

# Jouer pour agir

Pour aborder des sujets difficiles, briser le tabou autour de problématiques qui font honte et expérimenter des situations complexes, le jeu peut devenir un sérieux allié du travailleur social.

« **S**OS, je viole mon camarade de chambre. » Lancé comme une bouteille à la mer, ce message est à l'origine d'une révolution dans la carrière d'Alixé Moujeard, alors éducatrice spécialisée dans un institut thérapeutique éducatif et pédagogique (ITEP). « Ce mot a délié les langues et j'ai réalisé que la moitié du groupe d'internes étaient concernés. J'ai pris une bonne claque professionnelle, puis j'ai fait un signalement, du travail en équipe, des ateliers de paroles avec les jeunes... Mais l'un d'eux m'a dit: "ça ne sert à rien, je continue à violer". » Deuxième claque! Alixé Moujeard complète alors sa formation à l'École des hautes études en sciences sociales (EHESS) où elle entreprend une recherche sur la prévention des violences sexuelles. « Je cherchais un outil et je ne trouvais que des choses moralisatrices, théoriques... En ITEP, on sait qu'il ne sert à rien de dire "arrête de faire ci ou ça". Il faut trouver ce qui fonctionne et le mettre en place concrètement. »

Elle décide donc de créer un outil et le jeu s'impose naturellement. « Si tu proposes un atelier sur les violences sexuelles, personne n'est motivé. Si tu dis "viens à cet atelier pour apprendre à pécho", les jeunes s'inscrivent et avec un état d'esprit différent. Le jeu permet de ne pas être dans la position de l'éducateur sachant qui va expliquer la vie à des ados. Les joueurs entre eux disent: "moi tu me fais ça je n'apprécie pas du tout" ou au contraire: "tu me parles comme ça, je trouve ça chouette". Le partage entre pairs est essentiel. En plus, les informations passent beaucoup plus facilement au travers de l'expérience, plutôt qu'en transmettant du savoir brut et théorique. » Son premier jeu, SéduQ s'appuie sur des dialogues écrits par son groupe de jeunes de l'ITEP et ça délie les langues. Pour le distribuer, l'éducatrice crée les Éditions Désclie en 2019.

Depuis, cette société conçoit et/ou distribue des outils ludopédagogiques à destination des travailleurs sociaux et de l'éducation populaire. Ils visent à changer les comportements sur des sujets de socié-

tés: égalité femme/homme, addiction, laïcité, discrimination envers les personnes en situation de handicap... « Tous nos jeux sont coconstruits par les publics concernés, les professionnels qui les accompagnent et des experts du sujet. » Une chercheuse et un comité scientifique en évaluent l'efficacité avant qu'un réseau d'ambassadeurs sensibilise à leur utilisation en France et en Belgique. Cinq cents professionnels ont ainsi été formés à SéduQ et vingt mille jeunes y ont joué. « Le jeu permet d'aborder les sujets de façon explicite, souligne l'éducatrice-éditrice. Mais un impact réel sur les comportements nécessite un accompagnement porté par l'équipe et la direction. Ce sont les professionnels de terrain qui accompagnent de façon qualitative. Notre travail consiste à leur fournir l'outil qui va faciliter l'action et à les entourer pour qu'ils aient les bonnes informations, la bonne posture, les bons interlocuteurs si besoin. »

**Par le jeu, les étudiantes vont éprouver le mal-logement. L'émotion permet d'enregistrer.**

À Marseille, l'institut régional du travail social (IRTS) mise sur un double effet du jeu. Dans le cadre d'une semaine sur le mal-logement, un groupe de soixante futures assistantes de service social (1), des 1<sup>ères</sup> années marseillaises et des 3<sup>èmes</sup> années belges en voyage d'étude, explorent la ville au travers de son bâti dégradé. Après trois jours de visites et de rencontres, l'ancien directeur régional de la Fondation Abbé Pierre, Fathi Bouaroua, éclaire les mécanismes de l'habitat dégradé. Pour la touche ludique, il utilise des jeux élaborés par l'association Didac'Resources. « À l'IRTS, nous cherchons à intégrer les principes de pédagogie active et de construction du savoir expérientiel, explique Dina Ben Ezra, la formatrice à l'initiative de cette intervention. Si on parle de mal-logement ou d'insalubrité en s'appuyant sur des textes de loi, en cinq minutes c'est oublié. Par le jeu, les étudiantes vont l'éprouver et l'émotion permet d'enregistrer. En plus, elles pourront s'emparer de ces outils dans leur pratique professionnelle. »

Très politique, le Taudis-Poly détourne le best-seller capitaliste pour démontrer la manne finan-





Expérimenter des problématiques de manière ludique permet de mieux les comprendre.

cière que représentent les bidonvilles, les immeubles insalubres et autres copropriétés en péril. Financé par l'agence régionale de la santé (ARS), le Punaizo aborde, lui, le sujet hautement répulsif des punaises de lit et des moyens de lutter contre ce fléau. Fruit de la collaboration entre habitants, architectes, psychologues, médecins et travailleurs sociaux, Home sick home propose d'identifier les maladies liées au logement, d'en diagnostiquer les causes et d'apporter des solutions. Rapidement trois groupes se séparent pour passer aux choses sérieuses. Animé par Fathi, avec projection sur l'écran de l'amphithéâtre, le Taudis-Poly remporte un franc succès. « J'apprends énormément de choses, remarque une jeune marseillaise. J'habite dans une résidence dans le 15<sup>e</sup> arrondissement (N.D.L.R.: quartiers nord) et je ne bouge pas beaucoup, donc là je découvre la ville. Je ne réalisais pas toute cette pauvreté qui se concentre dans le centre ; dans les autres villes, ce sont les riches qui vivent là. »

## La parole circule

Dans la salle du Punaizo, les joueuses commencent à se gratter. À chaque tour, tant qu'elles ne tirent pas les bonnes cartes (nettoyeur vapeur, professionnel, congélateur...), elles assistent impuissantes à la multiplication des punaises au fur et à mesure de l'éclosion des œufs. « C'est sans fin ce jeu », lance l'une d'elles au bord du désespoir. « Comme dans la vraie vie, quand tu as des punaises, c'est l'enfer de s'en débarrasser », explique une connaisseuse qui du coup, révèle qu'elle en a été victime. « Je venais d'emménager et la première nuit, elles m'ont dévorée.

*Le propriétaire voulait que je paie le spécialiste, heureusement j'ai su me défendre et c'est lui qui a tout pris en charge. »* La parole circule et petit à petit, les apprenties assistantes de service social deviennent des expertes. « Si tu ne traites pas tout de suite, ça empire, constate Sarah qui effectue son stage dans une association du centre ville. *Beaucoup de personnes ont ce genre de problème mais elles mettent du temps à en parler, elles ont honte. Ça pourrait nous aider d'avoir ce jeu. »* Ça tombe bien, il est offert aux associations désirant l'utiliser avec leurs usagers. Un animateur peut même se déplacer pour initier l'équipe et le public.

Dans la salle Home sick home, le jeu est testé pour la première fois par des profanes. Les étudiantes apprécient de découvrir les actions à mener et la nécessité d'agir en équipe pour sortir des difficultés. Les réponses s'avèrent graduées, avec la possibilité de réaliser des petits travaux par soi-même, de faire intervenir un tiers professionnel ou de recourir à la machine institutionnelle jusqu'à la procédure devant la justice. Avant de sortir la grosse artillerie, une étudiante voit dans ce jeu un outil d'analyse des problématiques liées au logement. En stage auprès de personnes âgées, elle réalise leurs difficultés à identifier ce qui ne va pas dans leur habitation. « Jouer peut aider à la prise de conscience des problèmes et des possibilités d'agir, conclut Dina pour clôturer la formation. *C'est aussi une manière de créer du collectif, d'inciter les personnes à sortir de chez elles, de l'isolement provoqué par les difficultés sociales.* »

Myriam Léon

[1] Seuls cinq étudiants faisaient partie du groupe.