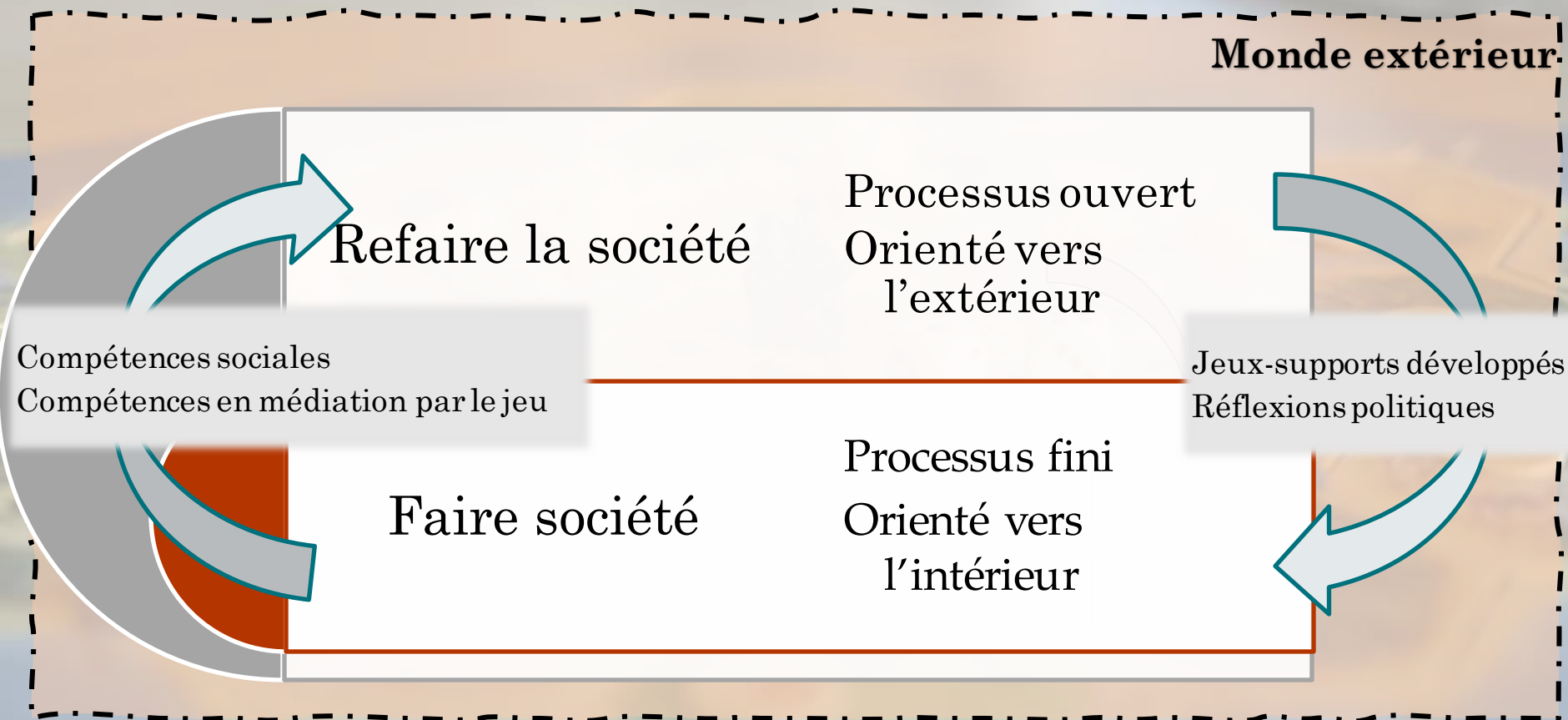
Petit groupe de participant.e.s = étape pour rayonner vers la société et amorcer son changement  
Mettre en questionnement et développer des compétences d'expression citoyenne  
Médiation socioculturelle par le jeu

Le jeu **accompagne** les acteurs et actrices en tant que produit non fini

Ben moi j'ai créé un jeu de société avec des femmes. Fin jeux de société parce que c'est basé sur le jeu de l'oie, mais **c'est plus un outil pédagogique qu'un jeu de société puisqu'on n'arrive jamais au bout.**  
(Joëlle, animatrice, association contre les violences familiales, 16:44)



# Faire société et refaire la société



A close-up, slightly blurred photograph of a board game board. The board is composed of hexagonal tiles in various colors (blue, green, yellow, purple). Scattered across the board are numerous game pieces: white dice, yellow and blue tokens, and a central black figurine. The background is out of focus, showing a wooden surface.

Merci de votre attention !

A close-up, slightly blurred photograph of a board game board. The board is composed of hexagonal tiles in various colors (blue, green, yellow, brown). Several white dice are scattered on the board, along with numerous small, light-colored wooden pieces and a few dark blue pieces. A semi-transparent white rectangular box is overlaid in the center of the image, containing the word 'Références' in a dark serif font.

# Références

# Références

- Barbier, J.E. (2018). Construire le cadre du jeu : pratiques d'engagement lors de parties de jeux d'édition. *Sciences du jeu* [En ligne], 10. DOI : 10.4000/sdj.1195
- Berger, M. & Charles, J. (2014), *Persona non grata. Au seuil de la participation*. *Participations*, 9, p. 5-36.
- Berry, V. (2021). Que sait-on des jeux de société « modernes » ? *Sciences du jeu* [En ligne], 14, URL : <http://journals.openedition.org/sdj/2796> ; DOI : <https://doi.org/10.4000/sdj.2796>
- Besse-Patin, P. (2018). *Loisir et éducation. La formalisation éducative des jeux dans un accueil périscolaire* [En ligne], *Revue française de pédagogie*, 204, p. 5-16. URL : <https://halshs.archives-ouvertes.fr/halshs-01477531/document>
- Bordes, V. (2012). L'éducation non formelle. *Les Dossiers des Sciences de l'Éducation* [En ligne], 28, p. 7-11. URL : <https://journals.openedition.org/dse/338>
- Charles, J. (2012), *Les conditions de la participation, marqueurs de la vulnérabilité du participant*. Récupéré sur : [https://www.cesep.be/PDF/ETUDES/PRATIQUE/Conditions\\_participation.pdf](https://www.cesep.be/PDF/ETUDES/PRATIQUE/Conditions_participation.pdf). Consulté le 22 avril 2022.
- Communauté Française (dernière modification 2020). Décret relatif au développement de l'action d'Education permanente dans le champ de la vie associative, adopté le 17 juillet 2003, publié le 26 août 2003, Moniteur Belge.
- Crist, W., de Voogt, A., & Dunn-Vaturi, A. E. (2016). Facilitating interaction: Board games as social lubricants in the Ancient Near East. *Oxford Journal of Archaeology*, 35(2), 179-196.
- Dang Nguyen, G., & Lethiais, V. (2016). L'impact des réseaux sociaux sur la sociabilité. Le cas de Facebook. *Réseaux*, 195. DOI: 10.3917/res.195.0165.
- Deterding, N. M., & Waters, M. C. (2021). Flexible Coding of In-depth Interviews: A Twenty-first-century Approach. *Sociological Methods & Research*, 50(2), 708-739. <https://doi.org/10.1177/0049124118799377>
- Goffman, E. (1974), *Les rites de l'interaction*, Paris, Les éditions de minuit.
- Goffman, E. (1974 : 1991 éd. traduite en français), *Les cadres de l'expérience*, Paris, Les éditions de minuit.
- Husuncker, A.J. (2016). *Board games as a platform for Collaborative Learning* Indiana University : School of Informatics.
- Institut de statistique de l'UNESCO (2013) : *Classification internationale type de l'éducation* : CITE 2011. [En ligne]. URL : [international-standard-classification-of-education-iscd-2011-fr.pdf\(unesco.org\)](http://international-standard-classification-of-education-iscd-2011-fr.pdf(unesco.org))
- La Paglia, V. (2020). *La transgression au sein d'activités participatives en milieu scolaire : entre « innovation » et « déviance »*. URL : <https://luck.synhera.be/bitstream/handle/123456789/427/Colloque%20sur%20la%20de%CC%81viance%20Intervention%20ppt%2014%2011%202020%20LPV%20Format%20insertion%20Luck%2024%2011%202020.pdf?sequence=2&isAllowed=y>
- Sauvé, L. (2001). *L'éducation relative à l'environnement : Un processus endogène, critique et intégré*. Actes de la Réunion Internationale d'Experts en Éducation de l'Environnement, Saint-Jacques de Compostelle, 2000, p. 125-133. URL : <https://citeseerx.ist.psu.edu/viewdoc/download?doi=10.1.1.471.2452&rep=rep1&type=pdf>
- Vanhoeacker, M. & Vroylandt, T. (2017). *D'une rive à l'autre du scoutisme: des aventures buissonnières à l'apprentissage de la citoyenneté*. *Participations*, 19, p. 49-71. URL : <https://doi.org/10.3917/parti.019.0049>