DOSSIER
DOCUMENTAIRE

# JEUX, INCLUSION & MODELES EXPLICATIFS DU HANDICAP

Une revue de littérature réalisée dans le cadre de la recherche Mhan-Access, pour produire des connaissances dans une dynamique inclusive & rendre accessibles et ludiques les modèles explicatifs du handicap.

54

Cette revue de littérature a été réalisée par William Sherlaw (EHESP) et en collaboration avec Diana Chiriacescu (SSEO Technical Assistance), Marie Cuenot (EHESP), Agnès d'Arripe (HADéPaS - Handicap, Autonomie et Développement de la Participation Sociale de l'Institut Catholique de Lille), Bénédicte Dubois (IFPEK), Kerri-Anne Pierre (EHESP), Marie-Claude Saint-Pé (Advocacy Paris Ile de France), Helyett Wardavoir (HELB-IP), Jessy Villepreux, et Marie-Laure Charron (EHESP).

Elle a été réalisée dans le cadre de la recherche « **Mhan-Access : une recherche pour produire des connaissances dans une dynamique inclusive & rendre accessibles et ludiques les modèles explicatifs du handicap** », une recherche soutenue par la FIRAH et la Fondation de France.

La recherche Mhan-Access est portée par le laboratoire Arènes de l'UMR du CNRS/Université de Rennes/IEP de Rennes/Université Rennes 2/EHESP (France) et menée en partenariat avec les organisations suivantes : Advocacy Paris-Île de France (France), Association Handi'chiens (France), l'Unité HADéPaS du laboratoire ETHICS de l'Université Catholique de Lille (France), IFPEK – Institut de formation des métiers de la rééducation et de la réadaptation de Rennes (France), RIPPH – Réseau international sur le Processus de production du handicap (France), Association Anömalie (Belgique), ASA-HM – Association Suisse d'aide Handicap Mental (Suisse), Association GRAVIR (Belgique), HELB-IP – Haute École Libre de Bruxelles (Belgique), HelHa – Haute École Louvain en Hainaut (Belgique) et SSEO (Roumanie).

**L'ensemble des productions de la recherche sont disponibles sur le site de la FIRAH :**
**https://www.firah.org/fr/mhan-access.html**

**Une recherche menée par :**

**Une recherche soutenue par :**

# Table des matières

NOTE DE SYNTHÈSE ..... 3
THÉMATIQUES ..... 8
1 - Classifications et explications du handicap ..... 8
Bibliographie pour Classifications et explications du handicap ..... 9
2 - Accessibilité des jeux ..... 10
Bibliographie pour Accessibilité des jeux ..... 10
3 - Conception des jeux ..... 12
Bibliographie pour Conception des jeux ..... 13
4 - Jeux et apprentissage ..... 15
Bibliographie pour Jeux et apprentissage ..... 15
5 - Jeux et coopération ..... 16
Bibliographie pour Jeux et coopération ..... 16
6 – Théorisation des jeux ..... 17
Bibliographie pour Théorisation des jeux ..... 19
7 – Liste de jeux ..... 21
Bibliographie reliée à la liste des jeux ..... 21
FICHES DE LECTURE ..... 34
Fiche 1 – Utiliser la ludification comme outil pédagogique pour enseigner la CIF ..... 34
Fiche 2 – Développer des jeux inclusifs : cadres de référence pour une conception intégrant l'accessibilité et la diversité ..... 35
Fiche 3 – 18 mois de « Meeple Like Us » : exploration de l'univers de l'accessibilité des jeux de plateau ..... 37
Fiche 4 – Ludification dans l'éducation : approche de l'acquisition des connaissances, basée sur le jeu ..... 38
Fiche 5 – Défis liés à la communication dans les jeux de société sociaux ..... 44
Fiche 6 – Guide pour la conception, l'animation et l'évaluation d'une activité ludo-pédagogique ..... 46
Fiche 7 – L'attrait de la lutte et de l'échec dans les jeux de société coopératifs ..... 47
Fiche 8 – Différencier les jeux sérieux, persuasifs et expressifs ..... 49
Fiche 9 – Champ de recherche sur la notion de performance : une introduction ..... 51
Fiche 10 – Game studies ou études du play ? ..... 53
Fiche 11 – Handeo'scope – Baromètre de l'observatoire national des aides humaines. Inclusion sociale et personnes handicapées. Des degrés d'inclusion gradués en fonction des territoires ..... 55
Fiche 12 : Le 31. Un jeu conçu pour les personnes touchées par un trouble psychique ..... 56
Fiche 13 : Des jeux pour toutes et tous ? À tout âge ? ..... 58

NOTE DE SYNTHÈSE

# JEUX, INCLUSION ET MODÈLES EXPLICATIFS DU HANDICAP

## La revue de la littérature et la question de recherche

« Toute œuvre scientifique nécessite d'être accompagnée par une revue de la littérature. Ceci a comme fonction principale de montrer l'étendue et de faire un bilan des travaux existants pertinents en les articulant avec les questions de recherche posées »[1] (Huxtable & Ives, 2019) Voir aussi Berland et al, (2013).

Le projet de recherche participative Mhan-Access consiste à identifier les facilitateurs et les obstacles sur lesquels agir pour construire un processus collaboratif et inclusif visant à rendre accessibles et ludiques les modèles explicatifs du handicap, notamment la CIF et le MDH-PPH.

Les personnes handicapées, qui y participent, jouent un double rôle : ils sont membres de l'équipe et sources d'expérience directe du handicap.

Ainsi, le processus de la conception et construction du jeu repose sur l'expérience des personnes concernées et tient compte de leur vécu au sein du monde de l'éducation, de la formation et du travail. Afin d'interroger les différents facteurs qui ont un impact sur ce processus de conception et construction complexe du jeu, nous ferons un recueil de données d'observation[2] de celui-ci.

## La revue de la littérature et la recherche participative

L'élaboration de cette revue de littérature constitue une étape intégrante de la démarche de recherche participative. Plusieurs membres de l'équipe de recherche ont contribué à la lecture de documents et à la rédaction de fiches commentées de lecture. Ces documents conduisent à la découverte de jeux existants ayant des buts similaires, de recherches et d'expériences pertinentes, d'anciens et nouveaux concepts autour du jeu éclairant notre démarche. Ces différents apports qui complètent la recherche bibliographique figurant dans la lettre d'intention de 2022, peuvent nous guider, nous amener à interroger, élargir ou préciser notre propre réflexion et projet.

Cette revue de littérature a aussi comme ambition :

- Renforcer les justifications/arguments pour étayer/épauler notre démarche ;
- En aidant d'autres qui seront intéressés[3], à la lumière de notre projet, à créer ou à jouer le jeu ou l'exploiter comme ressource pédagogique afin de permettre à des apprenants de s'interroger, de

[1] Notre Traduction

[2] Dans cette revue de la littérature, Il existe une bibliographie pertinente sous-jacente à cette observation créée par l'observatrice du projet. Agnès d'Arippe, HADéPaS de l'Université Catholique de Lille

[3] A cette fin nous avons fait le choix d'ouvrir à tous le fonds documentaire électronique de références créé à cette occasion et géré par Zotero.

s'instruire autour de l'impact des facteurs environnementaux sur les situations de vie, de l'inclusion, l'accessibilité, la participation et les situations du handicap, etc.

**Projet multidimensionnel et recherche documentaire**

Il s'agit d'un projet dont les participants sont d'abord francophones. Il vise :

- À créer un jeu accessible non-digital, de façon participative auquel tout le monde puisse jouer ensemble, favorisant l'inclusion dans une atmosphère de divertissement ; sa construction est itérative et coopérative ;
- À développer ce jeu de façon à ce qu'il puisse être utilisé dans des circonstances diverses et par tous. Il ne se limite pas à une catégorie de personnes, « personnes dites handicapées » ;
- À expliquer le handicap, à faire comprendre le vécu des personnes concernées.

Ces différentes facettes ont des implications concernant la portée et méthodologie de la recherche documentaire. On peut distinguer :

1. Celles liées à la nature, participative et émergeante du projet de recherche et la création du jeu ;
2. Celles liées au champ de la littérature concernant le jeu et le handicap ;
3. Celles liées à la maitrise de la langue scientifique anglaise.

**Écueils et défis documentaires**

Spécificités en lien avec le projet participatif :

Puisque la recherche et le développement du jeu sont participatifs et évolutifs, même les objectifs et l'utilisation envisagée du jeu créé peuvent être assujettis à des modifications significatives. Cette évolution doit être aussi accompagnée par la revue de la littérature. Cet accompagnement, sera facilité par l'emploi de Zotero, un logiciel de gestion de références. (voir encart plus bas).

Spécificités en lien avec le champ de la littérature concernant le jeu et le handicap :

Le projet concerne un jeu à manipuler, en format analogique[4] alors que la majorité des recherches et écrits traitent des jeux numériques[5] (Schell, 2008 ; Stenros et al, 2011).

La plus grande partie de la littérature traitant des jeux et du handicap se rapporte à la pédagogie spécialisée concernant le plus souvent des enfants. Or notre projet concerne d'abord des adultes et,

[4] Selon Sousa et al. (2023) les jeux analogiques en anglais 'analogue games' est une notion large qui comprend des catégories (de jeux) tels que les jeux de plateforme, les jeux de table, les jeux de cartes, les jeux de dés, ou bien tout autre jeu qui n'implique pas l'usage des technologies digitales » (Traduction Sherlaw).

[5] Néanmoins, nous pensons que certains travaux axés principalement autour des jeux numériques restent pertinents. De plus, il existe des guides de conception de jeux ainsi que des articles spécifiques sur les différences entre les jeux digitaux et jeux non-digitaux soulignant que les deux types de jeux partagent largement les mêmes principes de conception.

étant inclusif, ne se limite ni à une catégorie de personnes, « personnes dites handicapées » ni à une utilisation de jeux éducatifs et institutionnels. Afin d'explorer au-delà de ce champ, il a été nécessaire d'adopter des stratégies de recherche adaptées.

Il existe une tension entre l'idée universelle de l'inclusion et la catégorisation d'inspiration biomédicale souvent présente et sous-jacente à l'indexation (le moyen utilisé pour repérer des documents) dans le champ du handicap[6]. Ceci est un reflet de notre société et représente un dilemme au cœur du projet qui se cristallise dans la recherche documentaire. Il a des implications pratiques et philosophiques. Comment doit-on faire face à ce dilemme lors de la création d'un jeu à but inclusif, utilisable par tous : ne discriminer[7] personne et pourtant avoir affaire à des catégorisations concernant tel ou tel type de déficience ou d'incapacité ?

Spécificités en lien avec la maîtrise de la langue scientifique anglaise **:**

Le projet est francophone, mais la littérature spécifique aux jeux recensés par des bases de données internationales est majoritairement en langue anglaise et souvent issue d'un environnement nord-américain. Ceci nécessite des compétences linguistiques et culturelles de traduction et peut représenter une barrière à la participation des personnes qui ne maîtrisent pas la langue anglaise. De plus, il n'existe pas forcément d'équivalences simples entre termes et donc entre mots clés français et mots clés anglo-saxons.

[6] Ainsi un document peut être indexé avec des mots-clés fondés sur une catégorisation ; celle-ci peut se heurter à l'idée d'inclusion qui promeut l'acceptation de toutes les différences. De plus la philosophie inclusive éventuellement présente dans tel document pourrait être revue par l'indexation.

[7] Néanmoins, il est nécessaire de rappeler que selon l'article 5 de la Convention relative aux droits des personnes handicapées, il n'existe pas de contradiction entre le fait d'adapter l'environnement et de discriminer positivement pour permettre une égalité de droits entre les personnes handicapées et tout autre citoyen. Par ailleurs, il est à noter que la catégorisation est sous-jacente à l'indexation. Celle-ci permet aussi le repérage des documents parlant des adaptations nécessaires pour une égalité de traitement.

**Méthodologie de la recherche documentaire**

Comme nous l'avons vu, le projet a plusieurs dimensions et en conséquence se situe à l'intersection de plusieurs champs de savoir et savoir-faire[8]. Or bien que chaque champ puisse être représenté par des mots clés relativement facilement, une recherche documentaire fondée sur l'intersection (définie par une seule équation booléenne) des champs pertinents à notre projet a été peu fructueuse.

**La recherche documentaire**

Une stratégie de recherche bibliographique a été formulée à partir des thématiques qui semblaient pertinentes pour notre projet telles que : *Classifications du handicap*, *jeux, accessibilité, participation, inclusion, collaboration*. Pour chaque thématique, des mots-clés descripteurs ont été sélectionnés par des professionnels de la documentation et des équations documentaires[9] ont été définies. Des recherches initiales ont été faites dans les bases de données internationales et françaises telles que Google Scholar, Cairn.Info, la base documentaire de l'EHESP, ERIC, Science Direct, Pubmed, Scopus, HAL… Ces premières recherches ont produit des résultats peu probants, mais ont permis une première sélection d'articles méritant la rédaction de fiches de lecture par des membres de l'équipe de recherche. Il est à remarquer que la production de fiches de lecture peut être considérée comme une acculturation au milieu du jeu : un véritable processus d'apprentissage en rapport avec les jeux, les différents types de jeux et leur histoire, le repérage de questions de recherche actuellement en vogue dans le milieu académique et d'auteurs incontournables sur le sujet[10]. Nous avons complété ces premières démarches par :

- L'exploitation de réseaux sociaux académiques tels que Researchgate et Academia. Ces bases sont largement constituées des écrits des auteurs ou de leurs collègues qui partagent des articles gratuitement avec d'autres membres de la communauté de recherche. Ainsi les bases elles-mêmes repèrent-elles des thématiques motivant les visiteurs et proposent des articles susceptibles de les intéresser ;
- L'emploi d'une stratégie de recherche « boule de neige » (*snowballing*). Ce processus peut, comme la création du jeu lui-même, être considéré comme itératif. Le principe est simple : en trouvant un article pertinent (ou partiellement pertinent), on puise dans les références citées afin de repérer d'autres références d'une pertinence accrue. Il existe également des sites

[8] On peut mentionner le jeu, son histoire et sa conceptualisation, la ludification, la psychologie, la pédagogie, l'éducation spécialisée, la sociologie du handicap, l'anthropologie, la réadaptation, l'inclusion, la justice sociale, l'accessibilité et la recherche participative.

[9] Par exemple HANDICAP ET (ACCESSIBILITE OU PARTICIPTION OU INCLUSION) ET JEU.

[10] En effet, suite à des lectures récentes concernant les guidelines sur l'accessibilité des jeux, nous avons pris contact avec Michael Heron (et ses collègues) qui va bientôt publier des Guidelines sur l'accessibilité des jeux de plateaux.

spécialisés sur les jeux[11], par exemple : *Meeplelikeus*, *Analog game studies* ; Ludovox ; des pages et des sections y sont consacrées dans les médias sociaux tels que Facebook et Reddit.

Un premier fonds d'environ 200 références a été constitué. Il est stocké et géré dans Zotero.

**Zotero comme ressource sur le jeu et le handicap pour ce projet, son évolution et d'autres futurs projets potentiels :**

Zotero constitue non seulement un moyen pratique de stocker et gérer les résultats des recherches documentaires qui constituent cette revue de littérature mais donne la possibilité de continuer à enrichir et faire évoluer la bibliothèque en rapport avec le projet et plus généralement le développement des jeux non-digitaux, accessibles, inclusifs et coopératifs. De plus, dans un esprit participatif et collaboratif, la bibliothèque de références sur Zotero sera mise en ligne et ouverte pour être consultable par tous. Elle peut donc représenter une ressource gratuite pour d'autres projets en rapport avec le jeu.

Ainsi en complément de cette revue de la littérature en format .PDF, on trouvera deux sous-dossiers en ligne portant sur : l'observation anthropologique des réunions concernant le projet et la création du jeu ; la décision par consentement et la sociocratie (un thème émergent). Ils ont été constitués par Agnès d'Arripe[12].

**Création de collections documentaires**

Une bibliothèque Zotero pour le projet Mhan-Access a été constituée d'environ 100 références. En fonction des thèmes principaux traités dans les documents, nous les avons répartis en 6 collections précédées d'une synthèse rédigée par différents membres de l'équipe de recherche : Classifications et explications du handicap ; Accessibilité des jeux ; Conception des jeux ; Jeux et apprentissage ; Jeux et coopération ; Théorisation des jeux.

Les 6 collections sont complétées par une liste de jeux référencés au cours de la recherche documentaire.

[11] Citons également : Cross L., Atherton G. (2021). Ludification et autisme – Revue de la littérature sur l'usage des jeux dans l'aide au développement des compétences de communication, la cognition, l'apprentissage et la motricité fine chez les personnes autistes, ainsi que le développement de leurs préférences et de leurs intérêts. FIRAH.

[12] Chercheuse au sein de HADéPaS (Handicap, Autonomie et Développement de la Participation Sociale) – Laboratoire ETHICS EA7446 - Université Catholique de Lille.

# THÉMATIQUES

## 1 - Classifications et explications du handicap

Les modèles explicatifs du handicap ont été publiés initialement sous forme d'ouvrages, en format papier : CIF (OMS, 2001) ; CIF, version enfants et adolescents (OMS, 2012) ; MDH-PPH (RIPPH, 1998, 2018). D'autres publications complémentaires permettent d'entrer dans les usages possibles de ces deux modèles (OMS/WHO, 2013 ; Fougeyrollas, 2010). L'OMS a développé un format électronique (ontologie informatique) des classifications internationales de santé, dont la CIF (OMS, 2024). Mais, face à ces matériaux de base, charge ensuite aux différents pays d'organiser des formations.

Actuellement, pour se former à ces classifications du handicap, il existe quelques supports gratuits en français, sous forme de diaporamas (CC OMS français FCI, 2018) ou de vidéos (par exemple : Cuenot, 2022 ; Castelein, 2022). Des cours introductifs en ligne et gratuits sont proposés sur des plateformes (Formation CIF de l'OMS, 2017 ; Formation du RIPPH, 2021). Par ailleurs des sessions de formation sont régulièrement proposées en Belgique, France et Suisse (Gravir asbl, HELB-IP ; Réseau français pour le PPH, Centre collaborateur français de l'OMS pour la CIF-EHESP ; Réseau suisse pour le PPH, *ICF Research Branch*).

De nombreux supports de formation sur la CIF (vidéos et diaporamas) sont également disponibles en anglais et dans plusieurs autres langues (*ICF Education Portal*, 2016).

Enfin, de très nombreux ouvrages et articles portant sur l'usage, dans différents domaines, d'une part de ces deux classifications et d'autre part des outils respectifs qui en sont dérivés (*Checklist CIF, ICF Core sets, WHODAS 2.0* ; Mhavie, MQE) sont régulièrement publiés. Vu leur nombre très important, ils ne sont pas repris dans cette revue de littérature.

Cependant, aucun des supports de formation en français sur ces deux classifications n'est proposé dans un format en langage simplifié, ni dans un format en facile à lire et à comprendre (FALC). Même si une version ludique et en langage simplifié des modèles d'approche du handicap est disponible en ligne sur la plateforme ParticipaTIC (GIFFOCH, Module 1, 2019), celle-ci n'entre pas dans le détail de la CIF et du MDH-PPH avec des termes en FALC.

De même, il n'existe pas de support de formation qui prenne la forme d'un jeu pédagogique. Des propositions de ludification ont été faites mais seulement dans l'évaluation finale des acquis de la formation (Guerra et al., 2019 ; Fiche 1), et sans travail sur le plan de l'accessibilité.

Or les principes de la CDPH (articles 8 sur la sensibilisation, article 24 sur l'éducation, article 9 sur l'accessibilité) nous enjoignent à mettre à disposition des informations accessibles pour sensibiliser la

société civile au handicap. Comment donc procéder pour rendre accessibles et ludiques ces modèles explicatifs du handicap ? C'est l'objectif du projet Mhan-Access de tenter de répondre à cette question.

## Bibliographie pour Classifications et explications du handicap


CASTELEIN, P., 2022. Le Modèle du Développement Humain et du Processus de Production du Handicap (MDH-PPH) et les convergences avec la convention relative aux Droits des Personnes Handicapées. [en ligne]. 24 mai 2022. [Consulté le 21 février 2024]. Disponible à l'adresse : https://h2i.hypotheses.org/1021

CC OMS FRANÇAIS FCI, 2018. Introduction à la CIF. [en ligne]. Rennes. 2018. Disponible à l'adresse : https://www.ehesp.fr/wp-content/uploads/2017/12/Introduction-CIF-CCOMSFCICIF-2017-diaporama.pdf

CUENOT, M., 2022. Présentation de la CIF - Les troubles des apprentissages au regard de la CIF. [en ligne]. 16 juin 2022. [Consulté le 6 juillet 2023]. Disponible à l'adresse : https://www.youtube.com/watch?v=vjFfZzSQsnY

FOUGEYROLLAS, P., 2010. *La funambule, le fil et la toile: transformations réciproques du sens du handicap*. Québec [Que.] : Presses de l'Université Laval. ISBN 978-2-7637-1006-8.

GIFFOCH, 2019. ParticipaTIC. [en ligne]. 2019. Disponible à l'adresse : http://moodle.participatic.org/theme/boost/accessibility/home/index.php?step=home&zoom=10&profile=standard&speech=off

GUERRA, Z., ANJOS, C., MARQUES, J. et CORDEIRO, E., 2019. Using gamification as a methodological tool for teaching ICF. [en ligne]. 11 avril 2019. Disponible à l'adresse : https://www.researchgate.net/publication/335314023_Using_gamification_as_a_methodological_tool_for_teaching_ICF/link/5d5dde19299bf1b97cfcf5ac/download?_tp=eyJjb250ZXh0Ijp7InBhZ2UiOiJwdWJsaWNhdGlvbiIsInByZXZpb3VzUGFnZSI6bnVsbH19

KRAUS DE CAMARGO, O., SNYMAN, S. et SYKES, C., 2016. ICF Education Portal. *ICF Education Portal – International Classification of Functioning, Disability and Health* [en ligne]. 2016. [Consulté le 14 novembre 2023]. Disponible à l'adresse : https://icfeducation.org/

OMS/WHO, 2001a. *Classification internationale du fonctionnement, du handicap et de la santé (CIF)* [en ligne]. OMS/WHO. Genève. [Consulté le 8 février 2024]. ISBN 92-4-254542-2. Disponible à l'adresse : http://apps.who.int/iris/bitstream/handle/10665/42418/9242545422_fre.pdf?sequence=1&isAllowed=y

OMS/WHO, 2001b. International Classification of Functioning, Disability and Health (ICF). [en ligne]. 2001. [Consulté le 14 novembre 2023]. Disponible à l'adresse : https://www.who.int/standards/classifications/international-classification-of-functioning-disability-and-health

OMS/WHO, 2012. *Classification internationale du fonctionnement, du handicap et de la santé : Version pour enfants et adolescents* [en ligne]. Presses de l'EHESP, OMS/WHO. Rennes : Presses de l'EHESP. [Consulté le 8 février 2024]. ISBN 978-2-8109-0087-9. Disponible à l'adresse : https://www.presses.ehesp.fr/produit/classification-internationale-du-fonctionnement-du-handicap-et-de-la-sante/

OMS/WHO, 2013. *How to use the ICF - A Practical Manual for using the International Classification of Functioning, Disability and Health* [en ligne]. 2013. OMS/WHO Genève. [Consulté le 8 février 2024]. Disponible à l'adresse : https://cdn.who.int/media/docs/default-source/classification/icf/drafticfpracticalmanual2.pdf?sfvrsn=8a214b01_4&download=true

OMS/WHO, 2017. Formation CIF en ligne. *ICF eLearning* [en ligne]. 2017. [Consulté le 8 février 2024]. Disponible à l'adresse : https://www.icf-elearning.com/wp-content/uploads/articulate_uploads/ICF%20e-Learning%20Tool_French_20220501%20-%20Storyline%20output/story_html5.html

OMS/WHO, 2024. International Classification of Functioning, Disability and Health (ICF). [en ligne]. 2024. Disponible à l'adresse : https://icd.who.int/browse/2024-01/icf/en

RIPPH, 2018a. *Classification internationale. Modèle de développement humain - Processus de production du handicap (MDH-PPH)*. RIPPH. Québec.

RIPPH, 2018b. Modèle MDH-PPH. [en ligne]. 2018. [Consulté le 8 février 2024]. Disponible à l'adresse : https://ripph.qc.ca/modele-mdh-pph/le-modele/

RIPPH, 2021. Formations au MDH-PPH. [en ligne]. 2021. Disponible à l'adresse : https://ripph.qc.ca/formations/formules-de-formations/

## 2 - Accessibilité des jeux

La plupart des jeux, des jeux de plateau, sont conçus sans tenir compte des joueurs ayant des besoins spécifiques (Thevin et al., 2021).

Suite à l'évaluation de différents jeux, des cadres de référence sont proposés pour guider les équipes de conception des jeux dans un travail sur l'accessibilité d'un jeu (Cezarotto et al., 2022). Les travaux de Heron et al. (2018) en particulier passent en revue plusieurs dimensions à prendre en compte (voir Fiche 2).

En partant notamment de la situation des personnes ayant une déficience intellectuelle / cognitive (Sousa, 2022 ; Terras et al., 2018), plusieurs auteurs proposent des pistes pour améliorer la communication et l'interaction dans un jeu (Cezarotto& Chamberlin, 2021 ; Crabb & Heron, 2023).

D'autres équipes ont développé des travaux pour améliorer l'accessibilité des jeux, en tenant compte des personnes ayant des déficiences visuelles (Cezarotto & Chamberlin, 2021 ; Heron et al., 2018 ; Léste & Farbiarz, 2023) et travaillent sur des systèmes de réalité augmentée (Johnson & Kane, 2020 ; Thevin et al., 2021) qui peuvent compléter des solutions plus artisanales.

Dans tous les cas, le processus de mise en accessibilité est à concevoir comme un processus d'abord créatif et bénéfique à l'ensemble des protagonistes (Sousa et al., 2022a, 2022b). Ces auteurs proposent un modèle participatif de développement d'un jeu permettant également d'intégrer l'expérience du handicap directement dans la narration du jeu.

Quelques éditeurs francophones qui travaillent spécifiquement à la mise en accessibilité des jeux de société peuvent être cités : Access+ (prise en compte des « troubles cognitifs ») ; AccessiGames (lié à l'association AccessiJeux, avec prise en compte en particulier des « déficiences visuelles ») ; Ceciaa (prise en compte des « déficiences visuelles ») ;Elix (prise en compte de la Langue des Signes Française et histoire de la communauté sourde).

### Bibliographie pour Accessibilité des jeux

CEZAROTTO, Matheus Araujo et CHAMBERLIN, Barbara, 2021. Towards accessibility in educational games: a framework for the design team. *InfoDesign - Revista Brasileira de Design da Informação* [en ligne]. 20 décembre 2021. Vol. 18, n° 2. [Consulté le 25 janvier 2024]. DOI 10.51358/id.v18i2.931. Disponible à l'adresse : https://infodesign.org.br/infodesign/article/view/931

CEZAROTTO, Matheus, MARTINEZ, Pamela, CHAMBERLIN, Barbara, CEZAROTTO, Matheus, MARTINEZ, Pamela et CHAMBERLIN, Barbara, 2022. Developing Inclusive Games: Design Frameworks for Accessibility and Diversity. In : *Game Theory - From Idea to Practice* [en ligne]. IntechOpen. [Consulté le 12 septembre 2023]. ISBN 978-1-83768-060-3. Disponible à l'adresse : https://www.intechopen.com/chapters/84661

HERON, M. .J., BEDFORD, P. H., REID, H. et CRAB, M., 2018. Eighteen months of Meeple Like Us: An Exploration into the State of Board Game Accessibility. *Computer Game Journal* [en ligne]. 2018. N° 7, pp. 75-95. Disponible à l'adresse : https://link.springer.com/article/10.1007/s40869-018-0056-9

HERON, Michael James, A paraître. Table top games guidelines (en cours). [en ligne]. A paraître. Disponible à l'adresse : https://www.meeplelikeus.co.uk/tabletop-accessibility-guidelines/

HERON, Michael James, BELFORD, Pauline Helen, REID, Hayley et CRABB, Michael, 2018. Meeple Centred Design: A Heuristic Toolkit for Evaluating the Accessibility of Tabletop Games. *The Computer Games Journal* [en ligne]. juin 2018. Vol. 7, n° 2, pp. 97-114. [Consulté le 25 janvier 2024]. DOI 10.1007/s40869-018-0057-8. Disponible à l'adresse : http://link.springer.com/10.1007/s40869-018-0057-8

JOHNSON, Gabriella M. et KANE, Shaun K., 2020. Game changer: accessible audio and tactile guidance for board and card games. In : *Proceedings of the 17th International Web for All Conference* [en ligne]. Taipei Taiwan : ACM. 20 avril 2020. pp. 1-12. [Consulté le 25 janvier 2024]. ISBN 978-1-4503-7056-1. Disponible à l'adresse : https://dl.acm.org/doi/10.1145/3371300.3383347

LÉSTE, João et FARBIARZ, Jackeline, 2023. Current Accessibility Challenges and Perspectives for People with Visual Impairments in Tabletop Games. *International Journal of Games and Social Impact* [en ligne]. 1 septembre 2023. Vol. 1, n° 2, pp. 76-97. [Consulté le 20 février 2024]. DOI 10.24140/ijgsi.v1.n2.04. Disponible à l'adresse : https://revistas.ulusofona.pt/index.php/ijgsi/article/view/9091

L., L., 2022. Loisirs. Des jeux de société enfin accessibles à tous ? [en ligne]. 2022. [Consulté le 31 juillet 2023]. Disponible à l'adresse : https://www.lalsace.fr/magazine-lifestyle/2022/10/07/des-jeux-de-societe-enfin-accessibles-a-tous

SOUSA, C., LUZ, F., FONSECA, M. M., NEVES, P., LOPES, P., MARATOU, V., CHALIAMPALIAS, R., KAMEAS, A., ABDULLAHI, Y. et RYE, S., 2022. An accessible and inclusive future for tabletop games and learning: paradigms and approaches. In : *ICERI 2022 Conference*. 7 novembre 2022. pp. 8397-8406. ISBN ISBN: 978-84-09-45476-1.

SOUSA, Carla, NEVES, José Carlos et DAMÁSIO, Manuel José, 2022. Intellectual disability through gaming: Operationalizing accessibility, participation and inclusion. *Journal of Gaming & Virtual Worlds* [en ligne]. 1 juillet 2022. Vol. 14, n° 2, pp. 141-159. [Consulté le 19 février 2024]. DOI 10.1386/jgvw_00055_1. Disponible à l'adresse : https://intellectdiscover.com/content/journals/10.1386/jgvw_00055_1

SPATH, Faustine, 2022. Le jeu : une médiation pédagogique favorable aux apprentissages chez les enfants et les jeunes en situation de polyhandicap. [en ligne]. 23 septembre 2022. pp. 42. [Consulté le 5 janvier 2024]. Disponible à l'adresse : https://dumas.ccsd.cnrs.fr/dumas-04213754

TERRAS, Melody M., BOYLE, Elizabeth A., RAMSAY, Judith et JARRETT, Dominic, 2018. The opportunities and challenges of serious games for people with an intellectual disability. *British Journal of Educational Technology* [en ligne]. juillet 2018. Vol. 49, n° 4, pp. 690-700. [Consulté le 25 janvier 2024]. DOI 10.1111/bjet.12638. Disponible à l'adresse : https://bera-journals.onlinelibrary.wiley.com/doi/10.1111/bjet.12638

THEVIN, Lauren, RODIER, Nicolas, ORIOLA, Bernard, HACHET, Martin, JOUFFRAIS, Christophe et BROCK, Anke M., 2021. Inclusive Adaptation of Existing Board Games for Gamers with and without Visual Impairments using a Spatial Augmented Reality Framework for Touch Detection and Audio Feedback. *Proceedings of the ACM on Human-Computer Interaction* [en ligne]. 5 novembre 2021. Vol. 5, n° ISS, pp. 505:1-505:33. [Consulté le 12 septembre 2023]. DOI 10.1145/3488550. Disponible à l'adresse : https://dl.acm.org/doi/10.1145/3488550

## 3 - Conception des jeux

Cette collection porte sur de multiples dimensions pratiques et théoriques de la conception des jeux. Les articles ont été sélectionnés pour leur pertinence en rapport avec la création et le développement de notre jeu. On peut trouver des guides très pratiques d'origine nord-américaine pour la plupart d'entre eux. Avant de créer n'importe quel jeu, leur lecture ainsi que des études de cas associés, peuvent être conseillées. On peut noter (Schell, 2008), disponible en français (Schell, Chapane, 2010) qui représente un atout pour n'importe quel projet. L'excellent guide concernant les jeux de plateaux plus récent en langue française accessible gratuitement en ligne (Dernat, 2023) doit être signalé. On peut évoquer également le guide d'animation d'une activité ludo-pédagogique en ligne (niveau universitaire) de Vangrunderbeeck et Motte (2019).

Fréquemment, les « études de jeux » se concentrent principalement sur l'objet en question, à savoir le jeu lui-même ainsi que sur sa mécanique, sans se soucier trop des joueurs et leurs comportements dans le jeu. Pour pondérer cette approche les travaux de Taspinar et al. (2013) sont bienvenus puisqu'ils suggèrent qu'il existe non seulement des types de jeux mais également des types « comportementaux » de joueurs, en l'occurrence : « *Killers* » - « Tueurs » ; « *Achievers* » - « Accomplisseurs » ; « *Socialisers* » - « Socialiseurs » et « *Explorers* » - « Explorateurs ». La thèse centrale concernant la ludification en milieu universitaire suggère que certaines mécaniques de jeux pourraient favoriser certains types de comportements chez les joueurs, néanmoins on remarque qu'il est difficile de faire un lien direct entre la mécanique du jeu et des comportements plus solidaires. Cette remarque représente un défi pour notre propre conception de jeu coopératif et social.

Myers et ses collègues (2018, 2019, 2023) travaillent sur la création de jeux axés sur des inégalités sociales et sur la question de justice sociale. Leurs travaux s'inspirent de la théorie de la pédagogie critique, issue de l'œuvre de Paolo Freire, (Voir aussi Homo Ludens, 2023 de cette collection (Groupe de recherche sur le jeu et la communication, Université du Québec à Montréal) et présentent des outils pratiques et théoriques pour faire avancer le développement des jeux visant le changement social. De plus, ils étudient les facteurs à la fois ludiques et pédagogiques qui influent sur l'apprentissage autour de la problématique des inégalités sociales. Même si ces travaux concernent des apprenants en éducation supérieure et les jeux-vidéos, ils présentent un grand intérêt pour nous du fait que : 1) le handicap est souvent associé à la problématique de la discrimination et des inégalités sociales ; 2) la pédagogie critique est fondée sur l'expérience quotidienne transmise en récits de vie face à l'oppression et de la discrimination ; 3) souvent dans ces travaux on utilise des cartes comme véhicules du jeu. Notre projet partage ces aspects et vraisemblablement le jeu de notre projet en cours de création sera également fondé sur des cartes. A noter aussi que Myers et ses collègues articulent leurs travaux avec ceux de Gee (2004) sur des littératies, l'apprentissage et les jeux vidéo. Or Gee (2010. « *An Introduction to Discourse*

*Analysis : Theory & Method* ») a largement contribué au domaine de « l'analyse critique du discours » qui focalise notre attention sur l'effet des discours. Celle-ci représente un grand intérêt pour l'étude des représentations du handicap et plus particulièrement pour notre projet, puisqu'on peut argumenter également qu'un jeu, comme notre propre projet, est un discours qui a des impacts sur les joueurs et le monde social. De nombreux auteurs abordent la question de rendre les jeux plus inclusifs dans leur conception. Cependant, tous les jeux (de même que les réunions ou les rencontres sociales) impliquant une interaction sociale rencontrent des défis en termes d'inclusion. Ceux-ci sont associés à la diversité et aux différentes capacités de communication des joueurs. Crabb et Heron (2023) explorent en détail les facteurs et les enjeux liés à l'intégration de divers aspects de la communication dans un jeu et sa mécanique. Les auteurs ont étudié l'interaction sociale et la communication entre 14 personnes atteintes de perte auditive à des degrés différents lors de leur participation à plusieurs jeux de société sélectionnés par les auteurs. Les résultats et l'analyse qualitative associée soulignent plusieurs domaines de la communication méritant l'attention des concepteurs de jeux.

Ceux-ci concernent particulièrement :

1. Le débit de la parole et son intelligibilité ;
2. Des stratégies de facilitation et d'accommodation (*coping strategies*) ;
3. L'environnement physique : possibilité pour les joueurs de voir chacun et le jeu facilement ;
4. Les questions de pouvoir ;
5. Le « *leadership* » ;
6. La perception et non-perception des difficultés des autres.

Cette riche étude sur ce qu'il se passe lorsque des personnes de capacités différentes jouent à des jeux de plateaux semble cruciale pour nous. Elle pointe des difficultés de communications et de défis à relever pour tout concepteur de jeu inclusif. De surcroît, elle nous rappelle que toute rencontre sociale ou réunion qui se veut inclusive en donnant à chacun la même possibilité de s'exprimer et de se comprendre les uns les autres doit s'adapter dans sa forme et dans son fonctionnement pour favoriser la bonne communication entre tous. Même si au sein de notre groupe nous sommes très conscients de ce constat, l'article de Crabb et Heron (2023) offre des pistes potentielles pour améliorer la communication dans notre propre projet (recherche et développement d'un jeu de société inclusif).

## Bibliographie pour Conception des jeux

ANDARIEL, 2023. Comment intégrer la thématique du handicap dans le jeu de rôle. *Gus & Co* [en ligne]. 2023. [Consulté le 31 juillet 2023]. Disponible à l'adresse : https://gusandco.net/2023/05/09/handicap-comment-integrer-jeu-de-role/

CRABB, Michael et HERON, Michael, 2023. Communication Challenges in Social Board Games. *Simulation & Gaming* [en ligne]. octobre 2023. Vol. 54, n° 5, pp. 489-507. [Consulté le 25 janvier 2024].

DOI 10.1177/10468781231183908. Disponible à l'adresse : http://journals.sagepub.com/doi/10.1177/10468781231183908

DERNAT, Sylvain, MICHELIN, Yves et BLACHE, Nolwenn, 2023. *Jeux de plateau pour l'agriculture et le paysage: Penser, concevoir, animer, évaluer, diffuser*. Quae. ISBN 978-2-7592-3704-3.

FULLERTON, Tracy, SWAIN, Christopher, HOFFMAN, Steven et ZIMMERMAN, Eric, 2008. *Game design workshop: a playcentric approach to creating innovative games*. 2. ed. Amsterdam Heidelberg : Elsevier, Morgan Kaufmann. ISBN 978-0-240-80974-8.

LUDENS, Homo, 2023. Dix critères inspirés de Paulo Freire pour l'étude et la conception de jeux à visée de conscientisation. *Sciences du jeu* [en ligne]. 21 juin 2023. N° 19. [Consulté le 14 novembre 2023]. DOI 10.4000/sdj.5276. Disponible à l'adresse : https://journals.openedition.org/sdj/5276

MYERS, Christina, PICCOLO, Lara et COLLINS, Trevor, 2023. Democratising the Design of Educational Games for Social Change: An Approach Based on Critical Pedagogy. *Journal of Learning for Development* [en ligne]. 2023. Vol. 10, n° 1, pp. 55-74. [Consulté le 12 septembre 2023]. Disponible à l'adresse : https://eric.ed.gov/?id=EJ1383668

MYERS, Christina, PICCOLO, Lara S. G. et COLLINS, Trevor, 2018. Co-designing Cards on Social Issues for Creating Educational Games. In : *Proceedings of the 32nd International BCS Human Computer Interaction Conference* [en ligne]. 2018. [Consulté le 9 décembre 2023]. Disponible à l'adresse : https://scienceopen.com/hosted-document?doi=10.14236/ewic/HCI2018.164

MYERS, Christina, PICCOLO, Lara S. G. et COLLINS, Trevor, 2019. Game Jams as a Space to Tackle Social Issues: an Approach Based on the Critical Pedagogy. In : *Proceedings of the International Conference on Game Jams, Hackathons and Game Creation Events 2019* [en ligne]. San Francisco CA USA : ACM. 17 mars 2019. pp. 1-8. [Consulté le 9 décembre 2023]. ISBN 978-1-4503-6205-4. Disponible à l'adresse : https://dl.acm.org/doi/10.1145/3316287.3316288

SCHELL, Jesse, 2008a. *The art of game design a deck of lenses*. Pittsburgh, Pa. : Schell Games. ISBN 978-0-615-21828-1.

SCHELL, Jesse, 2008b. *The art of game design: a book of lenses*. Amsterdam ; Boston : Elsevier/Morgan Kaufmann. ISBN 978-0-12-369496-6.QA76.76.C672 S34 2008

SCHELL, Jesse et CHAMPANE, Antony, 2010. *L'art du game design: 100 objectifs pour mieux concevoir vos jeux*. Paris : Pearson. ISBN 978-2-7440-2431-3.794.815 36

TASPINAR, Bahar, SCHMIDT, Werner et SCHUHBAUER, Heidi, 2016. Gamification in Education: A Board Game Approach to Knowledge Acquisition. *Procedia Computer Science* [en ligne]. 2016. Vol. 99, pp. 101-116. [Consulté le 8 août 2023]. DOI 10.1016/j.procs.2016.09.104. Disponible à l'adresse : https://www.sciencedirect.com/science/article/pii/S1877050916322499

TINSMAN, Brian, 2008. *The game inventor's guidebook: how to invent and sell board games, card games, role-playing games, & everything in between*. New York : Morgan James Publishing. ISBN 978-1-60037-447-0.

VANGRUNDERBEECK, Pascal et MOTTE, Isabelle, 2019. Guide pour la conception, l'animation et l'évaluation d'une activité ludo-pédagogique. [en ligne]. 2019. [Consulté le 2 août 2023]. Disponible à l'adresse : https://oer.uclouvain.be/jspui/handle/20.500.12279/803

WILHELMSSON, Ulf, ENGSTRÖM, Henrik, BRUSK, Jenny et ÖSTBLAD, Per Anders, 2017. Inclusive game design facilitating shared gaming experience. *Journal of Computing in Higher Education* [en ligne]. décembre 2017. Vol. 29, n° 3, pp. 574-598. [Consulté le 21 mai 2023]. DOI 10.1007/s12528-017-9146-0. Disponible à l'adresse : http://link.springer.com/10.1007/s12528-017-9146-0

## 4 - Jeux et apprentissage

Éric Sanchez (2023) examine divers types de jeu, mettant en avant leurs usages éducatifs potentiels et la façon dont on peut apprendre à travers eux. Il insiste sur l'importance d'introduire et de coordonner le jeu en construisant un univers narratif, en clarifiant les rôles et les enjeux, en dirigeant des sessions de débriefing pour réfléchir sur les stratégies et les acquis, enfin en faisant évoluer les jeux pédagogiques à la lumière des observations effectuées. Les jeux ont des impacts positifs sur l'apprentissage : ils améliorent la compréhension des connaissances, favorisent les interactions interpersonnelles, la socialisation, un apprentissage des attitudes, des comportements, des émotions… et augmentant la motivation des participants. Mais un article met en avant que l'apprenance (Bofala, 2022) est davantage influencée par une expérience de jeu lorsque la motivation est présente. Rebecca Yvonne Bayeck (2020) souligne que les jeux de société simplifient des problèmes et des systèmes complexes, les rendant appropriés pour explorer divers concepts tels que la motivation, ce qui met en évidence leur relation avec l'apprentissage. Gilles Brougère (2014) a exploré la spécificité du jeu et souligné son potentiel éducatif informel, qui ouvre de nouvelles perspectives sur l'apprentissage tout au long de la vie. Le jeu n'est pas une activité ou une situation éducative, mais il peut générer une expérience qui a des effets éducatifs. Le divertissement témoigne d'un potentiel éducatif informel fort.

### Bibliographie pour Jeux et apprentissage


ALVAREZ, Julian, DJAOUTI, Damien et RAMPNOUX, Olivier, 2016. *Apprendre avec les serious games?* Futuroscope : Canopé éditions. Éclairer. ISBN 978-2-240-04084-8. LB1029.G3 A59 2016

BAYECK, Rebecca Yvonne, 2020. Examining Board Gameplay and Learning: A Multidisciplinary Review of Recent Research. *Simulation & Gaming* [en ligne]. 1 août 2020. Vol. 51, n° 4, pp. 411-431. [Consulté le 8 août 2023]. DOI 10.1177/1046878119901286. Disponible à l'adresse : https://doi.org/10.1177/1046878119901286

BOFALA, Mourad, 2022. Contribuer à l'apprenance des collaborateurs: le rôle de la gamification. Université de Corse-Pascal Paoli, Docteur en sciences de gestion. https://theses.hal.science/tel-03895804v1/document

BROUGÈRE, Gilles, 2002. Jeu et loisir comme espaces d'apprentissages informels. *Education et sociétés* [en ligne]. 2002. Vol. 10, n° 2, pp. 5. [Consulté le 15 décembre 2023]. DOI 10.3917/es.010.0005. Disponible à l'adresse : http://www.cairn.info/revue-education-et-societes-2002-2-page-5.htm

DELORY-MOMBERGER, Christine, 2006. G. Brougère. Jouer/Apprendre. *L'orientation scolaire et professionnelle* [en ligne]. 15 septembre 2006. N° 35/3, pp. 479-481. [Consulté le 5 janvier 2024]. DOI 10.4000/osp.1033. Disponible à l'adresse : https://journals.openedition.org/osp/1033

DUQUESNOY, Maxime, GILSON, Gaël, LAMBERT, Jérémy et PRÉAT, Charlotte, 2019. La pédagogie du jeu. [en ligne]. 2019. Disponible à l'adresse : https://lettres-histoire-langues.ac-mayotte.fr/sites/dle.ac-mayotte.fr/IMG/pdf/28-_la-pedagogie-du-jeu-v1_1.pdf

GEE, James Paul, 2004. *What video games have to teach us about learning and literacy*. 1. paperback ed. New York, NY : Palgrave Macmillan. Education. ISBN 978-1-4039-6538-7.

KOH, Caroline, 2022. A Qualitative Meta-Analysis on the Use of Serious Games to Support Learners with Intellectual and Developmental Disabilities: What We Know, What We Need to Know and What We Can Do. *International Journal of Disability, Development and Education* [en ligne]. 4 mai 2022. Vol. 69, n° 3, pp. 919-950.

[Consulté le 21 mai 2023]. DOI 10.1080/1034912X.2020.1746245. Disponible à l'adresse : https://www.tandfonline.com/doi/full/10.1080/1034912X.2020.1746245

NODA, Shota, SHIROTSUKI, Kentaro et NAKAO, Mutsuhiro, 2019. The effectiveness of intervention with board games: a systematic review. *BioPsychoSocial Medicine* [en ligne]. 21 octobre 2019. Vol. 13, n° 1, pp. 22. [Consulté le 8 août 2023]. DOI 10.1186/s13030-019-0164-1. Disponible à l'adresse : https://doi.org/10.1186/s13030-019-0164-1

RÉSEAU CANOPÉ, [sans date]. Apprendre par le jeu. Les jeux coopératifs. [en ligne]. [Consulté le 5 janvier 2024]. Disponible à l'adresse : https://www.reseau-canope.fr/apprendre-par-le-jeu/utiliser-les-jeux-dans-sa-pratique-pedagogique/les-jeux-cooperatifs/decouvrir-des-jeux.html

SANCHEZ, Éric, 2023. *Enseigner et former avec le jeu: développer l'autonomie, la confiance et la créativité avec des pratiques pédagogiques innovantes*. Paris : ESF sciences humaines. Pédagogies. ISBN 978-2-7101-4618-6. 371.337

SAUVÉ, Louise, RENAUD, Lise et GAUVIN, Mathieu, 2007. Une analyse des écrits sur les impacts du jeu sur l'apprentissage. *Revue des sciences de l'éducation* [en ligne]. 2007. Vol. 33, n° 1, pp. 89-107. [Consulté le 17 novembre 2023]. DOI 10.7202/016190ar. Disponible à l'adresse : https://www.erudit.org/fr/revues/rse/2007-v33-n1-rse1732/016190ar/

SOUSA, Carla, RYE, Sara, SOUSA, Micael, TORRES, Pedro Juan, PERIM, Claudilene, MANSUKLAL, Shivani Atul et ENNAMI, Firdaous, 2023. Playing at the school table: Systematic literature review of board, tabletop, and other analog game-based learning approaches. *Frontiers in Psychology* [en ligne]. 2 juin 2023. Vol. 14, pp. 1160591. [Consulté le 19 février 2024]. DOI 10.3389/fpsyg.2023.1160591. Disponible à l'adresse : https://www.frontiersin.org/articles/10.3389/fpsyg.2023.1160591/full

## 5 - Jeux et coopération

Selon Sylvain Connac (2022), « la coopération entre pairs se définit comme l'ensemble des situations où des personnes produisent ou apprennent à plusieurs. » Si le jeu compétitif suscite la stimulation et le dépassement de soi, mais aussi la rivalité entre les personnes, le jeu coopératif, dont tous les participants visent un objectif commun, permet le développement de compétences relationnelles et la cohésion du groupe. Les jeux de société coopératifs sont des jeux où tout le monde gagne ou perd ensemble. Ils proposent l'expérience de gagner avec les autres plutôt que contre les autres, sans compétition entre les joueurs. Ils permettent de développer des relations de socialisation, de solidarité, d'entraide ; ils favorisent la communication, la concertation, la prise de décision collective et le vivre ensemble ; ils encouragent l'expression de soi, la créativité, la négociation et la confiance en l'autre. Le passage de la performance individuelle à l'action collaborative atténue également la frustration s'il y a défaite. Ce type de ludification peut être utilisée au service de l'éducation inclusive en impliquant les joueurs, en tenant compte de leurs besoins divers par la proposition de différentes voies d'engagement, de représentation, d'action et d'expression.

### Bibliographie pour Jeux et coopération

BRAND, Inka, C., Isra, BRAND, Markus, S., Shei, SOUSA, Micael, SOUSA, Carla et CASIMIRO, Cátia, 2023. [Roundtable] Analogue Co-Design: Opportunities, Challenges and Other Nuances. *International Journal of Games*

*and Social Impact* [en ligne]. 1 septembre 2023. Vol. 1, n° 2, pp. 172-189. [Consulté le 19 février 2024]. DOI 10.24140/ijgsi.v1.n2.09. Disponible à l'adresse : https://revistas.ulusofona.pt/index.php/ijgsi/article/view/9101

CHAGNEUX-BECKER, Laura, 2023. Comment le jeu favorise-t-il la coopération et l'intelligence collective ? *YA+K* [en ligne]. 30 janvier 2023. [Consulté le 5 janvier 2024]. Disponible à l'adresse : https://yaplusk.fr/atelier-jeu-intelligence-collective/

DELOMIER, F., 2013. *Jeux pédagogiques collaboratifs situés : Conception et mise en œuvre dirigées par les modèles*. Thèse de doctorat de l'Ecole Centrale de Lyon, Informatique, Université de Lyon.

JEUX COOPÉRATIFS, EnViesEnJeu, 2024. *Jeux coopératifs ( site web)* [en ligne]. 5 février 2024. Disponible à l'adresse : https://www.jeux-cooperatifs.com/

MAJDOUB, Mourad, 2021. *La ludification au service de l'éducation inclusive*. Présentation au 88e Congrès de l'ACFAS. [en ligne]. [Consulté le 2 août 2023]. Disponible à l'adresse : https://www.acfas.ca/node/54295

MAYNARD, Douglas, 2016. THE ALLURE OF STRUGGLE AND FAILURE IN COOPERATIVE BOARD GAMES. *ANALOG game studies* [en ligne]. 5 2016. Disponible à l'adresse : https://analoggamestudies.org/2016/05/the-allure-of-struggle-and-failure-in-cooperative-board-games/

NAULIN, Valérie, 2021. Le travail en groupe, un facteur de plaisir, indispensable à la motivation ? [en ligne]. 20 mai 2021. pp. 60. [Consulté le 5 janvier 2024]. Disponible à l'adresse : https://dumas.ccsd.cnrs.fr/dumas-03327358

PHELPS, David et SHEEPY, Emily, 2016. Board games : No Game's Land : The space between competition and collaboration. *ANALOG GAME STUDIES.* Vol. XI, N°I. [en ligne]. Disponible à l'adresse : https://analoggamestudies.org/byline/david-phelps/

REBETEZ, Frédérique et AMENDOLA, Catherine, 2012. Jeux coopératifs: un espace pour vivre la rencontre. [en ligne]. 2012. [Consulté le 15 décembre 2023]. Disponible à l'adresse : https://orfee.hepl.ch/handle/20.500.12162/1462

SCARLATOS, Lori, ENGORON, Eric, BLOCK, Pamela et EVANS, Cassandra, 2019. All Together Now: A Collaborative Game to Increase Advocacy Among Disabled Individuals. *International Journal of Mobile and Blended Learning* [en ligne]. 2019. Vol. 11, n° 4, pp. 32-41. [Consulté le 21 mai 2023]. DOI 10.4018/IJMBL.2019100103. Disponible à l'adresse : http://services.igi-global.com/resolvedoi/resolve.aspx?doi=10.4018/IJMBL.2019100103

UFAPEC, 2012. 01.12/ Jouer, c'est sérieux. Les enjeux des jeux de coopération. *Ufapec* [en ligne]. 2012. [Consulté le 15 décembre 2023]. Disponible à l'adresse : https://www.ufapec.be/nos-analyses/0112-jeux-cooperation.html

## 6 – Théorisation des jeux

Les références dans cette collection donnent une idée de la richesse de la conceptualisation des jeux et de l'acte de jouer. Elles fournissent une base de compréhension et réflexion sur des thèmes récurrents dans la littérature classique mais aussi moderne du jeu. Comment définir un jeu ? Comment penser le jeu ? Quels sont des éléments importants pour qu'une activité devienne un jeu ? La différence entre les jeux analogiques (jeux de tableau, jeu de cartes, etc.) et les jeux digitaux, les différents types de jeu et la relation du jeu avec la culture et la société.

Huizinga (1938) grand savant et spécialiste du jeu offre cette définition : « Le jeu est une action ou une activité volontaire, accomplie dans certaines limites fixées de temps et de lieu, suivant une règle librement consentie mais complètement impérieuse, pourvue d'une fin en soi, accompagnée d'un

sentiment de tension et de joie, et d'une conscience d'"être autrement" que dans la "vie courante" » (Di Filippo, 2014). Ce dernier fait une synthèse utile : « De cette définition, nous pouvons retenir quatre éléments importants : le jeu est une action volontaire, c'est-à-dire qu'on y participe par choix ; il est limité dans le temps et l'espace ; il est réglé ; il se situe hors de la « vie courante ». D'autres auteurs ont réfléchi à propos des éléments essentiels du jeu. Henriot (1969) maintient que le jeu n'existe pas sans joueur. D'abord, c'est la subjectivité du joueur qui compte. On peut créer un jeu avec rien que des cailloux sur une route. Mais dès que les joueurs disparaissent, il n'est plus de jeu. Cette position rejoint celle de Schechner (2002), pour qui l'acte de jouer passe par un rituel de transformation d'un espace-temps de vie quotidienne en un espace-temps de jeu, par le choix des joueurs d'investir des objets en tant que symboles de jeu. D'autres, comme Björk et Juul (2012) maintiennent que c'est le jeu, (les règles, la mécanique, l'objet physique qui le constitue) qui est premier. Ce débat entre la position centrée sur le jeu-objet (*Game Centric*) de Juul et la position centrée sur l'expérience des joueurs (*Play Centric*) de Henriot est mis en scène par Triclot (2013) qui réalise une lecture croisée de ces auteurs en illustrant les enjeux de chacun des paradigmes et la relation de l'un à l'autre (*Game* et *Play)* ainsi que la forme de savoir du jeu, compris dans cette totalité du Game et du Play. Ceci traduit bien la richesse de la pensée du domaine. Caillois (1992), et Huizinga (1938) avant l'invention des jeux digitaux, ont réfléchi sur le rapport entre la société, la culture et le jeu. Caillois propose une classification de 4 types de jeux fondés sur : le hasard, la compétition, le simulacre et le vertige. *(Mais, voir aussi Jeux et coopération, dans cette revue de la littérature)*. Huizinga, anthropologue et historien, inverse la relation habituelle entre culture et jeux en postulant que : « la culture naît dans le jeu et comme jeu. » Dewitte (2015) dans son article 'A propos de Homo Ludens de Huizinga' explique l'originalité de cette inversion, mais nous rappelle que si ce n'est pas la culture qui représente la source des jeux, ce serait plutôt le jouer et le jeu qui sont le berceau de la culture, on ne devrait pas totalement identifier la culture avec le jeu. « On doit conserver l'idée que le jeu constitue un champ premier où survient la culture et dont celle-ci demeure imprégnée. » Les concepts issus des travaux de ces auteurs continuent d'être fructueux. Afin d'explorer les similitudes et différences entre les jeux analogiques et digitaux, De Petry (2013) explore le « cercle magique du jeu » de Huizinga. Ceci peut être représenté comme une entité physique ou un espace ou une métaphore pour explorer comment « entrer dans un jeu » peut créer un espace liminaire où l'incertitude règne et où on a le droit de suspendre ou de jouer avec les normes de la société. De façon semblable Schechner, (2002) (Roy, 2020), considère que « ce qui se joue quand on joue », ce qu'il appelle l'acte de jouer ou encore la performance, est ce qui fait le jeu. Il s'agit d'un processus actif d'entrée de jeu, de circonstances de jeu et de sortie de jeu. L'entrée en jeu est une phase liminale où le rapport aux objets du jeu (plateau, pioche, dés, règles) et à la façon d'y jouer se répète et se redéfinit à l'instar d'un rituel de passage de la situation de vie quotidienne à la situation du « jouer ». Une fois la partie de jeu (la performance) entamée, l'issue

va dépendre du « jouer » et ce, en fonction des joueurs (l'état de leurs sentiments, de leur pouvoir d'agir et de réagir, en s'identifiant ou en gardant une distance critique) et en fonction des circonstances de jeu (aléatoires, prévues, imprévues, incitées). La diversité de façon de jouer et de circonstances de jeu nourrit l'acte de jouer. L'acte de jouer en tant que performance admet un degré d'incertitude sur l'issue du jeu et sur l'après-jeu. C'est ce que Schechner appelle la réponse critique. Malgré qu'il soit terminé, le jeu suscite une réflexion sur ce qui s'est joué, sur ce que le « jouer » a produit sur les joueurs et ce qu'il a conduit à produire. La production de sens est liée à l'issue du processus.

En ce qui concerne les jeux digitaux, malgré leur structure élaborée et mise en scène riche, Liebe (2008) pour sa part, conclut que puisque ces jeux sont programmés, le cercle magique n'existe pas au sein de ce type de jeux. Néanmoins, d'autres travaux (Stenros et al., 2011) et guides de conception mettent en exergue l'idée que les principes sous-jacents aux jeux analogiques sont largement partagés par les jeux digitaux. Cette affirmation nous conforte dans la possibilité d'emprunter et d'inspirer des travaux scientifiques (majoritairement) du domaine des jeux digitaux. Trépanier explore différents types de jeux en rapport avec les objectifs envisagés par leurs concepteurs. Il examine les similarités et les différences entre les jeux « sérieux », « persuasifs » et « expressifs ». Les jeux dits sérieux sont typiquement digitaux et ont un but d'apprentissage. Les jeux persuasifs sont conçus, à partir des situations présentées dans le jeu, pour faire passer des messages et arguments pour convaincre les joueurs d'adopter un point de vue précis, et de changer leurs croyances ou façons d'agir. Par exemple, la réalité de la crise climatique et la nécessité de changer des habitudes pour combattre le dérèglement climatique. Les jeux expressifs offrent la possibilité pour les joueurs de prendre des rôles. Ils sont conçus pour sensibiliser des personnes aux difficultés, dilemmes éthiques que rencontre le personnage central du jeu, Cette confrontation expérientielle vise à favoriser l'empathie, la réflexion, et l'émergence de questionnements. En prenant en compte de telles dimensions, nous sommes amenés à réfléchir plus précisément sur les objectifs du jeu en développement. Pour conclure, de façon plus générale la littérature de cette collection offre des pistes pour éclairer et étayer une démarche de recherche et de développement des jeux.

## Bibliographie pour Théorisation des jeux


BJÖRK, Staffan et JUUL, Jesper, 2012. Zero-Player Games or: What We Talk about When We Talk about Players ». *the Philosophy of Computer Games Conference, Madrid 2012* [en ligne]. Colloque. Madrid. 2012. Disponible à l'adresse : https://www.jesperjuul.net/text/zeroplayergames/

BROUGÈRE, Gilles, 2014. À quoi sert le jeu ? In : *Apprendre* [en ligne]. Auxerre : Éditions Sciences Humaines. pp. 108-111. Petite bibliothèque. [Consulté le 5 janvier 2024]. ISBN 978-2-36106-205-7. Disponible à l'adresse : https://www.cairn.info/apprendre--9782361062057-p-108.htm

CAILLOIS, Roger, 2009. *Les jeux et les hommes: le masque et le vertige*. Éd. rev. et augmentée, [Nachdr.]. Paris : Gallimard. Collection Folio Essais, 184. ISBN 978-2-07-032672-3.

DEWITTE, Jacques, 2015. L'élément ludique de la culture. À propos de *Homo ludens* de Johan Huizinga. *Revue du MAUSS* [en ligne]. 2015. Vol. 45, n° 1, pp. 61. [Consulté le 22 novembre 2023]. DOI 10.3917/rdm.045.0061. Disponible à l'adresse : http://www.cairn.info/revue-du-mauss-2015-1-page-61.htm

DI FILIPPO, Laurent, 2014. Contextualiser les théories du jeu de Johan Huizinga et Roger Caillois. *Questions de Communication* [en ligne]. 2014. pp. 281-308. [Consulté le 23 novembre 2023]. Disponible à l'adresse : https://hal.science/hal-01340433

DOS SANTOS PETRY, Arlete, 2013. The concept of magic circle: a critical reading. *Obra digital* [en ligne]. 30 septembre 2013. N° 5, pp. 36. [Consulté le 22 novembre 2023]. DOI 10.25029/od.2013.30.5. Disponible à l'adresse : http://revistesdigitals.uvic.cat/index.php/obradigital/article/view/30

HENRIOT, Jacques, 1969. *Le jeu*. Presses Universitaires de France. SUP Initiation philosophique.

HUIZINGA, Johan et SERESIA, Cécile, 1988. *Homo ludens : essai sur la fonction sociale du jeu / Johan Huizinga* [en ligne]. Gallimard. [Consulté le 14 novembre 2023]. ISBN 978-2-07-071279-3. Disponible à l'adresse : https://www.mediatheques.strasbourg.eu/OND/doc/IGUANA_3/69918/homo-ludens-essai-sur-la-fonction-sociale-du-jeu-johan-huizinga

KLABBERS, Jan H. G., 2006. *The magic circle: principles of gaming and simulation* [en ligne]. 2006. [Consulté le 13 novembre 2023]. Disponible à l'adresse : https://www.researchgate.net/publication/273947293

KLABBERS, Jan H.G., 2011. Tensions between meaning creations and persuasion in games. *Game studies The international game of computer game research* [en ligne]. 2011. [Consulté le 13 novembre 2023]. Disponible à l'adresse : https://gamestudies.org/1102/articles/klabbers_book_review

LIEBE, Michael, 2008. There is no Magic Circle: On the Difference between Computer Games and Traditional Games. In : *Conference Proceedings of the Philosophy of Computer Games* [en ligne]. Potsdam: University Press. 2008. pp. 324-341. Disponible à l'adresse : http://pub.ub.uni-potsdam.de/volltexte/2008/2459/ [urn:nbn:de:kobv:517-opus-24597]

MARCELLI, Daniel, 2013. Les bienfaits du jeu. *L'école des parents* [en ligne]. 2013. Vol. 605, n° 6, pp. 3-3. [Consulté le 5 janvier 2024]. DOI 10.3917/epar.605.0003. Disponible à l'adresse : https://www.cairn.info/revue-l-ecole-des-parents-2013-6-page-3.htm

METRA, Maryse, 2006. Approches théoriques du jeu. [en ligne]. Disponible à l'adresse : https://www.education-authentique.org/uploads/PDF-DOC/MAJ_theories_du_jeu_Metra.pdf

ROY, SEBASTIEN, 2020. Performance Studies: An Introduction. *Routledge & CRC Press*. ISBN 9781138284562.

SALEN, Katie et ZIMMERMAN, Eric, 2004. *Rules of play: game design fundamentals*. Cambridge, Mass : MIT Press. ISBN 978-0-262-24045-1. 794.815 36

SCHECHNER, Richard, 1994. 22 Ritual and performance. In : *Companion Encyclopedia of anthropology*. Routledge. London United Kingdom. pp. 613-647. ISBN 0-203-19104-8.

SICART, Miguel, 2019. *Beyond choices: the design of ethical gameplay*. Place of publication not identified : MIT Press. ISBN 978-0-262-53879-4.

STENROS, J., & WAERN, A et EVANS, M; (ED.), 2011. Games as Activity : Correcting the Digital Fallacy. In : *Videogame Studies : Concepts, Cultures and Communication (Critical issues)*. Oxford. 2011. pp. 11-22. ISBN 978-1-84888-059-7.

TRÉPANIER-JOBIN, Gabrielle, 2016. Differentiating Serious, Persuasive, and Expressive Games. *kinephanos.* [en ligne]. 2016. pp. 107-128. [Consulté le 13 novembre 2023]. Disponible à l'adresse : https://www.kinephanos.ca/Revue_files/2016_Tre%CC%81panier-Jobin-2.pdf

TRICLOT, Mathieu, 2013. Game studies ou études du play ?: Une lecture croisée de Jacques Henriot et de Jesper Juul. *Sciences du jeu* [en ligne]. 1 octobre 2013. N° 1. [Consulté le 20 février 2024]. DOI 10.4000/sdj.223. Disponible à l'adresse : http://journals.openedition.org/sdj/223

## 7 – Liste de jeux

Un certain nombre de jeux en français permettant de sensibiliser au handicap ont été identifiés. Une description de certains d'entre eux est fournie sous forme de tableaux courts dans les pages suivantes. Cette liste, classée par ordre alphabétique du nom du jeu, n'est pas exhaustive : Han17Familles ; handi poursuite ; Handi Situations ; Handi'minute ; ImmenCité ; JHandiAccueille ; Les Clefs de Dys ; Les Discriminables ; Les HandiPsys ; Les Handispensables ; Les Hinvisibles ; Malsameco ; Rue de la bascule ; Soli Terre ; Vivre ensemble au travail. Elle est complétée par quelques références bibliographiques qui font état de jeux dont les thématiques ont inspiré les partenaires du projet Mhan-Access (Council of Europe, 2012 « Dignity Land » ; Cotting et al., 2018, « Cap sur la confiance »), et d'une fiche de lecture qui relate en particulier le jeu « Le 31 » pour les personnes touchées par un trouble psychique (Fiche 12). Un certain nombre de ces jeux ont été développés dans le cadre d'une sensibilisation à la diversité en général, et/ou au handicap en particulier, en lien avec des contextes d'emploi (exemple : jeux élaborés par Keski). D'autres, pour sensibiliser, adoptent la perspective stéréotypée du super-héros (« Super Cap » in Piazza, 2020 ; « Super co-quotidien », in Roche, 2023). Les messages de sensibilisation semblent très peu intégrer le travail sur l'accessibilité du jeu lui-même. De manière générale, les jeux recensés ici adoptent le plus souvent dans les faits une entrée par les troubles, les déficiences, renvoyant ainsi au modèle médical du handicap, donc sans adopter une approche systémique du handicap qui permettrait de souligner les impacts des environnements sur les situations vécues par les personnes.

### Bibliographie reliée à la liste des jeux


COTTING, Mélanie et BAYS, Quentin, 2018. *Cap sur la confiance*. Jeu coopératif. Helvetiq.

COUNCIL OF EUROPE, 2012. *Dignity Land. Un jeu pour faire connaitre aux jeunes les droits sociaux par l'education aux droits de l'homme.* [en ligne]. Disponible à l'adresse : https://rm.coe.int/manuel-dignityland-fr/1680939d2f

GIRAUDEAU, Léa, 2023. « Des collégiens du Morbihan lancent un jeu de société inclusif autour de la mythologie et du handicap », *ici, par France Bleu et France 3* [en ligne]. [Consulté le 31 juillet 2023]. Disponible à l'adresse : https://www.francebleu.fr/infos/education/des-collegiens-du-morbihan-lancent-un-jeu-de-societe-inclusif-autour-de-la-mythologie-et-du-handicap-3301169

JADÁN-GUERRERO, Janio, ARIAS-FLORES, Hugo et ALTAMIRANO, Ileana, 2020. Q'inqu: Inclusive Board Game for the Integration of People with Disabilities. In : BOTTO-TOBAR, Miguel, ZAMBRANO VIZUETE, Marcelo, TORRES-CARRIÓN, Pablo, MONTES LEÓN, Sergio, PIZARRO VÁSQUEZ, Guillermo et DURAKOVIC, Benjamin (éd.), *Applied Technologies*. Cham : Springer International Publishing. 2020. pp. 85-94. Communications in Computer and Information Science. ISBN 978-3-030-42517-3.

MADEUF, Caroline, PELLISSIER, Anna, 2020. Un jeu de société pour les personnes touchées par un trouble psychique. *Handirect* [en ligne]. 2020. [Consulté le 1 août 2023]. Disponible à l'adresse : https://handirect.fr/un-jeu-de-societe-pour-les-personnes-touchees-par-un-trouble-psychique/

MISSION: FUN AND GAMES, 2019. Diversity and Inclusivity in Board Game Design. *Boardgames.ca* [en ligne]. [Consulté le 1 août 2023]. Disponible à l'adresse : https://www.boardgames.ca/blogs/blog/diversity-and-inclusivity-in-board-game-design/?source=facebook

PIAZZA, Fred Di, 2020. Super-Cap, mieux comprendre le handicap en s'amusant ! *Fédération Léo Lagrange* [en ligne]. 16 octobre 2020. [Consulté le 31 juillet 2023]. Disponible à l'adresse : https://www.leolagrange.org/super-cap-mieux-comprendre-le-handicap-en-samusant/

ROCHE, Manon, 2023. Le jeu de société Super Co-quotidien, pour les enfants atteints de déficiences. *Handirect* [en ligne]. 28 juin 2023. [Consulté le 11 septembre 2023]. Disponible à l'adresse : https://handirect.fr/le-jeu-de-societe-super-co-quotidien-pour-les-enfants-atteints-de-deficiences/

SCARLATOS, Lori, ENGORON, Eric, BLOCK, Pamela et EVANS, Cassandra, 2019. All Together Now: A Collaborative Game to Increase Advocacy Among Disabled Individuals. *International Journal of Mobile and Blended Learning* [en ligne]. 2019. Vol. 11, n° 4, pp. 32-41. [Consulté le 21 mai 2023]. DOI 10.4018/IJMBL.2019100103. Disponible à l'adresse : http://services.igi-global.com/resolvedoi/resolve.aspx?doi=10.4018/IJMBL.2019100103

TRIMLETT, Gabrielle M., BARTON, Erin E., BAUM, Caroline, ROBINSON, Gabriela, SCHULTE, Lauren et TODT, Mollie, 2022. Teaching Board Game Play to Young Children With Disabilities. *Journal of Positive Behavior Interventions* [en ligne]. Janvier 2022. Vol. 24, n° 1, pp. 32-45. [Consulté le 21 mai 2023]. DOI 10.1177/1098300720985287. Disponible à l'adresse : http://journals.sagepub.com/doi/10.1177/1098300720985287

| | |
|---|---|
| Nom du jeu | Han17Familles |
| Producteur | KESKI, France, en co-creation avec la MAIF et la FNASEPH<br>Jeu fabriqué par des travailleurs d'E.S.A.T |
| Type de jeu | Jeu de cartes |
| Brève description du jeu | Jeu de 17 familles de handicap qui permet d'aborder les préjugés ou les jugements hâtifs sur les personnes en situation de handicap de la manière la plus simple possible. Il transforme la relation à l'autre et développe le sens de la tolérance à l'égard des personnes différentes.<br>Pour chaque famille de handicap, il y a 6 cartes qui parlent du handicap :<br>• la carte « Définition » explique le handicap et présente le pictogramme de la famille ;<br>• la carte « Exemple » montre concrètement la nature du handicap ;<br>• la carte « Difficulté » présente certaines gênes ou difficultés que l'on rencontre lorsque l'on vit avec le handicap ;<br>• la carte « Aide » explique ce qui peut être fait pour aider à mieux vivre avec le handicap (les traitements, les appareillages, les petits trucs et astuces) ;<br>• la carte « Conseil » apprend comment se comporter avec une personne porteuse du handicap ;<br>• la carte « Super Pouvoir » met en avant les aptitudes ou les qualités que le handicap peut révéler en chacun.<br>Prise de conscience apportée par le jeu : apporter quelques clés de compréhension sur les différents handicaps, transformer la relation à l'autre, développer le sens de la tolérance à l'égard des personnes différentes, permettre à tous d'être plus à l'aise dans la relation à l'autre. |
| Objectif | Découvrir concrètement différents types de handicap.<br>Mieux comprendre les impacts de ces handicaps dans la vie quotidienne.<br>Réfléchir à la bonne attitude dans la relation. |
| Accessoires | |
| Nombre et type de joueurs | Familles et leurs enfants (à partir de 6 ans), afin de pouvoir leur expliquer simplement le handicap, ses différentes formes et les ouvrir à la différence et à la tolérance.<br>Durée : 30 minutes à 1 heure. Différentes façons de jouer sont possibles pour sensibiliser une classe, un groupe d'enfants ou approcher la notion de handicap en famille. |
| Thématiques | |

| | |
|---|---|
| Nom du jeu | handi poursuite |
| Producteur | AGEFIPH, France |
| Dernière version | 2022 |
| Type de jeu | Jeu de plateau |
| Brève description du jeu | « Les différentes cases renvoient à autant de questions thématiques autour du handicap, en général, et du handicap dans l'environnement professionnel, en particulier. » |
| Objectif | Permettre de mieux appréhender le handicap, surtout dans l'environnement professionnel. |
| Accessoires | « Le jeu contient 240 cartes questions réparties en 6 thématiques. Chaque thème est identifié par une couleur spécifique correspondant à différentes cases du plateau de jeu.<br>1 plateau - au format 60x40cm intègre 67 cases dont chaque couleur est associée à la thématique de la question à laquelle le joueur devra répondre. Le vainqueur est celui qui atteint, en premier, la case 67.<br>Six pions de couleurs<br>Deux dés. Fournis avec le jeu.<br>2 livrets. Le premier détaille les règles de jeu, le second apporte des compléments de réponses aux différentes questions posées. » |
| Nombre et type de joueurs | « 6 joueurs. Collaborateurs des entreprises qui intègrent déjà, ou envisagent d'intégrer, des personnels en situation de handicap. » |
| Thématiques | « La reconnaissance du handicap ; Le handicap en général ; La réforme de l'obligation d'emploi ; Le handicap en emploi ; Croyez-vous que ?; Personnages célèbres et œuvres. » |

| | |
|---|---|
| Nom du jeu | Handi Situations |
| Producteur | Alexandre Quach, Emeline Parizel |
| Dernière version | 2022 |
| Type de jeu | Jeu sérieux |
| Brève description du jeu | https://openseriousgames.org/handi-situations/ |
| Objectif | Avoir découvert des situations de handicap<br>Avoir un premier aperçu des difficultés de ces situations à travers un vécu<br>Se rendre compte que les situations de handicap sont courantes<br>Objectifs opérationnels :<br>Les participants ont envie d'aller se renseigner par eux-mêmes sur le sujet des situations de handicap<br>Les participants souhaitent être plus actifs sur le sujet des situations de handicap<br>Les participants ont envie de sensibiliser leur entourage à ce sujet.<br>Exemples d'usages et problèmes adressés<br>Le département RSE de l'entreprise XYZ souhaite sensibiliser aux situations de handicap de manière simple, rapide, plus active que des newsletters et moins difficile à mettre en place que des prestataires très spécialisés.<br>Les équipes jouent alors à Handi Situations en « expérience d'appel » avant éventuellement de proposer des parcours plus élaborés aux plus motivés. |
| Accessoires | Cartes |
| Nombre et type de joueurs | 5 à 50 |
| Thématiques | Sensibilisation au handicap ; situations de handicap |

| | |
|---|---|
| Nom du jeu | Handi'minute |
| Producteur | Diversidées (France) |
| Dernière version | 2023 |
| Type de jeu | Jeu de cartes |
| Brève description du jeu | « Le jeu de cartes Handi'minute est une sensibilisation ludique au handicap pour vos collaborateurs à travers des thématiques de la vie quotidienne (art, culture, sport, loisirs). Cela permet de rappeler que le handicap concerne tous les aspects de la vie, tout en diffusant des informations pratiques et concrètes. » |
| Objectif | Avec ce jeu, on réalise une sensibilisation ludique au handicap grâce à des questions abordant le handicap à travers le sport, les loisirs, l'art et la culture. |
| Accessoires | 45 cartes, 1 dé, accessoires |
| Nombre et type de joueurs | De 2 à 6 joueurs. Il est possible d'animer le jeu en présence d'un animateur. Il est personnalisable selon plusieurs thématiques de votre choix : diversité, mixité, etc. |
| Thématiques | Sensibilisation au handicap, sport, loisirs, art, culture. |

| | |
|---|---|
| Nom du jeu | ImmenCité |
| Producteur | DoucheFLUX et Cultures&Santé ASBL (Belgique) |
| Dernière version | 2022 |
| Type de jeu | Jeu de plateau |
| Brève description du jeu | Outil ludique qui vise à sensibiliser le grand public à la problématique de la grande pauvreté, via la découverte de la réalité de la (sur)vie dans la rue, qui est proprement inimaginable pour celui qui n'y est pas confronté. Le projet est né de la constatation d'une personne en situation précaire : les gens qui ne vivent pas dans la rue ne se rendent pas compte de ce que c'est vraiment. |
| Objectif | Sensibiliser le grand public à cette réalité, et permettre aux précaires de partager leurs expériences. Ce sont eux qui construisent le jeu grâce à leurs récits, positifs ou négatifs, leurs astuces et leur connaissance du quotidien dans la rue. À l'arrivée, le jeu doit coller le plus possible à la réalité en faisant cheminer le joueur dans une sorte de parcours du combattant. |
| Accessoires | Des cartes-événements reprenant des histoires et situations vraiment vécues par les précaires, viennent ponctuer le jeu qui se présente sous la forme d'un jeu de plateau. |
| Nombre et type de joueurs | Il se joue idéalement accompagné d'un.e animateur.rice. |
| Thématiques | Histoires vécues |

| | |
|---|---|
| Nom du jeu | J'HandiAccueille |
| Producteur | KESKI (France) |
| Dernière version | 2021 |
| Type de jeu | Jeu de cartes |
| Brève description du jeu | « Le jeu de cartes pour réussir l'accueil des personnes, quelles que soient leurs différences. Outil ludique, expérientiel et convivial. » |
| Objectif | Se poser les bonnes questions pour réussir un accueil de qualité;<br>Mieux comprendre les impacts des situations de handicap;<br>Adopter une posture et des attitudes prenant en compte la différence et les difficultés de chacun. |
| Accessoires | Jeu de cartes comprenant 47 cartes :<br>Cartes *Génériques* pour mieux connaître les obligations et les indispensables de l'accessibilité<br>Cartes *Actions* et *Situations* pour chaque difficulté pour prendre conscience de l'empêchement et évaluer la meilleure option dans un contexte d'accueil très concret. |
| Nombre et type de joueurs | À destination des managers, des collègues, du personnel d'accueil. |
| Thématiques | Les difficultés d'accueil abordées : la mobilité, la fatigabilité, la vision, l'audition, la communication écrite, la communication orale, la compréhension, la concentration, la relation, les comportements particuliers |

| | |
|---|---|
| Nom du jeu | Les Clefs de Dys |
| Producteur | KESKI (France) et Fédération Française des DYS |
| Type de jeu | Jeu de cartes |
| Brève description du jeu | « Pour chaque famille de trouble :<br>une carte Action qui permet d'expérimenter les difficultés auxquelles sont confrontées les personnes DYS;<br>une carte Signe qui interroge sur les manifestations du trouble;<br>une carte Impact qui permet d'appréhender les conséquences du trouble dans la vie quotidienne;<br>une carte Scolarité qui questionne sur les attitudes et aménagements adaptés pour la scolarité;<br>une carte Emploi qui apporte une réflexion sur les conditions de travail qui peuvent faciliter le quotidien d'une personne DYS. » |
| Objectif | « Donner des clefs de compréhension sur la dyslexie, dyscalculie, dysphasie, dyspraxie, dysgraphie, TDAH et la mnésie. Prendre conscience des difficultés qu'entraînent les troubles DYS.<br>Mieux comprendre leurs manifestations et leurs impacts<br>Réfléchir aux méthodes qui peuvent faciliter le quotidien des personnes DYS à l'école ou au travail<br>Interroger les comportements adaptés dans la relation ». |
| Accessoires | « Jeu de 47 cartes approchant tous les troubles DYS, à travers :<br>16 cartes informations génériques sur les troubles DYS<br>31 cartes spécifiques propres aux 6 familles de troubles abordées<br>Un dépliant du jeu ; Une mallette contenant 43 fiches plastifiées, issues du jeu de cartes à afficher ou à disposer, pour animer une sensibilisation sur le thème des TROUBLES DYS ». |
| Nombre et type de joueurs | |

| | |
|---|---|
| Nom du jeu | Les Discriminables |
| Producteur | KESKI (France) |
| Type de jeu | Jeu de cartes |
| Brève description du jeu | Un jeu de cartes éventail papier pour mieux comprendre les mécanismes discriminatoires. Il aborde l'ensemble des critères de discrimination et les questions relatives à la diversité : les critères de discrimination, les stéréotypes, la laïcité, les attitudes adaptées, les conséquences, les questions discriminantes dans le recrutement, le plafond de verre, la lutte contre les discriminations, la charge de la preuve, le défenseur des droits… Il permet de tester ses connaissances, seul ou en groupe de prendre conscience de la force des stéréotypes et des préjugés et ainsi s'ouvrir à la diversité. |
| Objectif | S'ouvrir à la diversité<br>Mieux comprendre les mécanismes discriminatoires<br>Être informé sur les critères de discrimination prohibés par la loi et sur les autorités compétentes et référentes en matière de discrimination et de diversité. |
| Accessoires | 50 cartes illustrées sur la discrimination au travail & dans la vie quotidienne : pour faire la différence entre une discrimination au regard de la loi et un comportement à tendance discriminante,<br>pour identifier et déconstruire les stéréotypes et les préjugés que la société véhicule et que nous portons parfois sans nous en rendre compte.<br>2 types de cartes : 28 BD+QUIZ ; 17 DISCRIMINATION.<br>Exemple : Recto : une bd en 3 vignettes ; Verso : un quiz sur le thème.<br>Les notions abordées : diversité, discrimination, préjugés, stéréotypes, discrimination directe et indirecte, plafond de verre, discrimination positive, les instances contact pour les victimes de discrimination.<br>Parmi les critères abordés : discrimination liée à l'âge, au handicap, à l'apparence physique, à l'état de grossesse, à la laïcité et aux signes religieux, à la précarité sociale et la perte d'autonomie…<br>Des cartes Quiz dans lequel au recto, se trouve un strip (mini BD) introduisent le thème de façon souvent humoristique. Tandis qu'au verso se trouvent la question et la réponse relative à ce thème. Dans lequel le joueur devra déterminer s'il y a oui ou non discrimination dans le cas exposé.<br>Version Atelier Autonome disponible à destination des professionnels des ressources humaines. |
| Nombre et type de joueurs | Ce jeu de cartes nomade s'adresse aux adultes, dans le cadre personnel ou professionnel. Il permet et notamment d'être attentif aux actes discriminatoires involontaires, mais aussi de prendre conscience des pratiques favorables ou défavorables à la diversité.<br>Enfin de s'informer sur les critères de discrimination prohibés par la Loi et sur les autorités compétentes et référents dans ce domaine. |
| Thématiques | |

| | |
|---|---|
| Nom du jeu | Les HandiPsys |
| Producteur | KESKI (France) |
| Dernière version | |
| Type de jeu | Jeu de cartes |
| Brève description du jeu | |
| Objectif | Identifier les différents troubles psychiques<br>Mieux comprendre les impacts de ces troubles<br>Réfléchir à la bonne attitude dans la relation et s'approprier les comportements adaptés dans le cadre professionnel |
| Accessoires | Jeu de 50 cartes comprenant 5 cartes par trouble parmi différents types de cartes<br>Cartes *Énigmes* et cartes *Informations clés* pour mieux comprendre le trouble<br>Cartes *Situations gâchettes* pour appréhender les phénomènes amplificateurs<br>Cartes *Attitudes* et *Management* afin de s'approprier les comportements adaptés en milieu professionnel, en tant que collègue ou manager ;<br>Cartes *Informations génériques* pour acquérir des connaissances essentielles sur les troubles psychiques (idées reçues, différence avec le handicap mental, peurs, déni, communication…)<br>Dépliant - un mémo reprenant l'essentiel, à remettre aux participants pour poursuivre la sensibilisation et les rendre AMBASSADEUR du sujet.<br>Malette autonomie - 34 fiches plastifiées, issues du jeu cartes à afficher ou à disposer, pour animer une sensibilisation sur le thème du HANDICAP PSYCHIQUE |
| Nombre et type de joueurs | |
| Thématiques | Les troubles psychiques abordés : trouble bipolaire, trouble anxieux, schizophrénie, dépression, addictions, troubles sévères de la personnalité. |

| | |
|---|---|
| Nom du jeu | Les Handispensables Changeons de regard sur le handicap |
| Producteur | KESKI (France) Entreprise qui propose des jeux, des animations et des formations qui sensibilisent à tous les Handicaps. Son axe prioritaire : l'inclusion professionnelle. |
| Type de jeu | Jeu de cartes |
| Brève description du jeu | « Un jeu de 50 cartes approchant tous les types de handicaps : physiques, visuels, auditifs, mentaux, cognitifs, psychiques, invisibles, ou troubles de santé invalidants. Un processus pédagogique conçu pour enrichir ses connaissances sur les handicaps et développer de nouvelles attitudes plus justes. Agrémenté d'un graphisme de BD ». |
| Objectif | « Changer le regard sur le handicap visuel, auditif, moteur, psychique, mental ». |
| Accessoires | « 50 cartes reliées dans un angle. Dim. 13 x 7 cm.<br>Des cartes QUESTION/RÉPONSE pour développer ses connaissances.<br>Des cartes ACTION pour éprouver un temps un handicap, lors d'une épreuve simple.<br>Des cartes VIVRE ENSEMBLE pour s'approprier les comportements adaptés face aux personnes en situation de handicap ». |
| Nombre et type de joueurs | « A jouer seul, entre collègues, entre amis, en famille, en voiture, sans limite d'âge. Dès 8 ans ». |
| Thématiques | Sensibilisation au handicap |

| | |
|---|---|
| Nom du jeu | Les Hinvisibles |
| Producteur | KESKI (France) |
| Type de jeu | Jeu de cartes |
| Brève description du jeu | Un jeu de 50 cartes approchant tous les types de handicaps invisibles :<br>Maladies invalidantes (Sclérose En Plaques, Diabète, Cancer, Allergies, Troubles Musculo-Squelletiques…),<br>Troubles mentaux et psychiques (Déficience intellectuelle, Dépression, Troubles bipolaires, TOC…),<br>Troubles Dys (Dyslexie, Dyspraxie, Dyscalculie, TDAH),<br>Handicaps sensoriels (Surdité, Troubles visuels). |
| Objectif | Un processus pédagogique conçu pour comprendre et enrichir ses connaissances sur 80% des handicaps et développer de nouvelles attitudes plus justes dans la relation. |
| Accessoires | Composition du jeu :<br>Des cartes « Énigmes » qui invitent à identifier le handicap invisible d'une personne à partir d'une situation donnée.<br>Des cartes « Quiz » qui permettent de développer ses connaissances sur les handicaps invisibles.<br>Des cartes « Attitudes » qui facilitent la réflexion et l'appropriation des comportements adaptés dans le contact à l'autre différent.<br>https://www.hoptoys.fr/habiletes-sociales/les-hinvisibles-p-8886.html |
| Nombre et type de joueurs | |
| Thématiques | Déficiences invisibles. |

| | |
|---|---|
| Nom du jeu | Malsameco |
| Producteur | Passe-Muraille –Partageons nos différences (organisme de formation, Belgique) |
| Dernière version | 2021 |
| Type de jeu | Jeu coopératif de plateau. Contenus traduits en FALC. Outil pédagique. |
| Brève description du jeu | « Un jeu pour partager nos différences ». Le jeu facilitateur d'inclusion pour les 10-12 ans. |
| Objectif | Sensibiliser à l'inclusion de tous dans la Société. |
| Accessoires | Cartes, plateau, accessoires pour simuler des incapacités, dossier péadgogique. |
| Nombre et type de joueurs | « Dans un monde imaginaire rempli d'elfes, de loups-garous et d'objets magiques, les joueurs sont répartis en 5 groupes de 1 à 5 personnes. Originellement destiné aux enfants de 10 à 12 ans (mais pas que !), ce jeu leur permet de se mettre en réelle situation de handicap. Au travers d'une histoire et d'évènements inattendus, de manière non pas théorique mais réaliste, sans se limiter à de simples questions-réponses. Pour ce faire, les enfants devront par exemple jouer la partie avec des lunettes simulant la malvoyance ou un casque antibruit, ils ne pourront plus faire certains gestes, … tout en continuant à communiquer avec les autres pour gagner la partie ». |
| Thématiques | Sa visée sensibilisatrice porte sur le thème de l'inclusion. Il évoque les difficultés rencontrées dans le quotidien d'enfants vivant avec un handicap. Il a pour vocation de permettre une citoyenneté participative et inclusive de tous individus. |

| | |
|---|---|
| Nom du jeu | Rue de la bascule - Un outil pédagogique sur les causes de la perte de chez-soi |
| Producteur | Cultures&Santé , Partenariat: DoucheFLUX (Belgique) |
| Dernière version | 2022 |
| Nom du jeu | Rue de la bascule - Un outil pédagogique sur les causes de la perte de chez-soi |
| Type de jeu | Jeu de cartes |
| Brève description du jeu | Outil complémentaire au jeu ImmenCité, centré sur les causes de la perte de chez-soi. En piochant une série de cartes, vous découvrirez des événements de vie variés, à partir desquels, vous serez amené·es à construire la trajectoire de vie de votre personnage pour tenter d'expliquer les raisons de sa situation sans chez-soi. Tout au long de l'animation, vous identifierez les multiples causes qui fragilisent et conduisent des personnes à perdre leur logement et à basculer dans l'absence de chez-soi. |
| Objectif | Identifier la multiplicité des causes de la perte de chez-soi<br>Mieux connaître et comprendre les enjeux de la problématique de la perte de chez-soi<br>Prendre conscience que l'absence de chez-soi n'est pas une fatalité<br>Contribuer au développement d'une vision critique sur les choix politiques qui ne préviennent pas la perte de chez-soi et maintiennent les personnes dans l'absence de chez-soi<br>Réfléchir collectivement sur les solutions à y apporter. |
| Accessoires | Un manuel d'utilisation avec des repères d'animation et de réflexion<br>105 cartes "événement"<br>66 cartes "prévention"<br>6 cartes "absence de chez-soi"<br>6 cartes "état psychique<br>6 cartes "personnage" |
| Nombre et type de joueurs | Adultes, Professionnels |
| Thématiques | |

| | |
|---|---|
| Nom du jeu | Soli Terre |
| Producteur | Bataclan Asbl (Belgique) |
| Dernière version | 2008 |
| Type de jeu | Jeu de plateau coopératif |
| Brève description du jeu | « Destiné à un large public à partir de 8 ans, ce jeu vise à sensibiliser et informer sur le handicap. Il aborde cinq types de handicap : la surdité, la cécité, l'autisme, le handicap mental et le handicap physique. Le jeu regroupe cinq équipes, chacune représentant un type de handicap. Les équipes évoluent sur le plateau de jeu en répondant à des questions, en relevant des défis (se servir à boire les yeux bandés, communiquer un message à une personne sans utiliser la parole…), en réfléchissant aux situations d'aide, en écoutant et visualisant des informations concernant les différents handicaps. Le jeu est livré avec un livret d'animations et une règle du jeu ». |
| Objectif | « Les objectifs sont de sensibiliser le public à la différence et au handicap, de questionner les connaissances et d'améliorer la compréhension de ce qu'on entend par handicap, de questionner les représentations pour modifier celles induisant préjugés, stéréotypes, stigmatisations, de permettre une mise en situation de handicap pour réfléchir au bien-être social, physique, mental et culturel de la personne handicapée, de développer la solidarité et la coopération avec les personnes handicapées ». |
| Accessoires | 1 plateau de jeu - 5 pions - 1 dé - 90 bâtonnets et 60 boules magix Cap 48 - 2 gros élastiques - 6 cartes BD - 43 cartes questions (Q) - 20 cartes Bonus (B) - 15 cartes Défis (D) - 20 cartes Aides (A) - 31 cartes Infos (I) - 8 cartes Jeu de rôle -2 fiches reprenant l'alphabet en langue des signes - 1 Dvd - 1 livret Animations - 1 règle du jeu |
| Nombre et type de joueurs | Adolescents (12 à 15 ans) ; Adultes ; Enfants (7 à 11 ans) ; Jeunes (16 à 20 ans) ; Tout public. |
| Thématiques | Sensibilisation au handicap, surdité, cécité, autisme, handicap mental, handicap physique. |

| | |
|---|---|
| Nom du jeu | Vivre ensemble au travail |
| Producteur | KESKI (France) |
| Dernière version | 2021 |
| Type de jeu | Jeu de cartes |
| Brève description du jeu | « Cet outil ludique, expérientiel et convivial est conçu pour aborder les grands thèmes de la qualité de vie et des conditions de travail (QVCT) en rappelant le cadre commun et les règles de vie qui permettent de bien travailler ensemble, et en initiant la recherche d'une culture et de valeurs communes ». |
| Objectif | •« Encourager le dialogue au sein des équipes ;<br>• Libérer la parole sur des sujets qui peuvent provoquer des tensions ;<br>• Faciliter la recherche de solutions collectives ». |
| Accessoires | « 46 cartes en QUESTIONS et en IMAGES.<br>Pédagogie :<br>des quiz à répondre seul ou en équipe<br>des strips qui interpellent sur des situations du quotidien<br>des cartouches « C'est à vous » qui proposent des exercices concrets,<br>des partages d'expériences et des invitations à la réflexion,<br>un QUIZ Test Final pour faire le point sur les connaissances et l'engagement en faveur du bien vivre-ensemble au travail. » |
| Nombre et type de joueurs | |
| Thématiques | Le respect, la communication, les discriminations, les incivilités, le sexisme, le harcèlement, le handicap... |

## FICHES DE LECTURE

Certains documents de ces collections font l'objet d'une fiche de lecture rédigée par un des membres de l'équipe de recherche tandis que d'autres ont été commentées plus succinctement afin de favoriser leur lisibilité.

Nous avons l'intention aussi, petit à petit, de traduire ces fiches en langage simplifié pour une facilité de lecture et de compréhension.

### Fiche 1 – Utiliser la ludification comme outil pédagogique pour enseigner la CIF

| |
|---|
| Type de ressources : Poster |
| Titre : *Using gamification as a methodological tool for teaching ICF*<br>Utiliser la ludification comme outil pédagogique pour enseigner la CIF |
| Lien vers la publication :<br>https://www.researchgate.net/publication/335314023_Using_gamification_as_a_methodological_tool_for_teaching_ICF |
| Auteurs : Zaqueline Fernandes, Faculty of Medical and Health Sciences, SUPREMA, JUiz de Fora, MG, Brésil<br>Clarissa Cotrim dos Anjos, State University of Health Sciences of Alagoas, UNCISAL, Maceio, AL, Brésil<br>Joao Mazzoncini de Azevedo Marques, University of Sao Paulo, USP, Brésil<br>Eduardo Santana Cordeiro, CIF Brazil, Brésil |
| Références : Guerra, Z. F., Cotrim dos Anjos, C., Mazzoncini de Azevedo Marques, J., & Santana Cordeiro, E. (2019). « Using gamification as a methodological tool for teaching ICF », *4th International Symposium : ICF Education* - 6 & 7 April, Kuwait City, Kuwait. |
| Domaines de Recherche : Kinésithérapie, santé publique |
| Thématiques : Pédagogie |
| Incapacités : Toute incapacité |
| Zones Géographiques : Amérique du Sud |
| Résumé de l'auteur : *The use of ICF in clinical practice with the use of the biopsychosocial model and the codification of the ICF components identified from the detailed evaluation of each individual at a given moment in his life is still not a practice for all health professionals in Brazil. The knowledge required for the use of the ICF should be acquired from the undergraduate level and continue throughout the continuing education of the professional. Educational strategies motivating the learning process, such as the use of games, which may increase the interest in the acquisition of a certain subject, are suggested within the active teaching methodologies. In this observational study, 66.7% of the volunteer sample who participated in a short course on ICF strongly agreed that use of game as a ICF learning strategy increased motivation.*<br>Dans la pratique clinique, utiliser la CIF –c'est-à-dire le modèle biopsychosocial et le codage des composantes de la CIF identifiées à partir d'une évaluation détaillée de chaque individu à un moment donné de sa vie – n'est toujours pas pratique courante pour les professionnels de santé au Brésil.<br>Les connaissances requises pour utiliser la CIF devraient être acquises dès les premières années d'université et être revues dans le cadre des formations continues des professionnels. Les méthodes de pédagogie actives soulignent l'intérêt de mettre en place des stratégies de formation motivationnelles durant le processus d'apprentissage. Par exemple, l'utilisation du jeu peut augmenter l'intérêt porté par les apprenants à certains sujets. Dans cette étude menée lors d'un cours de 3h portant sur la CIF, nous avons pu observer que 66.7% des participants étaient fortement d'accord avec le fait que la dimension ludique comme stratégie d'apprentissage avait augmenté leur motivation. |
| Commentaire (une page maximum) : Ce document court permet de constater que la question de la stratégie d'apprentissage à utiliser pour enseigner la CIF a été travaillée aussi dans d'autres zones géographiques. Cette étude montre que l'adaptation des stratégies d'enseignement sous une certaine forme ludique peut augmenter la motivation des apprenants.<br>Les limites de ce document par rapport à notre projet : La forme ludique adoptée se résumé à dix questions mises en forme dans l'application Kahootz ©. Un score est attribué à chaque question. Les apprenants sont |

| |
|---|
| informés qu'ils devront y répondre en un temps donné à la fin du cours et que ce sont leurs trois meilleurs scores qui compteront.<br>Remarques en lien avec notre projet :<br>- Le format global de la pédagogie n'est pas réinterrogé ; il s'agit surtout d'augmenter la motivation, l'appétence des étudiants en kinésithérapie pour la CIF ;<br>- L'accessibilité de cette ludification n'est pas travaillée ; cela peut permettre de souligner l'originalité de notre projet ;<br>- L'approche par les scores et la récompense associée aux meilleurs scores uniquement, va à l'encontre de la dimension collaborative retenue dans notre projet de jeu. |

Fiche 2 – Développer des jeux inclusifs : cadres de référence pour une conception intégrant l'accessibilité et la diversité

| |
|---|
| Type de ressources : Chapitre d'un ouvrage collectif de recherche universitaire, en ligne |
| Titre : Developing Inclusive Games: Design Frameworks for Accessibility and Diversity. |
| Lien vers la publication : doi: 10.5772/intechopen.108456 |
| Auteurs : Cezarotto, M., Martinez, P., & Chamberlin, B. |
| Références : Cezarotto, M., Martinez, P., & Chamberlin, B. (2023). Developing Inclusive Games: Design Frameworks for Accessibility and Diversity. In Game Theory From Idea to Practice Eds : Sobota B. Technical University of Kosice ,Slovakia IntechOpen doi: 10.5772/intechopen.108456 |
| Domaines de Recherche (le cas échéant) : Sciences humaines et sociales, sciences de l'ingénieur ou réadaptation |
| Thématiques : Jeux ; accessibilité |
| Incapacités : Toutes |
| Zones Géographiques : Amérique du Nord |
| Soutiens financiers : Non identifié |
| Résumé de l'auteur : All players should have the opportunity to play, engage with and enjoy a game, especially games that are designed to educate or transform the player. In addition to the game interface, mechanics and artwork, high quality games must also ensure that all players can use the controls, understand the context, receive information from the game, and have a sense of belonging to the world of the game, or ability to identify with messages and in-game worlds. Design teams may well have the desire to create games that are both accessible and representative of all players but find the process of doing so overwhelming. Based on evolving work in an educational media studio, this chapter presents two frameworks to guide teams in reviewing the issues involved in accessibility, equity, diversity, inclusion and representation, with recommendations on steps to take towards integrating these design approaches into consistent development processes. |
| Commentaire (une page maximum) : Ce chapitre plein, à la fois pratique et conceptuel, concerne une approche universitaire et nord-américaine en rapport avec la création des jeux inclusifs d'apprentissage. A noter que le chapitre est doté d'une bibliographie récente et riche de la littérature nord-américaine.<br>Dans l'introduction de ce chapitre les auteurs, fixent l'objectif d'un jeu d'apprentissage comme étant « la provision une expérience d'apprentissage à la fois motivante et efficace afin de promouvoir un changement aux savoirs, compétences, comportements, affects, ou physiologie. Ensuite ils insistent sur l'importance cruciale du concepteur puisqu'il « détermine qui peut participer ou au contraire qui est délaissé dans notre société. » En mettant l'accessibilité pour l'inclusion de toute personne en dépit de ses capacités au cœur de leur préoccupations les auteurs nous invitent de considérer l'inclusivité à partir de deux aspects : accessibilité et diversité. (Les auteurs définissent « la diversité dans les jeux comme des composants de l'inclusion que les développeurs de jeu incorporent dans leurs équipes et leurs jeux afin de promouvoir une accessibilité plus large »[13] (N.T.) ) |

[13] Ceci comprend des éléments et considérations au-delà du domaine du handicap.

En ce qui concerne le premier volet les auteurs citent la littérature international[14]soulignent l'importance **'mécanique' pour que chaque joueur peut interagir avec les autres et le jeu. Mais au-delà de cet aspect 'mécanique' il est souligné que l'«** Inclusivité pour les joueurs comprend également « l'image d'eux-mêmes/ la façon dont les joueurs se perçoivent /construisent en participant au jeu ainsi que leur possibilité de s'identifier au contenu et le but du jeu en y accédant d'un façon portant du sens/de façon significative. Ceci incorpore la présentation des personnages, les narratifs, et l'environnement du jeu comportant des visions du monde en rapport avec la diversité, l'équité et l'accompagnement de l'éclosion des équipes diverse, de la recherche et la communauté… ». En priorisant de tels aspects dans leur conception des jeux les développeurs favoriseront l'*empowerment* et l'épanouissement de joueurs souvent sous-représentés.

Après avoir affichée leur philosophie de concepteur de jeu fondé sur l'accessibilité et inclusivité, les auteurs nous offrent d'une part un ensemble de principes et des cadres pratiques détaillés pour développer un jeu et d'autre part un guide pour accompagner le développement personnel et celui de l'équipe impliqué dans le processus.

Tout d'abord on traite l'accessibilité selon le type de difficulté ou déficience impliquée : Ceci donne 5 catégories pour traiter des difficultés : Visuel, auditif, moteur, cognitif, les auteurs soulignent que souvent il existe des continuums dans ces catégories mais également un individu pourrait se trouver membre de plus qu'une seule catégorie.

Ensuite on propose un cadre pour prendre en compte la diversité. Ceci traite des questions associées à l'inclusion, l'équité et diversité en rapport avec la construction de l'équipe (souder une équipe), buts et philosophie (inspirations), création d'univers (représentations, récits partagés, personnages, et environnements présentés), et Accès et soutien (Accès au conseil technique, soutien multi-linguistique, diffusion, marketing, soutien et matériels d'apprentissage). Un dernier cadre propose un cycle de développement du jeu en incorporant les étapes suivantes pour l'équipe à considérer : 1) **Engager** (L'équipe entière travaille vers l'inclusivité ; 2) **Créer** des recommandations (guidelines) pour les bonnes pratiques inclusives ; 3) **Mise en œuvre** de ces bonnes pratiques dans la création d'un jeu particulier ; 4) **Tester** le jeu avec des usagers divers et chercher des avis experts ; 5**) Réflexion et retour sur l'expérience.**

Ce chapitre nous aide en proposant des cadres pratiques pour la création d'un jeu inclusif et accessible. A noter que ce chapitre (en accès libre) est accompagné d'une riche bibliographie. Ces cadres peuvent nous aider à structurer notre démarche de développement et pourrait être utilisés également comme une « pense-bête » (checklist) pour accompagner notre propre démarche qui a des similitudes mais également des différences spécifiques à notre projet. En ce qui concerne l'accessibilité proprement dite, le cadre proposé est très restreint et fondé plutôt sur un modèle plutôt déficitaire, même si ceci pourrait être facilement enrichi par références aux classifications internationales. En ce qui concerne le cadre traitant la diversité malgré son rattachement à un modèle social et culturel d'inspiration Nord-Américaine, il nous semble que ceci représente une approche plus riche qui peut apporter des enseignements compatibles avec notre approche, surtout en ce qui concerne la construction de l'équipe et les messages diffusés par l'équipe et le jeu.

Un message crucial semble se dégager de ce chapitre.

En créant un jeu nous créons inévitablement également une vision du monde et « un miroir » concernant l'accessibilité, l'inclusion et des personnes handicapées. Toute conception du jeu peut inclure et *empower* ou exclure et *disempower* marginaliser des personnes. Comme ce chapitre le souligne ceci concerne tous les acteurs du processus et leurs actions à chaque étape de la création ainsi que le jeu en développement.

En somme, on peut dire que le processus et le résultat (le jeu) deviendront indissociables de l'un et de l'autre. Il nous semble que cette idée est en synergie totale avec l'approche inclusive et participative adoptée dans notre projet.

Mots clés : inclusion, jeu inclusif, accessibilité, jeu d'apprentissage, diversité, création de jeux, développement de jeux.

[14] Hersh MA, Leporini B. An overview of accessibility and usability of educational games. In: Student Usability in Educational Software and Games. Hershey, PA: IGI Global; 2013. pp. 1-40

5. Preece J, Sharp H, Rogers Y. Interaction Design: Beyond Human-Computer Interaction. Chichester: Wiley; 2015

6. Engelen J. Inclusive Design Guidelines for HCI. United Kingdom: CrC Press; 2001

7. International Organization For Standardization. ISO/TS 20282-2: Usability of Consumer Products and Products for Public Use – Part 2: Summative Test Method. Geneva, Switzerland: ISO; 2013 [cited September 16, 2022]. Available from: https://www.iso.org/obp/ui/#iso:std:iso:ts:20282:-2:ed-2:v1:en

8. Sharp D. IGDA Report Tackles the Essentials of Inclusive Game Design and Development. San Francisco, CA: VentureBeat; 2021 [cited September 16, 2022]. Available from: https://venturebeat.com/games/igda-report-tackles-the-essentials-of-inclusive-game-design-and-development/

Fiche 3 – 18 mois de « Meeple Like Us » : exploration de l'univers de l'accessibilité des jeux de plateau

| |
|---|
| Type de ressources : Article |
| Titre : Eighteen months of Meeple Like Us : An Exploration into the State of Board Game Accessibility |
| Lien vers la publication : https://link.springer.com/article/10.1007/s40869-018-0056-9 |
| Auteurs : Heron M. J., Belford P. H., Reid H., Crabb M. |
| Références : Heron M. J., Belford P. H., Reid H., Crabb M. (2018). Eighteen months of Meeple Like Us : An Exploration into the State of Board Game Accessibility, in *Computer Game Journal*, 7 :75-95. |
| Domaines de Recherche : Conception des jeux / *Game Design* |
| Thématiques : Jeux de plateau, accessibilité, accessibilité universelle |
| Incapacités : Visuelles, motrices, cognitives, émotionnelles, communicationnelles |
| Zones Géographiques : Grande-Bretagne ; Europe |
| Soutiens financiers : Non identifié |
| Résumé de l'auteur : Jusque-là, l'étude de l'accessibilité des jeux s'était largement focalisée sur les jeux vidéos. L'accessibilité des jeux de société, surtout ceux relevant du marché amateur, restait largement inexplorée dans la littérature académique et professionnelle. Afin de pallier à ce manque d'attention, *Meeple Like Us* a publié sur son blog des résultats de recherches en cours sur le sujet. Dans cet article, les auteurs présentent le travail réalisé dans le cadre du projet *Meeple Centred Design*. Ils ont analysé les questions clés liées à l'accessibilité de 116 jeux de plateau afin d'en tirer des leçons à destination des concepteurs de jeux. Le projet n'a pour l'instant pas permis de couvrir une part significative des jeux répertoriés dans la base de données qui compte environ 100 000 jeux amateurs. Pour autant, le projet a permis de discuter les questions importantes liées aux jeux les plus populaires. Cet article présente les résultats actuels, la méthodologie d'analyse, les limites du projet et les futures étapes de travail dans ce domaine très intéressant qu'est l'accessibilité des jeux. (Traduction Cuenot) |
| Commentaire (une page maximum) : Cet article permet d'approfondir les questions liées à l'accessibilité des jeux, en particulier des jeux de société / de plateau. Les jeux « pédagogiques » ne sont pas abordés spécifiquement.<br>Le groupe « Meeple Like Us » met en ligne les résultats de ses analyses. Une partie est disponible sur https://www.meeplelikeus.co.uk/meeple-like-us-masterlist/ .<br>Les jeux testés sont sélectionnés parmi les jeux ayant les meilleures appréciations dans la base de données du *Board Game Geek*. L'évaluation de l'accessibilité de jeux ayant des mécaniques très variées reste complexe. Cependant, une échelle d'évaluation et une série de points de focale constituent la base de l'analyse qualitative générale :<br>- Place de la couleur dans l'identification d'informations fournies dans le jeu ; points intéressants : associer une autre marque que la simple couleur ;<br>- Accessibilité visuelle (pour l'instant hors cécité) ; points intéressants : police assez grande et sans ornements, mise en page graphique pas surchargée, bons contrastes sur le plateau et les composantes du jeu, mécanique du jeu non basé sur un principe de rapidité, d'autant plus si les joueurs doivent mobiliser des aides techniques pour participer ;<br>- Place de l'expérience tactile dans le jeu ; points intéressants : possibilité de demander à un autre joueur de faire une action à ma place ; importance de l'interaction physique dans le plaisir éprouvé dans un jeu de plateau ;<br>- Accessibilité cognitive (littératie, de numéracie, …) ; points intéressants : un jeu très simple peut ne pas être accessible cognitivement ; adaptabilité des règles du jeu, les manières de gagner des points, peut faciliter, rendre le jeu plus amusant (jeux coopératifs (vs compétitifs) ;<br>- Accessibilité en lien avec la mémorisation : points intéressants : éviter des règles du jeu trop complexes, ex. voir si les joueurs peuvent déjà se souvenir facilement des règles du jeu ; |

- Accessibilité émotionnelle (niveaux de stress et de déception à gérer) ; points intéressants : jeux nécessitant d'interpréter des codes sociaux ou de bluffer peuvent compliquer ; jeux coopératifs permettent de faire en sorte que tout le monde gagne ou perde ensemble mais faire en sorte que les joueurs soient mis en position de relever des défis stimulants ;
- Accessibilité en termes de communication (moyens disponibles) ; points intéressants : éviter des règles du jeu qui nécessitent de communiquer dans un temps très court ou des circonstances difficiles ;
- Accessibilité socio-économique (enjeux d'inclusion, intersectionnalité, coûts du jeu, …) ; points intéressants : les jeux avec des représentations de personnages humains restent trop centrés sur des personnages de sexe masculin et à peau blanche ; les auteurs n'évoquent pas la représentation de personnages avec des déficiences ou des incapacités dans les jeux ;
- Accessibilité transversale : points intéressants : prendre en compte l'interaction entre différents types de déficiences (physique, visuelle, cognitive) et ne pas baser la mécanique du jeu sur un seul sens.

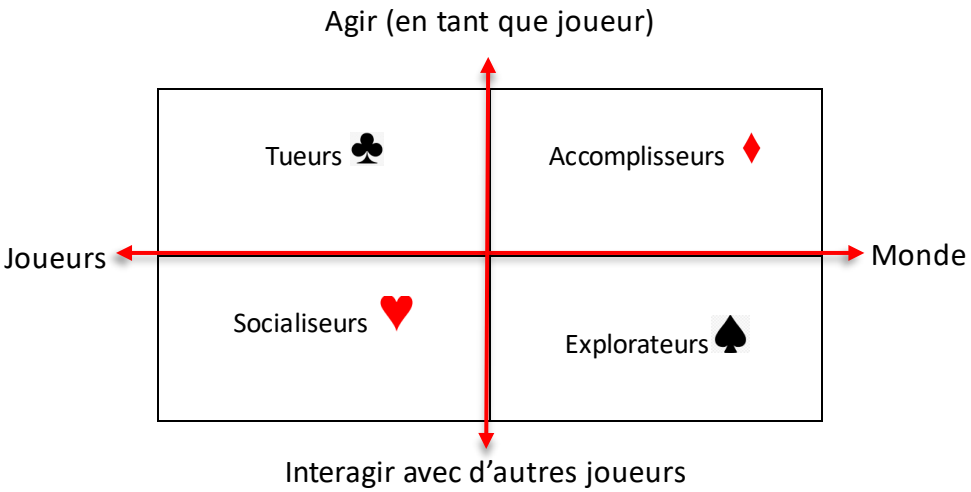
Fiche 4 – Ludification dans l'éducation : approche de l'acquisition des connaissances, basée sur le jeu

| | |
|---|---|
| Type de ressources : Article de recherche | |
| Titre : Gamification in education: a board game approach to knowledge acquisition | |
| Lien vers la publication : DOI:10.1016/j.procs.2016.09.104<br>https://www.researchgate.net/publication/308737511_Gamification_in_Education_A_Board_Game_Approach_to_Knowledge_Acquisition | |
| Auteurs : Taspinar Bahar ; Schmidt, Werner ; Schuhbauer, Heidi | |
| Références : Kutun, Bahar & Schmidt, Werner & Schuhbauer, Heidi. (2016). Gamification in Education: A Board Game Approach to Knowledge Acquisition. Procedia Computer Science. 99. 10.1016/j.procs.2016.09.104. | |
| Domaines de Recherche (le cas échéant) : Recherche en psychologie d'apprentissage, sciences de l'éducation, ingénierie. Pédagogique. (En rapport avec des jeux et nouvelles technologies) | |
| Thématiques | Conception du jeu et types de joueurs<br>Mots-clés : jeux pédagogiques, profil psychologique, type de joueurs, éducation universitaire, conception de jeu, jeu de plateforme |
| Zone géographique | Allemagne (Europe) |
| Résumé de l'auteur | *Teaching students in a pleasant and successful way more and more requires the inclusion of interactive elements in the mix of didactic elements. As guessing games and quizzes always enjoy great popularity in class, we dreamt up the idea of developing a board game, based on typical gamification mechanics. Content-wise the resulting prototype game refers to Knowledge Management (KM) models, but its design is flexible so that it can be easily used for other learning contents in various settings like universities, schools or enterprise trainings. The prototype was tested and evaluated in a KM class at university. The results were promising and motivate to vary and further extent the concept.*<br>Enseigner aux étudiants de façon plaisante et efficace nécessite de plus en plus des éléments interactifs dans un mixe didactique. Puisque les jeux de devinettes et des quizz jouissent d'une popularité dans la classe universitaire, nous avons envisagés de développer un jeu de plateforme, fondé sur des mécanismes typiques de la ludification. En matière de contenu nous avons affaire au champ de la gestion du savoir et ses modèles, mais sa conception est flexible afin de permettre que le jeu pourrait être mobilisé en formation dans des milieux divers tels qu'à l'université, à l'école, ou en entreprise. Le prototype a été testé et évalué dans une classe universitaire de la gestion du savoir. Les résultats sont prometteurs et nous motivent à élargir ce concept. (N.T.). |

**Introduction**

Les auteurs considèrent que la 'ludification' (gamification) serait un processus qui concerne les contextes éducatifs et non les situations où des personnes jouent un 'vrai jeu'. Néanmoins, en dépit de ce point de vue, il nous semble que cet article présente un certain intérêt puisqu'il explore la conception des jeux à partir de 2 aspects clés : 1) le type de joueur (stéréotype) et 2) les mécanismes de jeu comme instrument conçus pour plaire aux joueurs. En argumentant que le type de jeu (digital ou non-digital) aurait peu d'influence sur les motivations psychologiques et comportements observés ils appliquent 4 stéréotypes de joueur issu d'une analyse des jeux digitaux (Bartle) à un jeu prototype de plateforme non-digital. Ainsi ils parviennent à explorer l'action, l'interaction et la motivation psychologique des joueurs dans le cadre d'une activité ludique à but éducatif.

L'analyse est fondée sur un schéma à deux axes : un axe horizontal joueurs-monde (environnement) et un axe vertical (de haut en bas) En Action- En interaction. Quatre stéréotypes émergent et sont mobilisés dans cette recherche : « *Killers* » - « Tueurs » ; « *Achievers* » - « Accomplisseurs » ; « *Socialisers* » - « Socialiseurs » et « *Explorers* » - « Explorateurs ».




| | |
|---|---|
| ♣ Tueurs focalisent sur : | Gagner, la compétition directe, tricher, critiquer, recourir aux astuces/tuyaux |
| ♦ Accomplisseurs sur : | Briguer un statut, gagner, accomplir ses buts, dépasser des défis, la comparaison |
| ♥ Socialiseurs sur : | Créer le lien social, le partage, le networking, la discussion, l'aide et l'entraide |
| ♠ Explorateurs sur : | Explorer, découvrir l'inconnu, enquêter, créer, révéler |

L'article ensuite explore comment les mécanismes de jeux peuvent s'accommoder aux différents types de joueur ci-dessus. Voir tableau suivant d'après Taspinar et al (NT).

| Mécanismes du jeu | Descriptif | Tueur | Acc. | Soc. | Exp. |
|---|---|---|---|---|---|
| Buts clairs | Formulation claire d'objectifs à accomplir | x | x | | |
| Signification importante | Les joueurs seront fortement motivés s'ils croient qu'ils sont en train d'œuvrer ensemble pour atteindre un grand objectif, voire mémorable | x | x | x | x |
| Quêtes, Défis, Tâches | Les joueurs devront résoudre un problème | x | x | | x |
| Comptes à rebours | Le temps est limité pour résoudre un problème | x | x | | x |
| Transparence des résultats | Les joueurs sont informés des résultats possibles de chaque action. (EX cible atteint/ cible raté). | x | x | | x |
| Feedback | Les joueurs reçoivent du feedback immédiatement EX Si la réponse à une question soit vraie ou fausse | x | x | | |
| Recevoir des Informations en cascade (au fur et de mesure que le jeu progresse) | Les joueurs reçoivent des informations minimales afin de résoudre le problème. Après avoir fini cette quête ils reçoivent l'information pour résoudre le prochain problème (mais pas avant la fin de la tâche précédente). | x | x | x | x |
| Points gagnés | Valeurs numériques sont données pour chaque actions comme la résolution d'un problème. | x | x | | x |
| Badges d'accomplissements | Les accomplissements sont représentés virtuellement ou physiquement. | x | x | | x |
| « Free lunch » | Des joueurs sont récompensés pour des succès des autres | x | x | x | x |
| Aversion à la perte | La perte des points, ou statut dans le jeu etc. | x | x | | |
| Leaderboards, tableau de score | Des Instruments permettant la comparaison des points, tâches accomplies, niveaux des joueurs. | x | x | | |
| Niveau de progression | Ceci donne l'information concernant le statut actuel dans le jeu du joueur, ainsi que le degré de ses succès EX Combien d'étapes restent, quel pourcentage de points disponible pris par un joueur etc. | x | x | | |
| Collaboration du groupe | La résolution d'un problème de façon collaborative a l'effet de rassembler des personnes et peut-être mettre toute la communauté en contact. | | x | x | x |

Les auteurs considèrent également quelles caractéristiques sont importants en termes de motivation pour des apprenants et pour des enseignants.

**Acquis nécessaires du point de vue de l'apprenant (A.P**.) :

AP1: Motivation, « fun », enthousiasme

AP2 : Possibilité de choisir entre plusieurs contenus

AP3 : Possibilité de choisir le volume d'apprentissage

AP4 : Possibilité d'influencer les détails du contenu

AP5 : Possibilité d'influencer l'ordre séquentiel des contenus

AP6 : Possibilité de décider à répéter le contenu s'il le faut.

AP7 : Possibilité de choisir sa propre façon à préparer vis à vis le contenu d'apprentissage

**Acquis nécessaires d'un point de vue de l'enseignant. (A.E) :**

AE1 : Capacité de porter plusieurs contenus

AE2 : Capacité d'enseigner le contenu à différents niveaux l

AE3 : Possibilité d'« enrober » du contenu 'ennuyeux' mais nécessaire. (Motivation d'apprenants)

AE4 : Nécessité pour que le jeu soit facile à apprendre (les règles et les mécanismes simples et évidents) Pour jouer qu'il faut simplement une intro brève et un carnet de règles du jeu.

L'article traite en détail des questions concernant la conception du jeu pour prendre en compte les points importants mentionnés (et synthétisés en tableaux précédemment.) Puisque ces questions ont un rapport plus étroit avec le logistique de l'enseignement elles nous concernent moins. Cependant, le fait que les auteurs observent les sessions de jeu et catégorise les joueurs révèle d'un plus grand intérêt. Ainsi quatre joueurs sont représentatifs des différents type de joueur (T, A, P,E) Suite à une évaluation plutôt positive de l'expérience des étudiants et enseignants concernant le jeu développé, il s'avère que les mécanismes du jeu favorisent plutôt des types de joueurs T,A,E. et par contre le style « socialiseurs » est moins soutenu. Néanmoins il existe une vraie participation dans le jeu entre socialiseurs, mais ceci est né plutôt des facteurs sans lien direct au-mécanismes du jeu. (Cf. Collaborer pour trouver des réponses pertinentes aux défis dans le jeu).

**Intérêt et limites pour notre projet**

**Limites principales**

En plus des remarques concernant la ludification mentionnée dans l'introduction de notre projet, il faut ajouter que le contexte est lié à l'éducation supérieure allemande. Ainsi le jeu a été conçu pour remplacer d'autres moyens pédagogiques pour apprendre un contenu (universitaire). Il faut également souligner que le modèle de type de joueurs mobilisé dans cet article a été tiré de l'expérience avec des jeux digitaux, (même si l'application de ce modèle semble pertinente aux jeux traditionnels.) De façon plus cruciale cette expérience concerne la ludification dans un cursus concernant le management du savoir

et ainsi une généralisation à partir de cette expérience serait assez prématurée. Les contextes d'utilisation de notre jeu, sans doute, seront plus divers.

**Points importants**

Cet article souligne des aspects à prendre en compte dans la conception d'un jeu en rapport avec différents types de joueurs. Il est doté d'une bibliographie riche et mobilise des observations issues du terrain. Tout d'abord les auteurs maintiennent, (en dehors de toute question d'accessibilité,) qu'il existe différentes façons de jouer et profils psychologiques de joueurs. Doit-on les prendre en compte lors de notre conception du jeu ?

On peut, par exemple, mettre en avant soit des qualités plutôt compétitives (tueurs / accomplisseurs) ou les qualités plus « douces » explorateurs, socialiseurs »[15].

Il s'avère que les mécanismes de jeux utilisés dans cette expérience favorisent plutôt des Tueurs, Accomplisseurs et Explorateurs. Il est plus facile de faire une ingénierie pédagogique qui favorisent des approches ludiques « Tueurs/Accomplisseurs » que des approches « type « explorateur » et surtout des approches « socialiseurs ».) En ce qui concerne les derniers il s'avère qu'il existerait peu de mécanismes dans le jeu conçu par des auteurs qui visent spécifiquement le style de jeu « socialiseurs. »

Or notre projet de jeu vise plutôt des comportements et attitudes coopératifs et participatifs, ainsi la question « Quels mécanismes pour favoriser des comportements ludiques styles « socialiseurs », voire « explorateurs ? » est lancée avec acuité.

Peut-on, (et doit-on) favoriser les comportements ludiques « socialiseurs » dans la conception de notre jeu en mettant en avant une philosophie de coopération et équité entre joueurs, même s'il existe chez les personnes concernées différentes façons de joueurs plutôt conforment à des profils Tueurs, Accomplisseurs, voire explorateurs ?

Néanmoins, il nous semble que le schéma évoqué dans cet article est trop simple et rigide. Sans rejeter l'idée riche qu'il existe différentes façons psychologiques de jouer habituelles chez les personnes différentes, il nous semble qu'il est plus astucieux de ne pas tomber dans un piège 'essentialiste' identitaire par rapport à la façon de jouer[16]. Selon les enseignements des sciences humaines, et en

15 L'analogie avec le style de décision politique en cas de conflit international vient à l'esprit. Daniel Kahneman suggère dans un article court qu'il existe deux types de décisions/décideurs en politique étrangère, en l'occurrence « Faucons » et « Colombes » Les Faucons favorisent plutôt des actions décisives EX : intervention militaire. Les Palombes sont plus prêts à explorer la possibilité de compromis et de négociations. Selon Kahneman, qu'il existerait une tendance/biais psychologique qui favorisent la prise de décision actives et décisive (plutôt que des attitudes plus attentistes) chez l'Homme en général et les décideurs politiques en particuliers. Voir "Why Hawks Win" Daniel Kahneman and Jonathan Renshon Foreign Policy No. 158 (Jan. - Feb., 2007), pp. 34-38 (5 pages)"

16 Cf. Le domaine du handicap également.

particulier la psychologie interculturelle, cf. Hong[17] chez la même personne il peut exister plusieurs traits de personnalité/comportements qui peuvent émerger selon le contexte. Ainsi on pourrait plutôt avancer l'idée plus positive et compatible avec notre projet du jeu, que différents contextes, voire conceptions ludiques, pourraient favoriser l'émergence de différents styles de jeu chez une même personne.

En dernier lieu, il existe encore **une interrogation importante** que cet article soulève : Il ne se suffit pas simplement de lire et commenter des recherches concernant un jeu pour créer des fiches de lecture**, mais il serait nécessaire de jouer à un nombre minimum de jeux accessibles /adaptés** afin de comprendre plus finement comment les autres concepteurs ont incorporés des mécanismes des jeux et des adaptations dans leur jeu ainsi que leur impact, pour permettre une meilleure inclusion des personnes handicapées. Ainsi on peut envisager de créer un deuxième type de fiche : **une fiche de joueur de jeu**.

Cette idée serait en meilleure synergie avec notre démarche puisqu'elle favoriserait une participation forte et active des joueurs (avec expérience vécue) des autres jeux tout en nous aidant à comprendre, et améliorer l'accessibilité et l'inclusion au sein de notre propre jeu en cours de création.

[17] Ying-yi Hong , Siran Zhan , Michael W Morris and Veronica Benet-Martınez Multicultural identity processes Current Opinion in Psychology 2016, 8:49–53 This review comes from a themed issue on Culture Edited by Michele Gelfand and Yoshi Kashima http://dx.doi.org/10.1016/j.copsyc.2015.09.020 2352-250/# 2015

| | |
|---|---|
| Type de ressources : Article de recherche | |
| Titre : Communication Challenges in Social Board Games | |
| Lien vers la publication : https://doi.org/10.1177/10468781231183908 | |
| Auteurs : Michael Crabb et Michael Heron | |
| Références : Crabb, M., & Heron, M. (2023). Communication Challenges in Social Board Games. Simulation & Gaming, 54(5), 489-507. https://doi.org/10.1177/10468781231183908 | |
| Domaines de Recherche (le cas échéant) : Sciences de l'ingénieur | |
| Thématiques | Communication<br>Mots-clés : accessibilité, jeux de société, communication |
| Zone géographique | Ecosse (Europe) |

Résumé de l'auteur :

*Background*

*Discussion-based communication scenarios are present in many aspects of life. These can range from conversations with friends in a social setting to formal consultation processes and focus groups used by industry and government. However, reliance on speech does not easily permit the fair and equitable involvement of people who face communication-based accessibility challenges.*

*Aim*

*This work aimed to understand the communication challenges present within social board games, how these challenges arise, and participants' perceptions of the difficulties these challenges may cause.*

*Method*

*We conducted four social gameplay sessions to understand what parts of discussion may cause communication challenges and what techniques are commonplace in overcoming these.*

*Results*

*Our results highlight how group facilitation and conversation pacing are essential in promoting accessibility within discussion-type situations. Our analysis identified four themes that focused on speech and delivery, access strategies, viewing and position, balance of power, and awareness of others.*

*Conclusions*

*Communication within board game scenarios is a complex area that creates several intersectional accessibility challenges. These challenges can impact how group communication is facilitated, how pacing and delivery relate to overall group understanding, and how an awareness of accessibility is critical in developing inclusive environments.*

Les scénarios de communication basés sur la discussion sont présents dans de nombreux aspects de la vie. Celles-ci peuvent aller de conversations avec des amis dans un cadre social à des processus de consultation formels et à des groupes de discussion utilisés par l'industrie et le gouvernement. Cependant, le recours à la parole ne permet pas facilement la participation juste et équitable des personnes confrontées à des problèmes d'accessibilité basés sur la communication.

But : Ce travail visait à comprendre les défis de communication présents dans les jeux de société sociaux, comment ces défis surviennent et les perceptions des participants sur les difficultés que ces défis peuvent engendrer.

Méthode : Nous avons mené quatre sessions de jeu de société pour comprendre quelles parties de la discussion peuvent poser des problèmes de communication et quelles techniques sont courantes pour les surmonter.

Résultats : Nos résultats mettent en évidence à quel point l'animation de groupe et le rythme des conversations sont essentiels pour promouvoir l'accessibilité dans les situations de type discussion. Notre analyse a identifié quatre thèmes axés sur la parole et la prestation, les stratégies d'accès, la visualisation et la position, l'équilibre des pouvoirs et la conscience des autres.

Conclusions : La communication dans les scénarios de jeux de société est un domaine complexe qui crée plusieurs défis d'accessibilité intersectionnels. Ces défis peuvent avoir un impact sur la manière dont la communication de groupe est facilitée, sur la manière dont le rythme et la prestation sont liés à la compréhension globale du groupe

| | |
|---|---|
| et sur la manière dont la sensibilisation à l'accessibilité est essentielle au développement d'environnements inclusifs. | |
| Commentaire (une page maximum) | Cet article est intéressant à plus d'un titre dans le cadre de notre projet car, même si la conception d'un jeu inclusif n'est pas son objet, nous retrouvons des similitudes avec la conception de notre jeu. En effet, les auteurs s'intéressent à la facilitation de la communication au sein de groupes dans lesquels des personnes sont confrontées à des problèmes d'accessibilité basés sur la communication. L'article s'intéresse à la perte auditive et aux personnes ayant des difficultés d'apprentissage qui peuvent être gênées dans la compréhension de ce qui s'échange dans un espace conversationnel : non compréhension des nuances dans une discussion, incapacité à suivre plusieurs sous-conversations de façon simultanée notamment. Le jeu a ici été utilisé comme support pour observer le comportement de communication des groupes et plus particulièrement des personnes ayant des pertes auditives de légères à surdité totale.<br>Comme pistes de solutions, les auteurs évoquent des méthodes de conception centrées utilisateurs qui favoriseraient l'empathie avec les autres plutôt que comme les autres (Bennett et Rosner, 2019). Les auteurs mettent en évidence le fait que les jeux de société sont un outil intéressant pour encourager la discussion sur des sujets tout en fournissant une méthode permettant de simuler des activités en équipe (Petranek, 1994). Ils expliquent également que certains jeux nécessitent des compétences sociales comme, par exemple, la compréhension de la tromperie, le bluff, etc. Certaines personnes n'ayant pas ces compétences interactionnelles pourraient se retrouver isolées et en tension.<br>En termes de méthodes de récolte des données, les auteurs, en plus de leur observation des groupes en train de jouer, ont proposé contre une rémunération sous forme de bon d'achat Amazon, aux participant-e-s de réaliser un journal réflexif dans lequel ils notaient leurs pensées et leurs sentiments tout en réfléchissant à l'activité dans son ensemble (Rapley, 2018). Ils en ont reçu 8 sur 14 participants.<br>On remarque que, pris dans le jeu, les participant-e-s accélèrent leur débit et ne font plus attention à se rendre accessible. On note aussi que les sarcasmes et les expressions idiomatiques étaient inaccessibles aux personnes sourdes pratiquant la langue des signes. Pour pallier à ces difficultés, les participant-e-s n'avaient pas peur d'arrêter la discussion ou de demander si nécessaire. Le rôle de l'environnement et de l'espace a aussi été mis en avant comme pouvant faciliter ou entraver la communication. Le rôle d'un facilitateur s'assurant que chaque personne ait pu s'exprimer et rassemblant les contributions de chaque membre permet une meilleure communication. Les auteurs expliquent qu'il est crucial de prendre conscience des besoins d'accessibilité de son entourage tout comme il est essentiel d'exposer son entourage à ses exigences d'accessibilité et à la manière dont celles-ci permettront de participer. Le désengagement ou le fait de faire semblant de comprendre sont toutefois souvent utilisées. Les auteurs suggèrent d'utiliser de nouveaux outils y compris technologiques pour améliorer les expériences de communication. Ils se situent dans une perspective d'accessibilité universelle et pensent donc qu'il ne faut pas distinguer les personnes ayant des besoins de communication différents des autres. Il faut utiliser la technologie pour créer des expériences inclusives améliorées pour tous. Plusieurs éléments observés dans cette étude ont fait écho avec les observations de notre groupe de travail au sein de Mhan-Access et peuvent nourrir notre réflexion. |

Fiche 6 – Guide pour la conception, l'animation et l'évaluation d'une activité ludo-pédagogique

| |
|---|
| Type de ressources : Ressource en ligne – type Genialy |
| Titre : Guide pour la conception, l'animation et l'évaluation d'une activité ludo-pédagogique Inspiré du modèle CEPAJE de Julian Alvarez et Pascal Chaumette |
| Lien vers la publication : **Guide pour la conception l'animation et l'évaluation d'une activité ...** |
| Auteur : Isabelle Motte, Pascal Vangrunderbeeck, Manuel Guisset, Virginie Renson |
| Références : https://view.genial.ly/5bb11712304be1592037aa24/interactive-content-guide-ludification |
| Domaines de Recherche (le cas échéant) : Sciences de l'éducation – Sciences humaines et sociales |
| Thématiques : Pédagogie, Ludification, Apprentissage |
| Incapacités : N/C |
| Zones Géographiques : Europe |
| Soutiens financiers : UCL Louvain |
| Résumé de l'auteur : Pas de résumé de l'auteur |
| Commentaire (une page maximum) :<br><br>Ce document est présenté sous la forme d'un Genialy de plusieurs pages, avec des liens à cliquer pour plus d'infos.<br><br>Il présente l'intérêt et une méthode de ludification de l'apprentissage dans les études supérieures.<br><br>Il est possible de trouver des explications plus précises sur chacune des thématiques en entrant dans les menus (clic)<br><br>Sont abordés : la conception d'un jeu, son prototype, la façon d'animer notamment la contextualisation-décontextualisation (debriefing) qui permettent l'accès à l'apprentissage et l'évaluation. |

Fiche 7 – L'attrait de la lutte et de l'échec dans les jeux de société coopératifs

| |
|---|
| Type de ressources : Ressource complémentaire |
| Titre : The Allure of Struggle and Failure in Cooperative Board Games<br><br>L'attrait de la lutte et de l'échec dans les jeux de société coopératifs |
| Lien vers la publication : https://analoggamestudies.org/2016/05/the-allure-of-struggle-and-failure-in-cooperative-board-games/ |
| Auteurs : Douglas C. Maynard, PhD, professeur de psychologie; Joanna R. Herron, professeur de psychologie et de mathématiques : à l'Université d'État de New York à New Paltz |
| Références : Douglas C. Maynard, PhD , Joanna R. Herron, Ph D, « The Allure of Struggle and Failure in Cooperative Board Games », Analog Games Studies, Volume X issue II, May 2 2016 |
| Domaines de Recherche (le cas échéant) : Sciences humaines : psychologie |
| Thématiques : Sport / Loisirs / Tourisme ; Jeux coopératifs. |
| Incapacités : Toutes |
| Zones Géographiques : Amériques du Nord |
| Soutiens financiers : Non identifié |
| Résumé de l'auteur : Dans cet article, nous décrivons les enseignements d'une exploration systématique de ce que l'on ressent en perdant ensemble, face à face, contre un jeu de société. Nous remettons en question la description de l'échec par Juul comme un moyen désagréable pour parvenir à une fin et nous nous concentrons sur sa valeur inhérente en tant que voyage émotionnel et social enrichissant. Lorsqu'ils sont vécus ensemble, le processus de perte et la perte en tant que résultat final entraînent des opportunités de camaraderie, d'humour, de création de souvenirs et de narration. De plus, la nature collaborative de l'activité réduit les risques d'échec grâce à un déplacement de l'attention de soi vers le groupe. Ces résultats rejettent l'échec comme étant intrinsèquement ou totalement désagréable, et concordent avec le point de vue de Ruberg selon lequel, du point de vue des études *queer*, la victoire n'est même pas l'objectif de tous les joueurs en premier lieu. Un examen du *gameplay* coopératif offre une vision plus nuancée de la façon dont l'échec peut être décevant et frustrant, peut-être, mais aussi potentiellement excitant, joyeux ou tout simplement sans importance. Cette leçon du jeu coopératif – selon laquelle travailler ensemble vers un objectif est significatif et efficace en soi – suggère que nous pouvons peut-être bénéficier d'une approche plus collaborative dans nos écoles, nos institutions et nos communautés.<br><br>In this article, we describe the insights from a systematic exploration of how it feels to lose together, face-to-face, against a board game. We question Juul's depiction of failure as an unpleasant means to an end, and focus on its inherent value as a rewarding emotional and social journey. When experienced together, both the process of losing and loss as a final result carry with them opportunities for camaraderie, humor, memory-making, and storytelling. In addition, the collaborative nature of the activity reduces the sting of failure through a shifting of focus from the self to the group. These findings reject failure as inherently or wholly unpleasant, and align with Ruberg's point that, from the perspective of queer studies, winning is not even the goal for all players in the first place. An examination of cooperative gameplay provides a more nuanced view of how failure can feel–disappointing and frustrating, perhaps, but also potentially exciting, joyful, or simply unimportant. This lesson from cooperative play–that working together toward a goal is meaningful and impactful in itself–suggests that perhaps we can benefit from a more collaborative approach in our schools, institutions, and communities. |

Commentaires : Les jeux coopératifs se caractérisent par le fait qu'il n'y a souvent qu'une seule condition de victoire et plusieurs conditions d'échec. Une partie se termine donc souvent par une défaite, mais une défaite collective, puisqu'une équipe de 2 à 5 joueurs, en général, fait cette expérience coopérative face au jeu, face au défi qu'il propose.

Cet aspect de l'échec coopératif est vu comme étant pédagogique, mais aussi festif, porteur d'enthousiasme, de joie. « Cette leçon du jeu coopératif – selon laquelle travailler ensemble vers un objectif est significatif et efficace en soi – suggère que nous pouvons peut-être bénéficier d'une approche plus collaborative dans nos écoles, nos institutions et nos communautés. »

D'ailleurs, l'article révèle sur la base d'une étude informelle que si gagner peut être un objectif, il en existe beaucoup d'autres et même que, certains joueurs préfèreraient perdre (de 70 à 79 %).« Les objectifs de la session entre les joueurs peuvent inclure gagner, mais aussi socialiser avec des amis, prendre une pause dans leur travail ou d'autres responsabilités, s'engager dans une tâche mentalement difficile sans conséquences « réelles », explorer un nouveau système de jeu (pour ceux qui ne sont pas familiers avec le jeu), enseigner le jeu (pour les joueurs expérimentés) et créer des souvenirs dont on se souviendra plus tard. »

Les jeux de société coopératifs présenteraient donc une manière de déconstruire certaines normes individualiste et performatives pour offrir « un voyage humain désordonné ». Pour l'équipe du projet MHAN ACCESS, relever un pareil défi ou concevoir le jeu comme étant capable de cela, consisterait à s'inspirer des jeux tels que : Flasch Point, Pandemic, Le Seigneur des Anneaux et d'autres à la base de cette analyse. Il reste aussi à prendre en compte la manière dont le collectif joueur peut effectivement réguler le vécu émotionnel et psychique lié à l'échec ou à une participation partielle au collectif joueur de quelques joueurs ou joueuses.

Fiche 8 – Différencier les jeux sérieux, persuasifs et expressifs

| |
|---|
| Type de ressources : Article |
| Titre : Differentiating Serious, Persuasive, and Expressive Games |
| Lien vers la publication : https://www.kinephanos.ca/2016/differentiating-serious-persuasive-and-expressive-games |
| Auteurs : Trépanier-Jobin Gabrielle |
| Références : Trépanier-Jobin G. (2016) , Differentiating Serious, Persuasive, and Expressive Games in *Kinephanos, Special issue : Exploring the Frontiers of Digital Gaming: Traditional Games, Expressive Games, Pervasive Games April 2016 107-128* |
| Domaines de Recherche : Conception et processus de jeux / *Game Design and Game Process* |
| Thématiques : Catégorisation des types de jeux<br>Mots clés : Catégorisation, jeux sérieux, jeux persuasifs, jeux expressifs |
| Incapacités : Sans objet |
| Zones Géographiques : Québec, Montréal ; Amérique du Nord |
| Soutiens financiers : Non identifié |
| Résumé de l'auteur : Cet article met en lumière les similarités et les différences entre les jeux « sérieux », « persuasifs » et « expressifs ». Puisque ces catégories reposent sur l'intention du concepteur et que cette intention n'est pas toujours clairement énoncée, je m'efforce d'identifier les indices textuels et paratextuels pouvant aider les joueurs à la reconstituer. Afin d'illustrer l'idée que la procéduralité n'est pas le seul facteur impliqué dans la catégorisation de ces jeux, je m'appuie sur plusieurs exemples et fais une auto-analyse détaillée de mon jeu « *Une conversation avec Hugo* ». Je précise enfin qu'il faut éviter le piège essentialiste lorsque vient le temps de catégoriser ces types de jeux. |
| Commentaire (une page maximum) : Difficile quand l'article fait 19 p. et qu'il est très pertinent pour la conception d'un jeu !<br>Après avoir défini, ce qu'est un jeu sérieux, un jeu persuasif et un jeu expressif en partant de l'intention du concepteur et du processus de programmation du jeu, l'auteure analyse un certain nombre d'indices qui permettent de distinguer les frontières de ces différents types de jeu. Comme analyse de cas, elle utilise « A conversation with Hugo », jeu qu'elle a créé sur le thème du harcèlement scolaire lié au genre.<br>Se référant à Michael & Chen (2006), l'auteure défend que tous les jeux « sont des dispositifs efficaces d'enseignement et de formation » parce qu'ils permettent « d'assumer des rôles réalistes, de faire face à des problèmes, de formuler des stratégies, prendre des décisions et obtenir un retour rapide sur les conséquences de leurs actions »<br>1. **Le jeu sérieux :** jeu dont l'intention prioritaire est l'éducation (sous ses diverses formes) plutôt que le divertissement. Il existe divers termes pour signifier cette intention : serious game, e-learning, jeu « ludo-éducatif ». Ce type de jeu est commercialisé auprès des éducateurs ou parents afin d'être utilisé dans un contexte éducatif.<br>la façon de programmer le jeu est conduit par un souci didactique à la fois sur la terminologie des termes utilisés et des compétences spécifiques à réaliser. Le fait que le jeu soit éducatif n'empêche pas qu'il puisse aussi être amusant. Education et divertissement « se chevauchent » et profitent l'un à l'autre (Michael & Chen, 2006).<br>2. **Le jeu persuasif :** jeu dont l'intention est de faire passer des messages, arguments pour convaincre les joueurs d'adopter un point de vue précis, changer leurs croyances ou leurs façons d'agir. Il est admins d'inclure dans cette catégorie les jeux qui questionnent plus que de convaincre (Bogost, 2007). La façon de programmer le jeu pour convaincre ne s'appuie pas que sur la sémantique mais aussi sur l'orientation contraignante des actions des joueurs. C'est le cas du jeu « Kaboul Kaboom » où les joueurs doivent attraper des hamburgers qui tombent tout en évitant les bombes. En rendant impossible de faire les deux en même temps, la programmation du jeu transmet un message politique.<br>3. **Le jeu expressif :** jeu dont l'intention est de sensibiliser en favorisant l'empathie, la réflexion, l'émergence de questionnements par la confrontation des joueurs aux difficultés, dilemmes éthiques que rencontre le personnage central du jeu. L'intention n'est ni de former, ni de persuader, ni de |

provoquer des actions spécifiques. Les jeux expressifs explorent les enjeux culturels, sociaux et psychologiques à travers le point de vue d'un individu : le personnage central du jeu. Le programme du jeu envoie le message sous-jacent que les gens ont des choix éthiques à faire dans la vraie vie. Les jeux expressifs font référence à des thématiques liées aux préoccupations du créateur du jeu (la vulnérabilité des parents face au cancer d'un enfant, le harcèlement, enfance et conflits armés, …). L'intention est de provoquer la réflexivité pendant comme après le jeu, sans nécessité de résoudre de problème. La façon de programmer le jeu s'appuie souvent sur les jeux artistiques (« art games ») par le fait qu'ils « déploient une manière plus poétique et moins directe d'exprimer des idées », en privilégiant un « traitement métaphorique des idées » (Bogost, 2011).

Au-delà du process de programmation en fonction de l'intention du développeur, une dizaine d'indices sont mis en évidence, dont

- **Le niveau de réalisme :** exhaustif dans le jeu éducatif, synthétique (immersion dans un monde) dans les jeux persuasifs et expressifs ;
- **La philosophie ludique :** est un moyen dans le jeu sérieux, est une fin dans les jeux persuasifs et expressifs (renforce l'effet d'immersion ou de décalage qui vient questionner) ;
- **La distanciation par l'humour :** peu présent dans le jeu éducatif (prescrit scientifique politique), beaucoup plus de liberté dans les jeux expressifs (effet de distanciation qui permet de ne pas s'identifier tout en se questionnant) ;
- **Le niveau de transparence des règles et les feedback d'apprentissage :** dans le jeu éducatif, les lignes directrices et règles autant que les feedbacks sont explicites permettant au joueur de prendre les décisions attendues par le prescrit. Dans le jeu expressif, elles sont parfois sciemment évitées pour plonger les joueurs dans des dilemmes éthiques et la difficulté à faire des choix. Au lieu de privilégier le feedback d'une figure d'autorité le jeu expressif favorise la discussion entre pairs entre les joueurs en incluant parfois un lien vers un forum dédié ;
- **La réflexivité :** elle est fortement suscitée dans les jeux expressifs**.** Elle est amenée par des éléments biographiques impliquant une diversité de points de vue personnels et de représentations subjectives. Les « art games » viennent souvent en appui de cette intention (aide à la mise en abîme) ;
- **Le contexte de jeu :** Il influence l'expérience de jeu. Jouer un jeu éducatif à l'école suscite un comportement de joueur directement tourné vers l'apprentissage. Jouer dans un contexte informel renforce l'aspect ludique et divertissant du jeu.

L'analyse approfondie de ces indices constitue une aide pertinente à toute équipe souhaitant concevoir un jeu. En effet, la prise en compte de ces indices permet aux créateurs de construire un alignement cohérent entre leurs intentions à l'égard des résultats souhaités par l'expérience de jeu et le processus à mettre en œuvre pour atteindre pleinement l'objectif visé.

Related authors :


- Bogost I., (2007), Persuasive Games, Cambridge, MIT Press
- Bogost I., (2011), How to Do Things with Videogames, Minneapolis and London University of innesota Press
- Michael D., Chen S. , (2006), Serious Games That Educate, Train, and Inform, Boston, Thompson Course Technology

Fiche 9 – Champ de recherche sur la notion de performance : une introduction

| |
|---|
| Type de ressources : Résumé approfondi d'un livre |
| Titre : *Performance Studies : An Introduction*<br>Résumé du livre par Sébastien Roy |
| Lien vers la publication (résumé) :<br>https://effetsdepresence.uqam.ca/upload/files/articles/performance-studies.pdf |
| Auteur du livre : **Richard Schechner :** metteur en scène, théoricien du théâtre, auteur principal des « *Performances Studies* », professeur à l'Université de New York, rédacteur en chef la revue de théâtre américaine, The Drama Review.<br>Auteur du résumé : **Sébastien Roy** professeur à UQAM - Faculté des arts et des sciences - |
| Références du livre : Schechner R., (2002), *Performance Studies : An Introduction*, New York, Routledge, 288p. (édition de référence utilisée par Sebastien Roy)<br>**A noter** : depuis la 3ème édition (2013), le livre est accompagné de sources interactives (Quizz, vidéos, diaporamas, ...). La dernière édition date de 2020. |
| Domaines de Recherche : Performances Studies. |
| Thématiques : Analyse de l'expérience de jeu, comme performance |
| Incapacités : Sans objet |
| Zones Géographiques : Le livre : Etats-Unis ; Le résumé : Québec |
| Soutiens financiers : Non identifié |
| Résumé : **Il n'y a pas de résumé de ce document qui est un résumé du livre Voici quelques informations intéressantes sur le livre :** Performance Studies: An Introduction de Richard Schechner explore de manière approfondie le concept de performance à travers l'analyse d'une diversité d'activités telles que les scènes de théâtre, les scènes politiques, les scènes de la vie quotidienne, les divertissements populaires, les rituels, les jeux, …<br>**Table des chapitres du livre :**<br>1. WHAT IS PERFORMANCE ? 2. WHAT IS PERFORMANCE STUDIES? 3. PERFORMANCE PROCESSES 4. THE BROAD SPECTRUM OF PERFORMANCE 5. RITUAL **6. PLAY** 7. PERFORMING IN THE PALEOLITHIC 8. PERFORMATIVITY 9. SOCIAL MEDIA 10. INTERCULTURAL AND GLOBAL PERFORMANCES |
| Commentaire (une page maximum) :<br>La façon didactique d'aborder les concepts-clés développés par Schechner, fait de ce résumé, une source pédagogique pertinente en prélude à la lecture du livre. Par ailleurs, ce résumé aborde tout aussi clairement les concepts reliés à « l'acte de jouer ». Les présents commentaires sont directement en lien avec cet apport.<br>Schechner situe les *Performance Studies*, au croisement de plusieurs disciplines, telles que l'anthropologie, les arts du spectacle, la philosophie et l'esthétique. Envisageant la performance comme continuum d'actions humaines au travers de pratiques et de comportements au sein d'événements, il s'agit d'étudier la relation entre le quotidien, le théâtre et la réalité. Les études sur la performance acceptent d'emblée la polysémie et la fluidité du concept de performance, ce qui permet d'y intégrer l'analyse de la pratique du jeu comme performance. Performer s'inscrit dans une série en 4 temps : être, faire, montrer que l'on fait (comprendre la performance), expliquer que l'on montre un faire (études de la performance). Il y a performance lorsque dans un acte ou un événement, il y a interaction avec les choses ainsi qu'une manière d'interagir. Pour Schechner, il existe une importance porosité entre les situations de performance, leur différenciation se reconnait par **la fonction et les circonstances de l'acte**. Il met en évidence deux situations singulières qui sont au fondement des autres situations : **l'acte de jouer et le rituel**. L'importance de l'interaction entre le rituel et l'acte de jouer ouvre un passage vers une seconde réalité. L'acte de jouer à un jeu, comme l'acte de jouer au théâtre (ou un discours politique, ou une leçon de cours), passe par un ensemble de rituels. **Un 1er repère important : Jouer, pour Schechner, est un acte transitionnel vers un autre état.** Identifier alors ce qui (rituel) amène à l'état de joueur (être autrement soi-même) et à l'acte |

de jouer (agir autrement) dont l'acceptation d'un « tout est possible » pour aboutir (montrer que l'on sait bien que l'on joue). Ainsi, la mise en place du jeu, le rappel des règles, les objets symboles du jeu (le plateau, le dé, la pioche, …) constituent autant d'éléments ritualisant l'acte de jouer.

Plus spécifiquement relié au chapitre sur le jeu dans le livre, Roy cite les différentes façons de catégoriser et comprendre l'acte de jouer, dont celle de Schechner qui constitue un **2ème repère important pour structurer le questionnement sur l'acte de jouer :**

- La structure en fonction des relations entre les événements pour constituer un acte de jeu.
- Le processus en tant que recherche diachronique des phases de développement du jeu.
- L'observation de l'expérience selon l'état des sentiments des personnes impliquées.
- La fonction de l'acte de jouer
- Les développements du jeu : notamment, l'aspect évolutif de l'individu à l'intérieur de l'acte de jeu
- L'idéologie qui traverse l'acte de jouer (valeurs politiques, sociales, personnelles)
- La construction qui permet l'existence du jeu (la valeur liminale, tout ce qui amène à l'état de jouer)

Dans l'acte de performer, Schechner considère également un continuum caractérisant des types de jeu : réaliste, brechtien, codifié, transe et objets performants. Le jeu réaliste consiste à imiter la vraie vie alors que le jeu brechtien place l'acteur dans une situation dialectique avec son rôle. Se référant à Goffman pour qui la performance prend de plus en plus d'importance dans la vie quotidienne, Schechner déduit deux dimensions à l'acte de performer : celui de jouer un autre et celui de jouer soi-même. **Un 3ème repère s'avère important relativement à l'acte de jouer :** performer comme dans la vraie vie et/ou performer en conservant une distance critique c'est-à-dire en ayant à traiter les contradictions de la réalité telle qu'elles nous interpellent dans le jeu. La décision de jouer en tant que soi-même ou en tant qu'un autre, induit des enjeux différents.

Dans le processus de la performance, Schechner relève le travail dynamique de l'avant, le pendant et l'après. L'avant est la phase de recherche active : entrainement, répétition, buts, valeurs données aux actions, mise en scène. La performance constitue donc un comportement répété, revécu mais évolutif en fonction des circonstances de jeu. L'après, constitue la réception, depuis la sortie de performance (retour à la vie quotidienne), la réponse critique (étape réflexive : ce qui s'est joué, ce que la performance a fait et a fait faire) et enfin la mise en mémoire. **Un 4ème repère important : l'acte de jouer s'inscrit dans un processus actif d'entrée de jeu, de circonstances de jeu et de sortie de jeu.**

Bien que digne d'intérêt la dernière partie du résumé réservée aux types de recherche sur les performances, s'avère moins directement utile pour notre objet d'étude.

En conclusion, les 4 points de repères identifiés permettent de les envisager dans la conception d'un jeu, partant de l'acte de jouer dans son processus complet. L'entrée de jeu est une phase liminale où le rapport aux objets du jeu (plateau, pioche, dés, règles) et à la façon d'y jouer se répète et se redéfinit à l'instar d'un rituel de passage de la situation de vie quotidienne à la situation de « jouer ». Accorder du temps à ce rapport actif à l'objet-jeu nourrit l'engagement dans l'acte de jouer, par la transition qu'il permet. Une fois la partie de jeu entamée, l'issue va dépendre du « jouer » et ce, en fonction des joueurs (l'état de leurs sentiments, de leur pouvoir d'agir et de réagir, en s'identifiant ou en gardant une distance critique) et en fonction des circonstances de jeu (aléatoires, prévues, imprévues). Prévoir une diversité de circonstances de jeu nourrit l'acte de jouer. La sortie de jeu fait partie du processus. L'acte de jouer en tant que performance admet un degré d'incertitude sur l'issue et sur l'après-jeu. C'est ce que Schechner appelle la réponse critique. Malgré qu'il soit terminé, le jeu suscite une réflexion sur ce qui s'est joué, sur ce que le « jouer » a produit sur les joueurs et ce qu'il a conduit à produire. La production de sens liée à ce processus est ce qui est espéré.

Fiche 10 – Game studies ou études du play ?

| |
|---|
| Type de ressources : Article |
| Titre : *Game studies* ou études du play ? Une lecture croisée de Jaques Henriot et Jesper Juul |
| Lien vers la publication :http://journals.openedition.org/sdj/223 ;<br>DOI : https://doi.org/10.4000/sdj.223 |
| Auteurs : Triclot M. |
| Références : Triclot M.**,** « *Game studies* ou études du play ? », (2013) in *Sciences du jeu* , 1/2013, mis en ligne le 01 octobre 2013 |
| Domaines de Recherche : Conception des jeux (Game studies) et expérience de jeu (Play Studies) |
| Thématiques : Analyse des différences et relation entre approche par la conception du jeu et l'approche par l'expérience de jeu |
| Mots clés : play, game, Henriot, Juul, game studies, épistémologie, savoirs du jeu |
| Incapacités : Sans objet |
| Zones Géographiques : France ; Europe |
| Soutiens financiers : Non identifié |
| Résumé de l'auteur : Le but de cet article est d'analyser les différences entre approches des jeux par le play et par les games. Il s'appuie sur une lecture croisée de l'œuvre de Jacques Henriot et des textes de Jesper Juul, caractéristiques de l'approche ludologique au sein des *game studies* anglo-saxonnes. Ce travail fait ressortir plusieurs zones de divergences majeures entre les approches : la place des règles, l'extension du domaine du jeu, la prise en compte de l'environnement dans l'expérience ludique. La distinction entre play et games fonctionne ainsi comme un authentique choix de paradigme, ouvrant à une pluralité de manières de construire les savoirs du jeu. |
| Commentaire (une page maximum) :<br>L'auteur analyse deux grandes approches des études sur le jeu. La première se centrant sur l'objet jeu et ses règles (Game) développée par Juul dans les Games Studies. La seconde se centrant sur l'expérience de jeu (Play) développée par Henriot (études du Play ou Play Studies). Son objectif est de faire émerger la relation qui subordonnent l'un à l'autre, le *Game* et le *Play* et quelle forme de savoir du jeu, compris comme phénomène dans cette totalité, cela permet-il de construire. Pour ce faire il tente de distinguer plus explicitement « le Game » : le jeu (l'objet et ses règles) à quoi jouent les joueurs, du « Play » : le jeu qu'ils jouent lorsqu'ils s'engagent dans l'aventure de ce qu'ils interprètent jeu.<br>Repartant d'Henriot, le jeu ne réside que dans l'attitude de l'acteur à l'égard de son acte. De ce point de vue, Henriot rejoint la pensée de Schechner à propos de la performance, dans le sens de « ce qui se joue quand on joue ». Jouer est un acte, c'est faire quelque chose par jeu. Cela ne dépend que du sens que l'on donne à son acte. Le jeu n'a de sens que parce qu'il est l'objet d'un « jouer ».<br>Dans l'analyse complexe réalisée dans cet article, plusieurs types de relations émergent, vis-à-vis desquelles des conséquences pour concevoir un environnement de jeu s'avèrent utiles.<br>**1. Relation de relativité du Game et du Play** : Le Jeu et l'attitude du joueur à jouer représente **ce qui se prête au jeu**. Dans cette relation le Game se distingue du Play, comme la chose de l'acte, l'objet de l'attitude mentale, l'objectif du subjectif, le principe du jeu de son effet auprès des joueurs. **Une première conséquence utile apparait :** certaines propriétés des objets-jeux se prêtent plus à l'attitude ludique que d'autres. Les propriétés ludiques singulières de l'objet-jeu sont censées activer un réseau de significations inductrices pour conduire l'action de jouer. L'auteur cite Juul : « il existe des préférences esthétiques qui montrent que l'expérience des joueurs dépend du design du jeu » ;<br>**2. Relation d'autonomie du Play :** l'attitude ludique ne se déduit pas du dispositif. L'attitude du joueur à jouer l'autorise à investir n'importe quel objet en tant qu'objet-jeu, à partir du moment où l'objet est investi dans et par une scène de jeu (synthèse ludique). **Une seconde conséquence utile apparait** : il peut y avoir du Play sans Game. L'auteur parle du Play qui constitue intégralement son Game. Le Game ne tient que par le Play. L'objet du jeu est sous condition totale de l'attitude ludique ; |

3. **Relation d'autonomie du Game :** En renversant la relation, est-il possible d'imaginer un Game sans Play. C'est-à-dire un jeu dans lequel toutes les stratégies possibles sont prévues, calculées et mise en forme dans un programme, de telle sorte que le joueur devient superflu. Ce que Juul range sous l'étiquette « jeux intégralement résolu par l'analyse ». **Une troisième conséquence utile apparait :** L'auteur cite Henriot : « en supprimant le temps, le possible et l'incertain, ces dispositifs ne laissent plus de place à l'attitude ludique ». Il est donc des conditions minimales de programmation des jeux pour qu'une place soit laissée à l'attitude ludique. Un élément important est amené par une citation de Henriot, « une part essentielle du jeu se déploie dans la tactique des joueurs, qui compte tenu de circonstances et de conjonctures imprévisibles réinventent leur action de jeu. La tactique s'actualise en pratique avec l'incertitude, l'improvisation, le risque…

Ensuite l'auteur identifie trois zones de divergence entre position « Game-Centric » ou « Play-Centric » dans une perspective intégrative :

1. **Le statut accordé aux règles :** un système ouvert dans le « Play » visant à maintenir ouvert l'espace des interactions et des initiatives des joueurs dans le jeu et un système formel dans le « Game » avec six critères pouvant s'avérer utiles dans un dispositif de jeu ;
2. **L'extension accordée au domaine ludique :** l'auteur met l'accent sur l'avantage de maintenir l'analyse des jeux sous toutes leurs formes ludiques, et pas exclusivement sous l'angle des jeux « réglés » comme les jeux vidéo. Ce faisant, il plaide pour une analyse intégrant à la fois le dispositif (Game) et l'expérience de jeu (Play) ;
3. **La sensibilité du jeu aux contextes environnementaux :** le jeu ne se réduit pas à son dispositif comme le soutient la posture « Game Centric ». Malgré le caractère apparemment immersif (perceptions sensorielles) des jeux vidéo, il faut un temps d'appréhension de l'environnement de jeu afin d'être en interaction positive avec le dispositif. L'approche « Play Centric » invite à réintroduire dans l'analyse, tous les ajustements du joueur qu'il y ait véritablement jeu (les aspects concrets du contexte, les agencements ludiques, etc …).

L'auteur poursuit par un questionnement sur la possibilité d'investir une science du Play (Play Studies) au même titre que les Games Studies. Bien que digne d'intérêt, cette dernière partie de l'article réservée à la recherche sur les jeux en termes de production de savoirs, s'avère moins pertinente pour notre objet d'étude.

Fiche 11 – Handeo'scope – Baromètre de l'observatoire national des aides humaines. Inclusion sociale et personnes handicapées. Des degrés d'inclusion gradués en fonction des territoires

| |
|---|
| Type de ressources : Ressources complémentaire |
| Titre : Handeo'scope – Baromètre de l'observatoire national des aides humaines. Inclusion sociale et personnes handicapées. Des degrés d'inclusion gradués en fonction des territoires |
| Lien vers la publication : https://www.handeo.fr/publications/%C3%A9tudes-rapports-et-recherche |
| Auteur : Observatoire Handéo |
| Références : Handéo'scope – Baromètre de l'observatoire national des aides humaines. Inclusion sociale et personnes handicapées. Des degrés d'inclusion gradués en fonction des territoires. Baromètre n°4, janvier 2018, 12 p. |
| Domaines de Recherche (le cas échéant) : Sciences économiques et sociales |
| Thématiques : vie indépendante |
| Incapacités : Toutes |
| Zones Géographiques : Europe |
| Soutiens financiers : Non identifié |
| Résumé de l'auteur : Ce document […] propose des indicateurs économiques pour analyser le degré d'inclusion sociale des personnes handicapées en fonction des territoires. L'objectif est de montrer leur disparité et le rôle financier que les solidarités collectives sont prêtes à investir dans l'accompagnement des personnes handicapées pour réaliser certaines de leurs aspirations. |
| Commentaire : L'enjeu de ce travail peut être vu dans cette citation en page 2 : « L'inclusion sociale peut être entendue comme la capacité d'un territoire à offrir les mêmes droits humains quelle que soit la situation de la personne. Il s'agit également de voir derrière cette notion d'inclusion, les moyens que se donne un territoire pour ne pas effacer et gommer une partie de sa population. À travers les indicateurs économiques, l'enjeu de ce travail est ainsi d'identifier des indices d'une conscience territoriale inclusive qui permettrait d'y déceler des processus dynamiques dans la manière dont les territoires construisent leur propre compréhension du handicap et de sa relation au monde social. »<br>Ces indicateurs sont :<br>- Indicateurs de la promotion de la vie à domicile des personnes handicapées : la part des dépenses liée au handicap dans les dépenses du département ; et cette part dans les dépenses sociales du département ;<br>- La promotion de la vie à domicile des personnes adultes handicapées : la part de la P.C.H et de l'A.C.T.P. en rapport aux dépenses sociales du département ;<br>- La promotion de la scolarité des enfants handicapés en milieu ordinaire : proportion des élèves handicapés en 1er et 2ème cycle en milieu ordinaire.<br>Et la combinaison de ces indicateurs aboutit à la notion de « capital économique inclusif ».<br>Dans le jeu du projet Mhan-Access, une série de cartes concerne l'environnement et l'enjeu de sensibilisation des différents acteurs à une meilleure compréhension des situations de handicap pourrait inviter à y faire figurer concrètement des indicateurs tels que ceux utilisés dans ce document. |

Fiche 12 : Le 31. Un jeu conçu pour les personnes touchées par un trouble psychique

| |
|---|
| Type de ressources : Article présentant un jeu |
| Titre : Le 31. Un jeu conçu pour les personnes touchées par un trouble psychique |
| Lien vers la publication : https://handirect.fr/un-jeu-de-societe-pour-les-personnes-touchees-par-un-trouble-psychique/ |
| Auteurs : Michaël Bédart, Professeur de théâtre et animateur cadrant des groupes d'entraide mutuelle. Juliette Molerro, Éducatrice spécialisée, Stéphane Thiolière, Directeur marketing |
| Références : *https://handirect.fr/un-jeu-de-societe-pour-les-personnes-touchees-par-un-trouble-psychique/* *HANDIRECT*, propos recueillis par Caroline Madeuf et Anna Pellissier. |
| Domaines de Recherche (le cas échéant) : réadaptation |
| Thématiques : accompagnement social et psycho-social |
| Incapacités psychiques |
| Zones Géographiques : Europe |
| Soutiens financiers : Non identifié |
| Résumé de l'auteur : Stéphane Thiolière et son équipe nous présentent leur jeu « Le 31 », jeu de société pensé pour les personnes touchées par un trouble psychique. Un jeu ludique qui réunit partage, communication et bienveillance. |
| Commentaire : L'intérêt que présente cet article peut être de présenter un jeu de plateau, intellectuellement accessible, proche des préoccupations quotidiennes des personnes ciblées.<br><br>Plus spécifiquement :<br><br>1. Le fait que les concepteurs se soient mis en quête d'un mode d'accompagnement social différent de l'orthodoxie préconisée en ce domaine. Le profil professionnel des auteur·e·s, proche du système social, mais non totalement formaté à celui-ci, défend sans doute cette quête. Par la conception de ce jeu, les valeurs d'échange et de partage soutiennent le modèle d'accompagnement social voulu.<br><br>2. Le jeu conçu comme un outil éducatif à la main des éducateur·trice·s vise à faire travailler les participant·e·s sur un équilibre à atteindre. Un équilibre peut ne pas être nécessairement bon en tout et en tous les domaines. C'est la leçon à retirer de cette expérience ludique d'accompagnement, selon les concepteurs et conceptrices du jeu.<br><br>*« Il faut comprendre que dans la vie, pour être bien, il faut être le plus équilibré possible. »*<br><br>Au diable la passion !<br><br>3. Les domaines traversés par le jeu « 31 », pendant les 31 jours d'un mois, sont santé, environnement, citoyenneté et sociabilité. Mais l'idée à l'origine qui contraint ces situations et questions posées au gré du dé et des couleurs est la question budgétaire. Une thématique très sensible pour ce public. En outre, l'éducateur ou l'éducatrice peut inscrire sur des cartes laissées vierges à cette intention, puis les glisser dans le jeu, des questions ou des situations d'actualité pour les participant·e·s du moment.<br><br>4. Ce point est peut-être en contradiction avec le fait que le jeu prévoit que chaque participant·e prend au départ une carte personnage. L'idée étant de permettre une distanciation de soi et de son vécu personnel en prenant cette carte et ce rôle dans le temps du jeu et non une implication dans une question ou une situation qui concernerait le ou la joueur·se.<br><br>5. Ce jeu créé entre septembre 2019 et septembre 2020, semble donner quelques résultats qualitatifs au sujet d'un accompagnement social, dont la prise de conscience des « vrais » problèmes que doit affronter cette population souvent gravement précarisée aussi bien d'un point de vue santé et santé mentale que du point de vue économique, social et politique. |

*« Nous nous sommes également rendu compte qu'il y avait de vrais problèmes dans la vie de ces personnes : budgétaires, sociaux et au niveau des droits par exemple. »*

Merci à la CIDPH (2006) et combien de plaidoyer en ce sens porté par des personnes en souffrance psychique, psychiatrisées ou survivants de la psychiatrie pour conforter cette prise de conscience.

6. Potentiellement, ce mode d'accompagnement social peut donc entraîner des changements importants, si réellement ce rendu compte entraîne une réelle prise en compte devant entraîner des interventions sociales sur l'environnement de ces personnes et moins sur elles.

Mais la suite de la réflexion n'y engage pas vraiment car :

*« Nous sommes parfois face à des personnes complètement déconnectées, qui ne connaissent pas leurs droits, et qui sont en marge de la société là-dessus. »*

Le regard est porté sur les personnes, le regard juge, classe, et sans doute, veut apporter une « aide » ; mais peu probablement, une intervention sur les causes inhérentes au système social, au système de santé mentale et psychiatrique et au système politique.

Nous-mêmes lancées dans la conception d'un jeu pour apporter un éclairage, une meilleure compréhension des situations de handicap, dont nous avons identifié clairement les causes, assurons-nous de l'impact sur leur réduction et une réelle participation sociale des personnes handicapées.

P.S. : pour une idée plus précise sur le jeu « 31 » voir les vidéos :https://www.youtube.com/watch?v=g0FpVthVBd4

Fiche 13 : Des jeux pour toutes et tous ? À tout âge ?

| | |
|---|---|
| Titre | Des jeux pour toutes et tous ? A tout âge ? |
| Référence | L'Organisme de formation Passe Muraille et sa plaquette de présentation : Malsameco « un jeu pour partager nos différences » Le jeu facilitateur d'inclusion pour les 10-12 ans<br>Le Grenier ludique : Blog et Application numérique téléchargeable.<br>La boutique Elix à destination de la communauté sourde. Propose des jeux et formations pour apprendre la Langue des Signes Française à distance (à destination des Particuliers et des entreprises).<br>L'entreprise KESKI propose des jeux, des animations et des formations qui sensibilisent à tous les Handicaps. Son axe prioritaire : l'inclusion professionnelle. |
| Lien vers la publication | https://www.passe-muraille.eu/malsameco/<br>https://legrenierludique.fr/2022/06/03/accessible-asmodee-access/<br>https://accessijeux.com/<br>https://boutique.elix-lsf.fr/<br>https://www.keski.fr/v2/ |
| Domaine de recherche | « Je joue et j'apprends » des jeux, du partage, des compétences.<br>https://jejoueetjapprends.wordpress.com/types-de-jeux/ |
| Thématiques | Jeu ; accessibilité |
| Incapacités | Incapacités visuelles, auditives |
| Zones géographiques | Paris et banlieue - Belgique |
| Soutien financier | |
| Résumé de l'auteur | La pandémie COVID 19, nous a conduit à apprendre, ou à nous familiariser avec l'usage du numérique. Elle a encouragé à modifier nos habitudes de consommation. Nous vivons dans l'ère de la dématérialisation, nous communiquons différemment. Les discussions autour d'un verre ou d'un repas, se transforment en nombre de « like » et de « followers ». Nos relations et nos amis peuvent se compter par centaine et même, bien plus. L'univers de l'instantané, nous incite à avoir recours au plaisir immédiat. Toutefois, les confinements successifs, le ralentissement économique, auront également permis de nous recentrer sur ce qui est important pour soi, qu'il s'agisse de valeurs humaines, ou de piliers pour avancer. Tant dans la sphère privée, que professionnelle. Je pense par exemple, à la famille. Cette période aura été propice, à se retrouver entre personnes proches. On a redécouvert les jeux de société, on a pu apprécier se retrouver ensemble, pour jouer aux cartes, ce fut même le retour des « petits chevaux » !<br>Cependant, que l'on soit en famille ou entre amis, lorsqu'une personne vit avec un handicap, il n'est pas toujours simple de participer, même pour jouer ! S'il faut saluer les belles initiatives, les entreprises et les associations, qui ont à cœur de faciliter l'accès à la culture, par le jeu notamment, elles restent encore rares et les prix de ceux, qui parviennent à être commercialisés, sont élevés. Néanmoins, ces acteurs du « ludique » ont le mérite d'informer, de sensibiliser, le public aux handicaps. A l'échelle planétaire, c'est peu, mais c'est en les multipliant, que |

| | |
|---|---|
| | nous parviendrons à une réelle égalité des chances, en faveur de l'inclusion des personnes dites handicapées.<br><br>Enfin, si l'on peut espérer être inclus ou se sentir exclus en société, le joueur peut également être écarté de la partie. De ce postulat, le jeu peut se comparer à un « effet miroir ».<br><br>Alors, la construction du jeu, que nous sommes en train de réaliser, est à envisager comme : Une vision d'un monde meilleur ! |
| Commentaire : 1 p. max | Avant de découvrir le contenu de cette fiche de lecture, vous devez être averti : Elle ne traitera pas des effets négatifs du jeu, en lien avec les comportements tels que l'addiction ou les pulsions pouvant être irréversibles comme le suicide. J'ai volontairement choisi d'aborder l'aspect optimiste de l'action de jouer.<br><br>Selon les principes généraux de la Convention des Nations Unies « relative aux droits des personnes handicapées », publiée le 30 mars 2007, il est expressément rappelé par l'article 3 : *La participation et l'intégration pleine et effective à la société ;* […]. L'accessibilité des lieux publics, l'insertion professionnelle, l'inclusion sociale doivent être considérées. Ce texte fondateur, permet aux 17 pays signataires d'avoir un socle commun de connaissances, concernant le vaste sujet du handicap. Et ce, quel qu'en soit l'origine géographique, ou la politique de gouvernance de ces pays. En tant qu'êtres humains appartenant à une société, nous nous devons d'être attentif à l'accès et la défense des droits des citoyens. Dans le cas contraire, nous ouvrons la porte au rejet et discriminations de toutes sortes.<br><br>Le Conseil National des politiques de luttes contre la pauvreté et l'exclusion sociale[18] a d'ailleurs théorisé sur ce sujet et en fait l'analyse suivante :<br><br>Antonyme de l'exclusion sociale, elle concerne les secteurs économiques, sociaux, culturels et politiques de la société ». L'inclusion sociale comprend une autre notion plus précise, appelée « inclusion active ».<br><br>« *L'inclusion active consiste à permettre à chaque citoyen, y compris aux plus défavorisés, de participer pleinement à la société, et notamment d'exercer un emploi ». C'est a*insi, que la Commission Européenne définit ce concept méconnu.<br><br>Prenons quelques minutes et faisons abstraction des normes et contraintes que nous impose la vie. Retrouvons-nous ensemble, prenons plaisir à jouer, construisons un monde plus juste ou chacun de nous aurait sa place. Une place choisie contre une place subie. Ne commencerions-nous pas ainsi, à être dans une démarche active d'inclusion ?<br><br>Si l'on associe plus volontiers, l'action de jouer à la période de l'enfance, (jouer est indispensable chez l'enfant pour son développement), c'est sans m'attarder sur un classement par catégories détaillé, qu'il conviendra de dire que le jeu permet l'éveil du tout petit. L'enfant peut s'évader par la pensée, son esprit est au travail, pour créer, inventer un monde imaginaire, etc… Je m'autoriserai à argumenter qu'il est également appréciable, nécessaire voire même libérateur, de jouer à l'âge adulte. Dans le cas du jeu dit : « de coopération », qui est l'objet de notre projet, il permet aux joueurs/joueuses, d'avoir des pensées et une attitude positive sur la société dans laquelle nous vivons et évoluons. Ainsi, jouer invite les participants, à l'élaboration d'une réflexion à l'issue heureuse. Le jeu est vecteur de l'émulation collective. Il offre la possibilité d'assouvir, au moins le temps d'une partie, une forme de justice sociale. Indéniablement, il encourage |

[18] https://www.cnle.gouv.fr/inclusion-sociale.html/01/2024

| | |
|---|---|
| | le partage et nous permet d'expérimenter, de mettre en lumière la solidarité entre les Hommes.<br><br>Nous sommes au XXI$^{ème}$ Siècle, époque placée sous le signe du progrès dans tous les domaines scientifiques et en matière de recherches, qu'il s'agisse de Médecine génétique, d'Astrophysique, d'Ecologie, d'Anthropologie, etc… Pourtant, aujourd'hui encore, l'individu souffre de solitude. Le jeu peut être un antidote pour enrayer l'isolement. Il est vrai que l'on peut observer des changements au fur et à mesure des années qui s'écoulent, mais le handicap effraie encore et il questionne beaucoup de monde. Alors, faire groupe, fédérer, être ensemble à la recherche d'une vie meilleure. « Changer le cours d'une vie », le temps d'une partie ! Sensibiliser aux difficultés rencontrées par les personnes handicapées, pour éveiller les consciences, agir pour une société inclusive ou chacun pourrait exister, vivre le mieux possible, au contact des autres, malgré ses différences. Cela relèverait -il de l'utopie ? Et bien le jeu ouvre le champ des possibles, avec légèreté, dérision et en ce sens, il rend la réalité plus supportable.<br><br>Si le fait de jouer permet de rire à plusieurs, de lever les barrières ethniques, culturelles ou celles s'apparentant aux distinctions physiques comme la force, la faiblesse, la beauté ou la laideur entre les joueurs par exemple, il peut également conduire à une certaine mise à l'écart. En effet, si l'on observe ce qui se passe sous le prisme du handicap en gardant à l'esprit les notions d'empêchement et d'incapacité, nous ne sommes pas non plus tous égaux, même lorsqu'il s'agit de se divertir, de s'amuser à l'aide d'un jeu. L'univers du ludique, le monde du jeu s'adresse-t-il vraiment à chacun de nous ? En me documentant pour réaliser cette fiche de lecture, j'ai consulté divers supports : livres, articles, sites internet, etc… Aujourd'hui, le jeu lorsqu'il s'adresse aux personnes vivant avec un handicap, il est réservé aux enfants. Au cours de mes recherches, je me suis aperçu qu'il n'existe que très peu de jeu, répondant aux critères d'accessibilité d'une part et d'autre part lorsqu'il sont dits accessibles par leur aspect visuel : Couleurs contrastées, taille des caractères, symboles simplifiés, etc… ils ne concernent que peu de catégories, au regard du classement courant proposé à savoir :<br><br>Les jeux à règles - Les jeux de construction - Le jeu libre - Les jeux coopératifs - Les jeux créatifs et sportifs - Les jeux dits « éducatifs ». Bien que l'idée d'un monde ludique pour toutes et tous, me laisse perplexe. J'ai pu toutefois, en recenser certains, dont voici la description :<br>**Malsameco : Sa visée sensibilisatrice porte sur le thème de l'inclusion.**<br><br>Il évoque les difficultés rencontrées dans le quotidien d'enfants vivant avec un handicap. Ce jeu a pu se réaliser grâce à un organisme de formation, dénommé « Passe muraille » Il a pour vocation de permettre une citoyenneté participative et inclusive de tous individus.<br><br>**Le grenier ludique** quant à lui, est un blog recensant un grand nombre de jeux de sociétés. Parmi ses offres : Une plateforme de vente de jeux informant sur l'actualité de l'univers du monde ludique. L'internaute peut ainsi louer, vendre ou organiser des soirées pour jouer.<br><br>Le grenier se veut ouvert à tous, cependant seuls 3 jeux sont disponibles en version accessible soit par la taille des cartes et des caractères utilisés ou bien parce qu'ils visent un apprentissage particulier : la mémorisation.<br><br>Il s'agit de : « Doodle », « Cortex » et « Timeline ». Ces jeux de cartes permettent « d'entrainer » la mémoire du joueur. Le processus de la mémoire comprend trois phases distinctes : |

| | |
|---|---|
| | L'encodage[19] c'est-à-dire, la manière dont le cerveau de l'individu, traite l'information à mémoriser, afin qu'elle devienne trace qui sera aisément accessible […]. Le stockage ou le fait de garder les informations dans notre tête. Processus de consolidation pour rendre le souvenir plus résistant à l'oubli. Enfin, la récupération ou réactivation de l'information pour la réutiliser.<br><br>Access+ est une gamme de jeux. Les concepteurs travaillent en partenariat avec des professionnels de la santé, pour développer sa gamme de jeux adaptés aux personnes présentant des troubles cognitifs. Actuellement se sont les familles ou joueurs en situation de handicap eux-mêmes qui s'adaptent à l'offre de jeux existe sur le marché. De nos jours certaines entreprises veillent à adapter les jeux qu'ils produisent : version braille.<br><br>**« Accessijeux » se jouer des différences pour personnes déficientes visuelles**<br><br>Association localisée sur Paris, permettant de se rencontrer entre joueurs en situation de handicap visuel au sein d'une ludothèque. L'emprunt ou l'achat de jeux est possible, en passant commande sur internet. Pour pouvoir jouer, il faut y adhérer annuellement. Elle propose des animations ludiques et solidaires pour tous types de publics en France. Les objectifs sont les suivants : Faire jouer les personnes en situations de handicap et sensibiliser le public au handicap visuel par l'intermédiaire du jeu en médiathèques, en bibliothèques, dans des cafés, ou autres associations à destination de personnes concernées.<br><br>Cette association a conçu « Tu te Mets Combien Access », un jeu de coopération ressemblant au jeu de l'oie. Pour jouer les participants ont besoin de télécharger une application permettant de cumuler des points liés à leurs connaissances.<br><br>**KESKI : L'éditeur d'outils pédagogiques et ludiques.**<br><br>Sa raison d'être : Les actions de sensibilisation à destination des employeurs (publics, privés) ayant dans leurs effectifs des salariés en situations de handicap.<br><br>Cette entreprise formatrice a un rôle d'accompagnement en vue de déconstruire les représentations, de supprimer les craintes à collaborer avec un salarié en situation de handicap.<br><br>Elle diffuse cette formation (au sein de son réseau) et au plus grand nombre de personnes.<br><br>Elle est spécialisée dans la conception de mallette de jeux, cartes, dépliants, etc…<br><br>Ce matériel pédagogique est réalisé par des travailleurs en « Etablissement et Service d'Accompagnement par le Travail ».<br><br>Entreprise Yvelinoise, qui a la volonté de s'ouvrir aux différences en proposant des ateliers à thèmes et jeux de rôles ciblés sur les handicaps « visibles et invisibles » : atteintes motrices, troubles sévères du langage, handicaps sensoriels, troubles psychiques, troubles musculosquelettiques. Jeu qui s'appuie sur des mécaniques différentes, telles que les énigmes et les quizz.<br><br>Elle propose également une initiation à l'auto relaxation par des ateliers, une autre façon de jouer pour favoriser l'inclusion.<br><br>Ses employés sont ainsi conviés à échangés sur la diversité et les enjeux de l'inclusion par la prise de conscience des stéréotypes, la déconstruction des préjugés |

[19] Travaux de recherches réalisés par Pr Martial Van der Linden, professeur ordinaire en psychologie clinique aux Hôpitaux Universitaires de Genève, issus du site internet : https://www.hug.ch/enfants-ados/comment-marche-memoire-0/01/2024

| | |
|---|---|
| | Les mises en situations proposés ont pour objectif de débattre en se mettant à la place des salariés en situation de handicaps au travers de critères comme : L'âge - L'origine - Le sexe / le genre - Le handicap<br><br>KESKI initie ces salariées à la Langue des Signes Française, la culture sourde et les expressions les plus courantes à utiliser par exemple, lors d'une pause-café. Par soucis de cohérence avec la volonté d'inclure tout le monde, les boissons et gourmandises sont réalisées par des travailleurs issus de milieux protégés.<br><br>Les entreprises accueillantes [de salariés en situation de handicaps], s'informent, se forment et deviennent des acteurs économiques avertis, dans ce domaine, grâce à certains ateliers animés, par des personnes vivant avec un handicap visuel.<br><br>Des outils adaptés à cette déficience leurs son remis comme l'alphabet en braille.<br><br>Des jeux dits : « serious games » sont mis en place. Ils regroupent les jeux de rôles, les mises en situations et quizz sur les connaissances liées aux handicaps et la prévention des risques, portant sur les enjeux de santé au travail. Des cartes, sketches, conférences théâtralisées, théâtre forum, conférences inspirantes, sont aussi à disposition. Les outils sont multiples, pour sensibiliser les salariés aux « travail ensemble ». La pratique sportive, permet d'informer sur les différences et de passer à l'action, en faveur de l'inclusion.<br><br>Cette micro entreprise dispense des formations en distanciel par le biais d'un Webinaire et d'une plateforme de e-learning pour favoriser l'inclusion professionnelle. Enfin, L'Entreprise KESKI, a conçu un cahier « Jed Laîné ». Il compte 12 activités. Ces dernières regroupent des animations, qui peuvent être organisées par des aidants professionnels ou non, intervenants aux cotés des personnes âgées. Animations ayant pour objectif d'encourager le dialogue et la détente. Elles sont composées de rubriques intitulées « Règles et consignes » de jeu et de « Trucs et Astuces » pour bien animer l'activité. Pour les joueurs dits âgés, un cahier entièrement effaçable, leur permet de rejouer à volonté. |
| Mots clés | Handicap – inclusion – formation – sensibilisation – accessibilité. Jouer – joueur – ludique - animation – partage – ensemble - |