

Jeux et Joueurs : populations

Introduction

L'une des notions clés de mon mémoire est l'accessibilité, notamment des personnes sourdes. Mais tous les publics sont concernés par cette question, j'ai donc décidé de me pencher sur un autre public, avec des besoins bien différents. Puisque certaines adaptations apportées pour un public peuvent toujours être bénéfiques pour un autre et que la question de l'inclusion guide mes orientations professionnelles, j'ai souhaité approfondir mes connaissances sur d'autres publics à besoins spécifiques. Afin qu'une structure soit accessible pour une vaste diversité de profils, il est nécessaire de connaître son public pour mieux répondre à ses besoins. De plus, les effets induits du jeu peuvent être intéressants à observer s'ils ont un impact bénéfique sur certains publics (en plus du plaisir même du jeu). Au-delà de l'aspect psychologique du jeu, j'ai souhaité observer ses apports sociologiques dans un cadre de jeu adapté.

Ainsi, j'ai profité du lien entre la ludothèque Interlude¹ et le centre d'activités Florada² pour observer plusieurs situations de jeu avec un public bien précis : les adultes en situation de handicap mental. Florada est un centre qui accueille des adultes reconnus inaptes par la MDPH³ et a pour mission de leur proposer diverses activités adaptées et encadrées pour leur donner accès à une vie sociale et culturelle, des activités éducatives et productives dans un cadre protégé. Une fois par mois, la ludothèque Interlude reçoit, pendant une heure, un groupe d'une dizaine d'adultes accompagnés par deux éducateurs spécialisés pour leur proposer des jeux de règles. Le groupe est souvent constitué des mêmes personnes. Mon observation porte alors sur deux de ces accueils mensuels.

Je décrirai d'abord les situations de jeu observées, puis j'analyserai les éléments qui me semblent pertinents avec des recherches complémentaires. Enfin, j'apporterai un regard subjectif sur mon observation.

1. Observation

Arrivée

Le groupe de 9 personnes accompagné de 2 éducateurs entre dans la structure et salue Justine, la ludothécaire qui a l'habitude d'accueillir ce groupe tous les mois⁴. Ils prennent tous le temps de venir lui serrer la main ou lui faire un "check" avant d'aller s'installer à l'une des tables. En prévision de leur arrivée, Justine et moi avons préparé trois tables de jeu faisant une mise en place du contenu pour être prêt à jouer. La troisième table présente un jeu qui est plus agréable lorsque l'on est au moins 4 joueurs. N'ayant que 3 personnes assises autour d'elle, les éducateurs invitent plusieurs joueurs à changer de table. Une fois tous installés, Justine et moi nous occupons de présenter les règles de jeu à deux des tables avant de passer à la troisième dont les membres attendent patiemment avec l'un des éducateurs.

¹ Interlude : ludothèque associative où j'effectue mon alternance dans le cadre de la LPMJGL

² Centre d'activités Florada : centre d'accueil en semi-internat pour adultes en situation de handicap mental et/ou psychique

³ Maison Départementale des Personnes Handicapées

⁴ Afin de conserver l'anonymat des personnes observées, les prénoms ont été modifiés, à l'exception de Justine, la ludothécaire que j'accompagne dans l'accueil de ce groupe.

Situation de jeu

Observations du jeu *Attrape Rêve* (2 joueurs à la table) :

- Je dois accompagner chaque étape du jeu : révéler la prochaine carte, préciser à chaque fois qu'il faut choisir une tuile, quand un joueur en choisit une, l'autre joueur attend (alors qu'ils doivent choisir simultanément), je dois donc rappeler une deuxième fois qu'il faut choisir une tuile aussi. Après avoir chacun posé leur tuile, je leur demande s'ils pensent avoir fait le bon choix (réponse immédiatement visible sur la table de jeu). Si la réponse est bonne, je désigne le nombre de points qu'ils gagnent.
- Renaud et Francis ont réalisé deux parties, une première à égalité et une deuxième où Renaud gagne.
- Renaud veut faire une troisième partie mais Francis souhaite changer de table. Il rejoint alors un autre jeu avec Justine pendant que Anthony vient le remplacer.
- Sur cette troisième partie, Abdel gagne. Renaud souhaite maintenant changer de jeu.
- Pendant les trois parties, Renaud présente de l'enthousiasme au moment de choisir une tuile et au moment où on observe qu'elle lui rapporte des points. Il compte les cases vides pour savoir combien de points il lui manque avant la victoire et est toujours le premier joueur à choisir une tuile.
- À la fin de chaque partie, je demande de ranger les points dans le sac. Les trois joueurs présentent une lenteur dans leurs mouvements et une maladresse qui les fait parfois tomber les points à côté du sac.

Observations du jeu *la bande de porcelets* (2 joueurs à table) :

- Renaud et Abdel souhaitent changer de jeu. Les deux autres tables étant lancées dans leur partie, je propose de continuer sur la même table avec un autre jeu en m'incluant en joueur cette fois-ci. Nous sommes à présent sur un jeu de hasard où le résultat du dé indique le nombre de case à avancer avec son pion sur un parcours. Quand deux pions se retrouvent sur la même case, ils se trompent souvent de pion en voulant avancer le leur. Les pions sont de couleurs différentes et nous avons chacun un jeton de notre couleur qui nous sert de rappel. Renaud présente moins d'enthousiasme qu'au jeu précédent. Les tours ne comprenant que deux étapes : lancer le dé et avancer du nombre de case indiqué, la partie se déroule plus fluidement car je n'ai pas besoin de rappeler chaque étape à chaque tour de jeu.
- La course se termine avec moi en première position, Renaud en deuxième position et Abdel en troisième position.

Observations du jeu *Les Clés Magiques* (5 joueurs à tables) :

J'ai encadré ce jeu lors d'un autre accueil, deux mois auparavant, mais je trouve certains éléments intéressants à relever. Les joueurs présents sont les mêmes aux deux accueils.

- Dans ce jeu de stop ou encore, tous les joueurs ont rencontré des difficultés à avancer leur pion sur le chemin sans sauter des cases ou des sections entières du parcours. Les étapes d'un tour étant plus nombreuses, j'ai accompagné le groupe sur toute la partie et ai dû expliquer les conséquences de choix qui s'offraient à eux régulièrement pour tenter de faciliter leurs décisions.

- Renaud et Anthony présentaient de l'enthousiasme au moment de tester la clé sur le coffre contenant les diamants à récolter (points de victoire du jeu), que ce soit à leur tour ou au tour des autres. Alors que je m'adressais à Nicolas comme aux autres, un des éducateurs est venu m'expliquer qu'il était non-verbal et que je devais lui présenter des options claires et visuelles pour qu'il puisse répondre en pointant du doigt ou d'un signe de la tête. J'ai donc suivi son conseil et accompagné toutes mes interventions avec lui de gestes, de signes avec les mains pour essayer d'illustrer mes propos. Phrases et gestes associés pour : "jeter les dés", "recommencer", indiquer les chiffres sur mes doigts, pointer clairement du doigt un objet quand je le mentionne...
- À plusieurs reprises, quand le joueur actif prenait du temps à lire les chiffres sur les dés, Renaud annonçait "je le fais pour toi regarde" et avançait le pion à sa place.
- Laurent, toujours les bras croisés sauf quand c'est son tour, ne parle que quand on lui pose une question, contrairement aux autres qui me posent des questions ou discutent entre eux. Anthony présentait une réactivité supérieure aux autres pour jouer son tour. Quand les dés tombaient sur la face lune (on retire le dé du jeu dans ce cas), Renaud était très attentif, il s'exclamait et tendait immédiatement le bras pour retirer le/les dé(s) en question du jeu après le lancé d'un autre joueur. Quand c'était son tour et qu'il tombait sur une face lune, il tentait parfois de continuer son tour avec sans retirer le dé. Un des éducateurs lui a fait remarquer et il a affirmé qu'il n'avait pas fait exprès puis s'est penché vers Laurent en lui disant "chuuut". Francis parlait peu et quand c'était le cas, j'avais beaucoup de mal à comprendre ce qu'il disait. À l'inverse, quand il comptait les cases, il le faisait en espagnol et je le comprenais.

Fin de l'accueil

À la fin de l'accueil, les éducateurs leur demandent leur avis sur les jeux afin d'en emprunter quelques-uns. Renaud indique que le premier jeu était difficile et qu'il avait préféré le deuxième. Pour leur dernier accueil en ludothèque de l'année, nous avons réalisé une photo de groupe. Johanna a insisté pour que Justine, qui prenait la photo, soit aussi dedans. Pendant les échanges informels de fin d'accueil, Johanna et Renaud discutent. De mon point de vue, je ne comprends pas ce qu'ils se disent. Au moment du départ, les joueurs viennent à nouveau nous saluer en nous serrant la main ou en nous faisant un check.

2. Analyse de l'observation

2.1. Objectifs poursuivis et approche des éducateurs

Avant de se plonger dans le jeu en lui-même, je souhaite mentionner les objectifs poursuivis par les deux éducateurs à travers ces accueils. Les activités que proposent Florada font partie de projets annuels différents pour chaque individu. L'accueil à la ludothèque représente plusieurs objectifs : sociabiliser, être stimulé par le jeu, stimuler la motricité (le trajet vers la ludothèque)... et chacun réalise cette activité pour un objectif qui lui est propre.

Alors que des "exercices" jeux chercheraient à stimuler certaines compétences (jeux d'adresse, jeux de mémoire...) dans un but éducatif, cet accueil propose du jeu avec une volonté claire de ne pas mettre en difficulté les joueurs. Les éducateurs suivent avec rigueur cette envie de laisser libre les joueurs et de profiter de ce temps pour leur offrir un cadre d'expérimentation.

Lors de la sélection des jeux, mais aussi par choix des éducateurs durant l'accueil, on retrouve cette volonté à prendre des jeux qui sont accessibles et qui stimulent mais toujours sans intention d'apprentissage. L'apprentissage informel par le jeu fait son travail et n'est aucunement forcé par quelque forme d'exercice que pourrait prendre cet accueil. Il y a donc bien sûr une envie de susciter les échanges, le partage, la réflexion, d'aider à la prise de décision, mais l'objectif premier à remplir à la fin de l'accueil est que tous passent un moment convivial et agréable. Notre intervention et celle des éducateurs représentent cet objectif en adaptant les jeux aux joueurs plutôt qu'en adoptant une attitude instructive peu constructive pour des personnes en situation de handicap⁵.

2.2. Un cadre qui favorise les échanges

L'accueil en ludothèque, du début à la fin, offre un cadre sécurisé qui favorise l'expression et l'expérimentation des joueurs. On observe des habitudes telles que : venir serrer la main ou checker pour saluer, s'installer à la table de jeu, écouter les règles ou attendre patiemment, et de nouveau venir saluer lors du départ. Cela participe à l'intégration et à la pratique des codes sociaux qui peuvent représenter une difficulté pour nombre de personnes en situation de handicap mental et psychique. Mais le jeu participe lui aussi activement. Là où la société propose un environnement changeant et imprévisible, le jeu de règles offre un cadre stable et un environnement structuré. De plus, les règles de jeu peuvent contribuer au confort et prise de confiance de certains car l'accès à la totalité des informations leur est rassurant. J'ai pu observer cette prise de confiance par Anthony dans *Les Clés Magiques* qui, une fois le mécanisme du jeu intégré, a su prendre en autonomie et m'a de moins en moins sollicité au fil de la partie. Cette structure peut grandement reconforter les personnes en situation de handicap car, pour beaucoup, l'instabilité d'un cadre peu vite être source de stress et d'incompréhension⁶. La frivolité et le droit à l'erreur et à l'expérimentation qu'offre le jeu n'est pourtant pas perçue de la même manière par les joueurs. Malgré la victoire et l'égalité de Renaud sur *Attrape Rêves* (sur 3 parties) et son enthousiasme visible, il a su exprimer la difficulté que représentait ce jeu pour lui. Le jeu, au lieu de le renvoyer à sa capacité à remporter une partie et à encourager son entourage comme il l'avait fait avec Francis, a en réalité mis en lumière ses mauvais choix dans le jeu qui ne lui rapportaient aucun point. Justine et les éducateurs ont pu échanger dessus à l'issue de l'accueil et réaffirmer qu'en effet, le but de cet accueil n'est pas de se mettre en difficulté mais de proposer un cadre sécurisant. Au lieu de cela, Renaud a relevé le stress du choix que le jeu lui avait procuré. C'est d'ailleurs pour cela que j'ai décidé de présenter un jeu de hasard pour éliminer la mécanique qui lui posait problème. Dans ces situations, cela nous permet de réfléchir aux choix de nos jeux et aux adaptations de règles que nous pouvons apporter pour toujours conserver l'atmosphère conviviale cherchée lors de cet accueil. En dehors de cela, nous avons pu globalement observer des prises de confiance en soi similaires à celle d'Anthony au cours de différents jeux et parties. Elle s'exprime majoritairement par une montée en autonomie qui nous permet

⁵ Mikulovic, J., & Bui-Xuân, G. (2017). Intégration sociale des personnes handicapées mentales par les activités physiques et sportives : paradoxes, enjeux et objectifs. *Sciences de la société*, 130-143 - paragraphe 31-33.

⁶ Atherton, G., & Cross, L. (2024, mars 20). *How games foster social connection* [Webinaire]. Autism Research Institute.

d'adopter une posture plus en retrait lors des parties et de laisser les joueurs avancer par eux-même. Le sentiment de réussite n'est que plus fort pour eux quand nous participons moins à leurs prises de décisions.

2.3. Apports du jeu et intégration sociale

Malgré les obstacles rencontrés et la marge d'amélioration que les éducateurs et les ludothécaires peuvent investir, rappelons que l'objectif premier de cet accueil en ludothèque est de partager un temps convivial. La ludothèque est un lieu qui se veut créateur de liens sociaux, et même si les accueils proposés à Florada se déroulent sur des temps en dehors des accueils tout public, la sociabilisation est tout de même bien présente. En effet, comme l'explique Roger Caillois, les jeux ont une vocation sociale, "[ils] ne trouvent généralement leur plénitude qu'au moment où ils suscitent une résonance complice. Même quand, en principe, les joueurs pourraient sans inconvénient s'y adonner à l'écart chacun de son côté, les jeux deviennent vite prétextes à concours ou à spectacles [...]"⁷. Si le jeu était un outil d'apprentissage, alors l'atelier pourrait se faire en dehors de la ludothèque et les éducateurs adopteraient une posture différente. Le jeu permet ici aux joueurs d'entrer en interaction entre eux mais aussi avec les éducateurs et les ludothécaires qui accueillent, présentent les règles et parfois prennent part aux jeux. Chacune des parties a suscité de l'enthousiasme, que ce soit le joueur actif ravi de recevoir des points, les joueurs passifs contents de voir leur camarade réussir, le vainqueur d'une partie avide de partager la joie que lui procure sa victoire avec tout le monde, ou même les perdants enchantés d'avoir partagé ce moment tous ensemble. En dépit de la passivité de certains comme Laurent et Nicolas et la forte implication d'autres comme Renaud, Johanna et Abdel, tous expriment une forte satisfaction à venir jouer à la ludothèque, à partager ces moments avec nous, ludothécaires. Même pendant les parties plus difficiles, la bonne humeur est toujours présente et les liens sociaux se renforcent entre toutes les personnes présentes. À la fin du dernier accueil de l'année, chaque personne composant le groupe a le choix de poursuivre les accueils à la ludothèque l'année prochaine ou de changer d'activité. Plusieurs d'entre eux reviendront l'année prochaine car ils affirment avoir passé de bons moments et apprécient partager ce temps avec les éducateurs et Justine, qui les accueillent bien plus régulièrement que moi. Leur motivation première est le lien social qui les regroupent autour du jeu et de ce qu'offre la ludothèque. C'est d'ailleurs ce qui a été observé chez les personnes autistes (entre autres) dans le jeu : plusieurs des effets à long terme notifiables sont la création d'amitiés, de lien social et d'indépendance⁸.

Conclusion

L'accueil d'un groupe d'adultes en situation de handicap relativement lourds en ludothèque comme le fait Interlude avec le centre Florada est un bon exemple de ce que les ludothèques en général pourraient mettre en place pour permettre à un maximum de personnes qui, en temps normal, n'auraient pas eu accès au jeu, en tout cas pas dans un cadre sécurisant comme

⁷ Caillois, R. (1958). *Les jeux et les hommes : Le masque et le vertige*. Paris : Gallimard, p.70

⁸ Atherton, G., & Cross, L. (2024, mars 20). *How games foster social connection* [Webinaire]. Autism Research Institute.

j'ai pu l'observer. L'idée d'accueillir ce public pour les "stimuler mentalement et physiquement" m'avait laissé perplexe car je suis convaincue que le jeu est avant tout un loisir et ne devrait pas être déformé pour mettre en difficulté un public. Bien qu'il soit un bon outil de médiation dans de nombreux domaines, le jeu doit conserver son aspect ludique et ne pas diffuser une image d'efforts et d'exercice aux publics. L'appropriation du jeu dans le cadre des accueils que j'ai pu observer est bien la preuve qu'il peut être un stimulant tout en préservant son aspect ludique et le liant social qu'il représente. De mes recherches documentaires, les premiers résultats qui ressortent ont été bien trop souvent l'utilisation du jeu sous sa forme de serious game et la posture de l'éducateur suivaient de trop près les comportements peu constructifs que Jacques Mikulovic et Gilles Bui-Xuân ont mis en lumière⁹. L'approche des deux éducateurs de Florada que j'ai suivis représente l'investissement du jeu pour ce qu'il est, en faisant confiance à ses effets induits plutôt qu'à forcer les apprentissages.

Dans le cas de Florada et de l'objectif des éducateurs, on se retrouve dans une situation d'intégration d'un public en situation de handicap et non pas d'inclusion. En effet, le but n'étant pas de mêler les publics mais simplement de donner accès, la forme que prennent ces accueils me semble pertinente. De plus, au vu des handicaps présentés dans ce groupe, il est difficile d'imaginer des accueils entièrement inclusifs. Il faut pouvoir garder un environnement calme et des encadrants pleinement disponibles afin de maintenir la qualité de ces accueils.

Enfin, la variété des profils (non verbal, capacités mentales différentes d'une personne à une autre, personnalités différentes, ...) demande une adaptation constante des ludothécaires qui m'a mis en difficulté au début. Mais c'est un apprentissage que l'on peut faire pour rendre nos lieux de divertissement accessibles et sécurisantes pour ce type de public.

⁹ Mikulovic, J., & Bui-Xuân, G. (2017). Intégration sociale des personnes handicapées mentales par les activités physiques et sportives : paradoxes, enjeux et objectifs. *Sciences de la société*, 130-143

Bibliographie

Mikulovic, J., & Bui-Xuân, G. (2017). Intégration sociale des personnes handicapées mentales par les activités physiques et sportives : paradoxes, enjeux et objectifs. *Sciences de la société*, 130-143. <https://doi.org/10.4000/sds.6424>

Auguin-Ferrère, N., Torossian-Plante, V., & Morvan, J.-S. (2013). Handicap et trisomie : la parole des adultes, configurations et itinéraires, implications et orientations. *Le Journal des psychologues*, 304(1), 19–32. <https://doi.org/10.3917/jdp.304.0019>

Atherton, G., & Cross, L. (2024, mars 20). *How games foster social connection* [Webinaire]. Autism Research Institute. <https://autism.org/how-games-can-help-teach-social-skills/>

Caillois, R. (1958). *Les jeux et les hommes : Le masque et le vertige*. Paris : Gallimard. https://monoskop.org/images/4/41/Caillois_Roger_Les_jeux_et_les_hommes_1958.pdf

Rossi, H. (2024, septembre). *Le jeu, un média inclusif ? : Comment la médiation par le jeu est-elle un vecteur d'inclusion des personnes en situation de handicap ?* [Mémoire]. IUT Bordeaux Montaigne.