

Mhan-Access : une recherche pour produire des connaissances dans une dynamique inclusive & rendre accessibles et ludiques les modèles explicatifs du handicap.

Rapport scientifique

2025

Une recherche menée par



et soutenue par





Réunion de mars 2023, La Plaine Saint-Denis



Réunion de mars 2025, Lille

Table des matières

Avant-propos.....	5
Advocacy Paris-Île de France : Marie-Claude Saint-Pé (France)	5
Anömalie : Quiterie Maucotel (Belgique).....	6
ASA-HM : Viviane Guerdan, Pierre Weber, Anne-Sophie Kupper (Suisse)	6
EHESP : Marie Cuenot (France)	7
EHESP : Kerri-Anne Pierre (France)	8
EHESP : William Sherlaw (France)	8
GRAVIR asbl : Baptiste Morin (Belgique).....	9
HADéPaS – ETHICS EA7446 (UCLille) : Agnès D’Arripe (France).....	10
HADéPaS – ETHICS EA7446 (UCLille) : Cédric Routier (France).....	11
Handi’chiens : Jessy Villepreux (France).....	12
HELIP : Helyett Wardavoit (Belgique)	13
HelHa : Emilie Brassat (Belgique)	14
IFPEK : Bénédicte Dubois (France)	15
RIPPH : Jean-Yves Le Capitaine (France)	15
SSEO : Diana Chiriacescu (Roumanie)	15
Résumé du projet.....	16
Introduction.....	16
1. Synthèse de la revue de littérature.....	17
Classifications et explications du handicap.....	17
Accessibilité des jeux.....	17
Conception des jeux	17
Jeux et apprentissage.....	18
Jeux et coopération	19
Théorisation des jeux	19
Liste de jeux.....	20
2. Méthodologie du projet	21
3. Résultats et discussions.....	24
Résultats concernant le jeu.....	24
Caractéristiques du jeu.....	24
Journée de lancement, mars 2025.....	25
Premières utilisations du jeu.....	27
Que retenir ?	28
Résultats concernant l’observation du processus de construction du jeu	29
La méthodologie du projet.....	29
Résultats de la recherche	32
Que retenir ?	64
Références bibliographiques.....	65
4. Recommandations au regard des résultats.....	68
Rétribution des personnes handicapées partenaires	68
Recommandations au regard des résultats de l’observation du processus	68
Conclusion concernant l’observation du processus.....	71
5. Présentation détaillée des supports d’application développés.....	73

Support d'application n°1 : jeu « Les défis de Minach ».....	73
Support d'application n°2 : vidéo de présentation du jeu.....	76
6. Évaluation des objectifs du projet.....	77
Conclusion générale.....	80
Annexes.....	81
Charte adoptée durant le projet.....	81
Valorisation des résultats.....	83
Chronogramme final.....	85

Avant-propos

Dans cet avant-propos, les points de vue de chaque personne ayant participé au projet sont présentés, par ordre alphabétique du nom de l'organisme de rattachement.

Advocacy Paris-Île de France : Marie-Claude Saint-Pé (France)

Comment avez-vous participé à ce projet ? Et collaborer avec les autres ? (dimension participative).

Sur l'ensemble des séances de travail, j'ai participé à 3 en présentiel sur 4. (séance parisienne fin 2023, empêchée à cause de sévères grèves SNCF) et à toutes celles organisées à distance. J'ai participé aux discussions, questionné, proposé, attendu, approuvé ou non... selon leur objet. J'ai collaboré à la revue de presse, à la conception du contenu des cartes, à la relecture finale des règles du jeu, à l'animation de la séance de lancement. J'ai organisé une séance de test du jeu à Paris 10e (9 octobre 2024) et je l'ai également expérimenté sous le kiosque Jules Ferry, Paris 11e ce 6 juin 2025. J'ai partagé régulièrement l'avancée du jeu avec mes collègues et bénévoles de l'association Advocacy Paris IDF. Il y a eu des séances en plénière, des séances en petit groupe avec des objectifs précis à réaliser et d'autres échanges ponctuels par mail et par téléphone, j'ai répondu au mieux de mes possibilités.

L'ensemble a été largement facilité par une bonne organisation logistique, une bonne préparation des objectifs par étape, tout en éclairant l'avancée du travail, de bons retours sur les étapes précédentes pour entraîner la cohérence et donc l'implication de tous pour la suite. L'ambiance conviviale a bien aidé aussi. Participer en petit groupe crée évidemment une certaine efficacité et bien sûr des liens. J'entrais dans un groupe dont les membres avaient l'habitude de travailler ensemble dans des projets précédents. J'avais vu quelques éléments du projet ParticipaTIC qui m'avaient inspirée et me donnaient envie de cette collaboration. J'y ai retrouvé certaines personnes déjà rencontrées auparavant dans d'autres collectifs, mais la plupart m'étaient inconnues. J'ai aimé travailler avec elles et retrouver des valeurs et des pratiques qui sont aussi les miennes.

Qu'est-ce que vous trouvez intéressant dans le jeu « Les défis de Minach » ? (dimension applicative).

Ce jeu permet essentiellement d'orienter le regard sur les facteurs environnementaux des situations de handicap. L'interaction entre les facteurs personnels, les facteurs environnementaux et le défi que veut réaliser un personnage ajoute un réel intérêt et une dimension ludique dans la complexification de la situation. Celle-ci favorise une nouvelle compréhension des situations de handicap, bien au-delà des limitations ou incapacités qui, d'ailleurs, ne sont plus de la seule part du personnage, puisqu'elles peuvent être inversées selon les modifications de l'environnement réalisées. L'aspect magique de Kirali ou de Sanfin peut surprendre et pourtant ancre le jeu dans la réalité. Si nous recherchions fantaisie ou légèreté, nous avons peut-être mis l'accent sur des aspects difficiles à cerner parfois ou dont il est difficile de rendre compte dans la description d'une situation de handicap, ces coups de chance, ces ressources inattendues imprévues dans les grilles d'analyse institutionnalisées ou inversement ces coups du mauvais sort. Ainsi pour les chouettes autour de la table, le

handicap, s'il est encore en question, devient un défi à réaliser comme pour tout-e un-e chacun-e. Comment conduit-on sa vie ? Le profil des personnages est souvent étrange, et sympathique, de même pour les défis, ce qui donne envie de les endosser. Si cette représentation du handicap se généralisait... ?

Qu'est-ce que vous trouvez intéressant dans le travail d'observation mené par Agnès d'Arripe ? (dimension applicative).

Un travail essentiel sur l'observation de la qualité de la participation en séance et de la manière de collaborer à la conception d'un outil, tel que ce jeu « Les défis de Minach », des apports réflexifs entraînant prise de conscience et parfois changements individuels et collectifs. La question du genre, de l'humour, des complicités ou rivalités, les humeurs, la prise de décision, la conduite des séances, etc. Très fine analyse des facteurs que ces productions collectives contiennent. Un apport circonstancié et référencé de l'observation d'un groupe devenant collectif au travail. Un soutien nécessaire aux enjeux de ce projet, particulièrement en matière de reconnaissance des apports de chacun-e, de régulation et de dynamique de groupe.

Anömalie : Quiterie Maucotel (Belgique)

Le point de vue de Quiterie Maucotel, qui a participé à la première partie du projet, n'a pas été sollicité, dans le respect de son souhait de ne plus être sollicitée dans ce cadre, étant donnée la charge que cela représentait pour elle. Nous tenions cependant à souligner les contributions conséquentes qu'elle a su apporter à ce projet et la remercions chaleureusement de nouveau.

ASA-HM : Viviane Guerdan, Pierre Weber, Anne-Sophie Kupper (Suisse)

Pour notre association, nous avons été trois à prendre part au projet Mhan-Access et avons participé chacun.e de différente manière.

Une personne, du monde académique, a participé avec l'équipe du GIFFOCH à l'élaboration du guide d'entretien destiné à récolter l'expérience de vie des trois personnes concernées par le handicap. Avec ce guide, elle a interrogé le membre suisse de l'association ASA-HM participant au projet et retranscrit l'ensemble de son discours sur son parcours de formation. Discours qui a ensuite été analysé, en collaboration avec l'équipe du GIFFOCH, à la lumière du MDH-PPH et de la CIF qu'elle avait enseignés. Elle a également apporté des ressources scientifiques utiles au projet.

La deuxième personne, concernée par le handicap, a apporté son témoignage sur son expérience de vie : passage du milieu institutionnel au milieu ordinaire ainsi que son parcours pour se former et travailler comme tout un chacun. Au sein du groupe, elle a donné son avis sur certains points en soulignant les phases du projet qui étaient difficiles : rapidité des échanges durant les réunions, difficulté de se situer dans les étapes, compréhension du double

objectif du projet (participation et création du jeu). Finalement elle a travaillé sur le document des règles du jeu pour les rendre FALC.

La troisième personne, expérimentée dans le monde du travail social, a accompagné la deuxième personne dans sa participation (déplacement, préparation aux séances et débriefing, adaptation des règles du jeu en FALC). Au sein du groupe du GIFFOCH elle a donné son avis sur la manière de dérouler le projet pour qu'il soit accessible aux personnes neuro-atypiques et travaillé en collaboration avec deux autres personnes du GIFFOCH à la communication sur le projet.

Etant donné, la configuration et la composition de l'équipe du projet (majorité de personnes travaillant dans le milieu académique), la prise de parole pour la deuxième et la troisième personne était un peu plus compliquée (difficulté à trouver sa place, surtout au début). Cette participation a toutefois évolué tout au long du projet et, grâce aux interventions de la deuxième personne et de la bienveillance du reste du groupe, la dynamique entre les participants a changé pour s'adapter au mieux à chacun.e.

Le jeu montre de manière ludique que si les personnes en situation de handicap rencontrent des obstacles, il y a des facteurs facilitant leur participation. Si chacun.e en a conscience (personnes avec et sans handicap), les conditions pour une pleine participation des personnes concernées peuvent être améliorées en travaillant ensemble pour tendre vers un monde beaucoup plus inclusif.

Quant au travail d'observation participante réalisé par Agnès, il est d'une grande richesse tant par les dimensions prises en compte que par la finesse et la précision des analyses. Ces dernières mettent le doigt sur les éléments auxquels il est fondamental d'être attentif pour réussir le pari d'un fonctionnement de groupe participatif et inclusif. Des obstacles ont parfois été relevés demandant une vigilance accrue pour y remédier ; des facilitateurs ressortent, à garder constamment en mémoire tout au long des séances de travail. Qu'il s'agisse de la place et du rôle de chacun.e, des relations de pouvoir et du processus de prise de décision, du rôle des émotions, Agnès d'Arripe nous apporte une mine d'enseignements amenant tout un chacun à réfléchir aux conditions à garantir et mettre en œuvre lors de toute démarche de co-création d'un projet faisant intervenir plusieurs partenaires de divers horizons.

EHESP : Marie Cuenot (France)

J'ai participé au projet tout d'abord en occupant la fonction de coordinatrice. Cette position m'a permis de suivre l'ensemble des étapes en lien avec chacun des 17 participants au projet et avec les interlocuteurs nécessaires à son déroulement : financeurs, collègues de l'EHEP (suivi financier, déplacements, valorisation, montage vidéo) et prestataires (services d'accompagnement, graphiste, interprètes LSF). J'ai été aussi en responsabilité hiérarchique vis-à-vis de l'assistante en charge du projet. J'ai pu aussi être contributrice sur certaines étapes : animation de réunions ; entretien en duo avec un étudiant auprès d'une des personnes handicapées partenaires ; travaux avec les membres du sous-groupe de Rennes ; travail de réassurance et d'explicitation auprès des personnes handicapées partenaires ; mise en

accessibilité des documents ; collaboration avec les partenaires ayant organisé des réunions en présentiel et des tests du jeu (HELB, IFPEK, Advocacy IDF, ASA-HM, ICL). Enfin, j'ai été en position d'apprentissage, par exemple pour m'approprier au fur et à mesure les règles du jeu et être capable de les ré-expliquer à d'autres. Malgré certaines étapes complexes, j'ai collaboré avec grand plaisir avec l'ensemble des personnes évoquées et je les remercie de m'avoir accordé leur confiance durant ce projet. « C'était chouette ! »

Je trouve que le jeu réussit à proposer des mots simples – « Autour de moi », « Mes capacités » - pour aborder les différentes facettes des situations que vivent les personnes, et donc à être accessible. Il réussit au fil de l'expérience de jeu, à faire ressortir progressivement la richesse d'un raisonnement qui interroge d'abord ce qu'il y a « Autour de moi ». Il permet d'aborder des questions récurrentes dans le champ du handicap, mais pas seulement dans ce champ, telles que : qui parle pour qui ? qui décide pour qui ? quand ? comment penser son indépendance et son autonomie ? Il suscite la coopération et des discussions. L'univers imaginé peut aussi procurer de la joie, ce qui est précieux. Ce jeu est aussi une bonne entrée pour approfondir si besoin les concepts de la CIF et du MDH-PPH.

Le collectif de partenaires a été observé tout au long de ce projet : expérience inédite et riche d'échanges et d'apprentissages partagés. Je retiendrai en particulier le fait que certaines des personnes handicapées partenaires ont gagné en confiance en elles et envers les membres du groupe durant ce projet. C'est un résultat précieux !

EHESP : Kerri-Anne Pierre (France)

J'étais la gestionnaire à la coordination du projet en travaillant étroitement avec la coordinatrice du projet, Marie Cuenot. J'étais en charge de l'organisation des réunions en présentiel et en distanciel, des conventions entre l'EHEP et les membres du projet entre autres. J'ai ainsi eu l'opportunité et la chance de collaborer avec les autres membres du projet Mhan-Access. C'était deux belles années de travail. Merci à elles et eux.

Qu'est-ce que vous trouvez intéressant dans le jeu ? Dans le travail fait par Agnès ?

J'aime que nous puissions échanger, être d'accord ou non, rire et réfléchir aux différentes situations vécues. Le travail fait par Agnès apporte une dimension riche et réflexive. Son travail complétait les échanges de Mhan-Access et mettait en lumière les difficultés, ce qu'il fallait améliorer et tout ce que l'équipe avait mené à bien.

EHESP : William Sherlaw (France)

C'est avec un grand plaisir et intérêt que j'ai participé à ce projet qui vise la création d'un jeu inclusif, accessible, et collaboratif tout y incorporant les principes des classifications internationales du handicap. Ce projet peut être considéré participatif sur le plan du résultat et du processus de création du jeu. L'équipe du projet international, constituée de chercheurs et professionnels de la formation, dont moi-même, et des personnes avec une expérience vécue qui assuraient à la fois la pertinence du projet et l'esprit équitable du processus de création du jeu, tout en maintenant un bon équilibre entre son caractère accessible et ludique.

L'observation anthropologique très rigoureuse et sensible, et sa restitution à l'équipe, ont favorisé largement une bonne coopération entre les partenaires de l'équipe.

J'ai eu plusieurs rôles au cours du projet dont celui de coordinateur de la revue de littérature (en collaboration avec le service de la documentation – M.-L. Charron - et plusieurs partenaires). Cette recherche documentaire a permis l'établissement d'un contact avec un spécialiste du jeu Michael Heron qui nous a conforté dans notre choix de situer notre jeu dans un univers fantaisiste et féérique afin d'éviter que les personnes concernées en jouant le jeu puissent revivre des mauvaises expériences du passé et des heurts affectifs négatifs éventuels. En dehors des réunions en présentiel et à distance, j'ai également participé comme animateur et observateur du jeu et j'ai également contribué à la création de cartes du jeu.

Ma vision du jeu « Les Défis de Minach » : Le jeu incorpore le principe que c'est l'interaction entre la personne avec ses caractéristiques et qualités, et son environnement, qui produit du handicap (cf. CIF et MDH-PPH). Or, ce qui est remarquable, c'est le fait qu'à partir de peu d'éléments, on arrive à générer autant de débat et discussion et surtout une ambiance ludique plaisante. De plus, grâce à sa mécanique simple et l'existence de ressources limitées pour changer le monde on arrive à mettre en scène des débats concernant la politique, la justice sociale envers des personnes en situation de handicap et une stratégie budgétaire. S'il y a plusieurs personnages qui bénéficient d'aide, comment faut-il diviser les ressources ? Qui décide, et comment on doit décider ? Toutes ces questions sont pertinentes et d'actualité dans les débats contemporains. Enfin, à chaque fois que j'ai joué ou observé le jeu en action, les joueurs discutent avec beaucoup de bonne humeur mais avec sérieux : j'ai vraiment l'impression que ce jeu peut créer des conditions pour un tremplin pour expérimenter une prise de décision démocratique ainsi que de la joie chez les joueurs !

Mes réflexions concernant l'observation : Le processus a été systématiquement observé avec grande sensibilité et rigueur. Ensuite, à la réunion suivante, un feedback a été offert avec grande délicatesse et pertinence : par exemple en analysant des échanges et discours, ont été révélées les disparités potentielles de pouvoirs dans le groupe et la nécessité d'adapter le langage pour une meilleure compréhension des uns et des autres. Tout cela nécessite du temps supplémentaire pour mener un projet à visée participative et inclusive. Les contraintes de délai pour créer le jeu et terminer le projet peuvent être en contradiction avec la philosophie d'un projet participatif et inclusif. En général, je pense que cet aspect du projet a été très bien vécu. Parfois, néanmoins, un feedback plus précoce aurait pu être un levier supplémentaire bienvenu pour favoriser une plus grande prise en compte des différents sentiments et points de vue et plus de participations équitables parmi les membres de groupe. Quelles possibilités de donner son feedback sans avoir analysé tout le matériel de la rencontre avant ? Faut-il nécessairement garder un certain temps de recul avant que le feedback soit offert ? Avec cette interrogation à l'esprit, je suis convaincu que l'atout de l'observation rigoureuse et sans jugement a été vitale pour le succès du projet.

GRAVIR asbl : Baptiste Morin (Belgique)

Comment j'ai participé à ce projet, comment j'ai collaboré avec les autres ?

J'ai intégré le groupe du GIFFOCH au tout début du projet. C'est mon premier projet de recherche en tant que professionnel. Je me suis d'abord mis en retrait, assez impressionné par les personnes qui étaient présentes dans le groupe. Mais dès le début, la question des conditions de participation de chacun, sans distinction particulière a été posée. J'ai pu pour la première fois parler de mes problèmes d'attention ou de confiance en moi. La confiance s'est rapidement installée et j'ai pu alors participer et me sentir pleinement inclus dans ce groupe. Je trouve très intéressant finalement de se poser la question des conditions de participation. Nous avons toutes et tous des besoins particuliers finalement ... Pour ma part, j'ai beaucoup travaillé sur la mécanique du jeu en lien avec les classifications.

Qu'est-ce que je trouve intéressant dans le jeu « Les défis de Minach » ?

« Les défis de Minach » est UN JEU ! Enfin un peu de légèreté dans ce milieu très fermé des classifications du handicap. Ce jeu permet de prendre beaucoup de distance par rapport aux classifications et pourtant, la mécanique en est pleinement inspirée. C'est cette accessibilité que je trouve particulièrement intéressante car tout le monde peut jouer ! Il suffit d'adapter les règles ... et peut être même de tricher un peu 😊

Qu'est-ce que je trouve intéressant dans le travail d'Agnès ?

Cette rétrospective réalisée à chaque fois en début de réunion m'a permis de prendre beaucoup de recul sur ma façon de participer, ma façon de prendre ma place dans le groupe ou bien de laisser de la place pour les autres. Ce dernier paramètre est très important car c'est notre regard ou notre façon d'être qui peut parfois enfermer les autres dans une condition. Les liens avec la théorie amenés par Agnès étaient très pertinents et ont, je pense, permis au groupe de s'adapter. Je pense qu'il aurait peut-être fallu encore plus s'en inspirer.

HADéPaS – ETHICS EA7446 (UCLille) : Agnès D'Arripe (France)

Dans ce projet, j'ai eu le rôle d'observatrice. J'ai réalisé ce qu'on appelle de l'observation participante. J'étais observatrice comme participante. Je ne réfléchissais pas avec le groupe sur le contenu, sur la création du jeu en tant que tel. Tous les membres du groupe savaient qui j'étais, ce que je faisais et pourquoi.

J'ai observé le groupe pendant qu'il travaillait lors des séances collectives en présence physique ou en visioconférence. Comme géographiquement je faisais partie du groupe de Bruxelles, lors des temps hybrides, j'étais avec ce groupe. Je ne réalisais pas d'observation à ce moment-là, et il m'est arrivé de participer. J'ai par exemple cherché des images pour illustrer des personnages. Lors des temps informels je partageais des moments avec ce groupe ce qui a contribué au fait que je me sentais y appartenir.

Pendant les séances je prenais des notes, je ne filmais pas, mais la réunion était enregistrée à l'aide des outils teams ou zoom. J'écoutais les enregistrements quand j'avais des doutes sur ma prise de notes pour certains passages ou que j'avais été distraite dans mon observation.

A chaque séance je faisais aussi au groupe un retour sur mes observations. Je leur disais ce que j'avais repéré et je donnais aussi quelques éléments plus « théoriques » qui aidaient à

comprendre ou à voir les choses différemment. Par exemple, j'ai parlé de la différence entre égalité, équité et inclusion, ou des différents types d'humour. Après ma présentation le groupe disait ce qu'il en pensait et me conseillait parfois d'autres lectures ou de nouveaux éléments à observer.

Au départ certaines personnes avaient des craintes sur ce que j'allais faire. J'ai veillé à bien expliquer mon rôle et pourquoi cela pouvait être intéressant. J'ai fait un document très détaillé et un autre en facile à lire et à comprendre. Malgré cela plusieurs personnes avaient des craintes sur ce que j'allais faire, elles avaient peur d'être jugées, que je les observe un peu comme dans le cas de recherches médicales auxquelles elles avaient déjà participé. La coordinatrice du groupe et la chargée de projet ont pris du temps pour leur expliquer et les rassurer.

Le fait de réaliser des restitutions intermédiaires n'est pas une pratique courante avec cette méthode. C'était la première fois que je pratiquais ainsi. Cette manière de procéder a deux avantages majeurs : elle permet au groupe de s'emparer des résultats de l'observation chemin faisant, et elle permet d'éviter un sentiment de trahison que les personnes peuvent ressentir à la fin du projet quand le chercheur qu'elles considéraient comme un membre du groupe leur renvoie en miroir ses analyses de leurs interactions. Malgré tout, avant chaque restitution, j'avais peur de blesser les membres du groupe avec les interrogations que j'adressais ou la manière dont je présentais certaines contradictions, divergences ou comportements observés. Il est parfois violent de se retrouver confronté à des comportements qu'on adopte sans les conscientiser, ou de remarquer que malgré nos valeurs et notre volonté d'inclusion nous ne parvenons pas toujours à ce que nos interactions soient révélatrices de cet idéal. Le fait d'anonymiser les retours, même si au sein du groupe les personnes pouvaient facilement identifier qui était qui, permettait, selon moi, une prise de recul certes artificielle, mais nécessaire. Au final, les membres du groupe m'ont dit avoir apprécié la façon dont j'ai travaillé et ne se sont pas senties jugées.

HADéPaS – ETHICS EA7446 (UCLille) : Cédric Routier (France)

« Les rôles respectifs des chercheurs et des acteurs de terrain et leurs modes de collaboration (Dimension participative)

Mon vécu s'est inscrit dans la mobilisation de 2 types de compétences :

Celles classiquement attendues d'un universitaire en matière de gestion de projets, de formulation d'objectifs et de suivi d'un processus de recherche (-action), pour parvenir à la réalisation des tâches qui m'incombaient, ainsi qu'au sous-groupe dont je faisais partie ; celles ayant trait à des expériences personnelles, relatives à la pratique des jeux de société et à l'intérêt pour les dynamiques ludiques, ainsi que les univers de l'Imaginaire.

Ce projet participatif a permis à chacun.e de mobiliser autant des compétences professionnelles que personnelles, ayant trait donc à des centres d'intérêts dépassant le rôle attendu dans le projet. Qui plus est, il offre par principe la possibilité de le faire de manière égalitaire avec les autres (des personnes rencontrant des situations de handicap peuvent mobiliser des compétences professionnelles ou équivalentes, de même que des chercheur.e.s

ou formateur.ice.s ont mobilisé des expériences plus personnelles). Enfin, cette large mobilisation de compétences plurielles a servi autant la finalité du projet que le processus qui a permis d'y parvenir, autant la dynamique d'animation au long cours que la qualité de produit final, aussi perfectible soit-il.

L'intérêt pour des acteurs de terrain des résultats et livrables de ce programme de recherche (Dimension applicative)

Le jeu « les défis de Minach » me semble utile et pertinent pour : susciter une réflexion collective auprès des publics qui joueront, autour des situations et des obstacles rencontrés ; permettre une introduction au principe des limitations environnementales à la participation des personnes concernées ; et ce, avec l'aide d'un animateu.r.ice ou formateu.r.ice au courant des modèles contemporains situés à l'arrière-plan de ce jeu.

Les éléments d'analyse collectés par la chercheuse observant la dynamique participative sont instructifs à plusieurs titres : pour le groupe projet, comme reflet fidèle et critique des modalités d'animation de participation et des écueils que ceux-ci rencontrent, sans que le groupe ou ses membres en aient toujours conscience ; pour d'autres projets, s'inspirer ou au contraire s'éloigner de choix qui ont été posés, pour les conséquences qu'ils ont eues et que les analyses de notre collègue mettent en lumière. A titre personnel, il fut précieux de pouvoir ne pas se soucier de cette observation, de manière à ce qu'elle nous permette une prise de recul sur nos propres modes de fonctionnement. Elle a également confirmé un certain nombre d'intuitions qui nous animent dans les processus de recherche participative auxquels nous sommes dédiés dans nos propres travaux. Enfin, elle soulève un certain nombre d'enjeux éthiques qui ont trait à la recherche participative, qui seront poursuivis dans d'autres espaces dont nous sommes partenaire.

Handi'chiens : Jessy Villepreux (France)

En tant que membre de la communauté apprenante du GIFFOCH j'ai été convié à contribuer à ce projet. En amont, je me suis d'abord, portée volontaire pour être interviewée sur mon parcours social scolaire et étudiant, grâce à un entretien (de 2h20) mené par la chercheuse scientifique coordinatrice du GIFFOCH et un futur ergothérapeute en 2^{ème} année diplôme d'Etat. Cet étudiant a suivi son cursus au sein de l'IFPEK institut partenaire du groupement porteur du projet.

Par la suite et durant 2 ans, j'ai eu la chance de participer aux rencontres réalisées en présentiel ou à distance. C'est au fur et à mesure de ces réunions, en combinant les expériences personnelles des deux autres apprenants en situation de handicap, qu'à émerger l'idée de construire un jeu. J'ai apporté ma contribution en participant activement : prise de parole en groupe, en donnant mon avis par écrit mais pas uniquement, également lors des réunions et durant chaque rencontre physique ou en distanciel, etc...

À l'aide d'un travail en petit groupe (celui-ci parmi d'autres), nous nous sommes réparti les fiches de lectures et recherches documentaires associées, afin de rédiger en français et en anglais, la revue de littérature attendue. Aussi, pour ne laisser aucun participant "au bord du chemin", j'ai veillé à maintenir et faire vivre les liens tissés, tout au long du projet, par mail ou

en Visio, même si la solidarité existait déjà bien avant dans ce groupe. Enfin, parallèlement au processus de création du jeu et au projet en tant que tel, j'ai rédigé « une tentative » de recueil de données précis et concret, sur les freins et les leviers à ma participation dans cette belle aventure.

Sur le processus de construction du jeu, en tant que tel. Il n'a pas été évident d'avancer ensemble car au départ, nous n'avions pas idée précise sur ce que nous allions créer, pourtant les cartes et le plateau sont bien là et avant leurs apparitions, je n'avais aucune notion de la « mécanique » de jeu ou plutôt, je n'y avais jamais prêté attention, c'était très intéressant de s'attacher à réfléchir à cela. C'était plutôt spectaculaire (en tout cas pour moi, je me suis souvent senti « comme un objet de recherche »), de voir que l'on est arrivé à produire, avec le décor et l'univers, à s'immerger collectivement dans le jeu. C'est bien à partir de ce moment-là que j'ai pu m'éloigner de mon récit de vie que je définirais comme laborieux, voire inacceptable !

Concernant le travail sur l'observation participante : j'ai trouvé cela très pertinent, car il nous a permis d'être attentifs, à la dimension du groupe, qu'à ce projet. J'ai beaucoup apprécié les références documentaires et les données statistiques évoqué dans ce travail, pourtant initialement, je n'étais pas sereine à l'idée d'être observé, mais je dois reconnaître que cela a été très utile pour le bon fonctionnement du groupe, puisqu'il a permis la remise en question et le réajustement de chacun.

HELB-IP : Helyett Wardavoir (Belgique)

J'ai participé dans ce projet en tant qu'enseignante-chercheuse. Je suis familiarisée aux projets participatifs, en tant que membre du Giffoch notamment. Bonne connaissance des recherches de développement et bonne joueuse par ailleurs, j'ai participé à la méthodologie de projet et la revue de littérature sur le jeu. Cette dernière m'a beaucoup appris et m'a été utile pour comprendre la diversité des réactions émotionnelles que peut engendrer un jeu, lorsqu'il est expressif. Cela m'a également été utile pour intégrer ces émotions de façon féconde et stratégique dans la mécanique et l'expérience de jeu, Tout ceci n'aurait pas été possible sans une dynamique participative et collaborative entre tous les acteurs de la recherche. Pour moi, cette dynamique a été possible grâce à plusieurs points :

- L'établissement en commun d'une charte de bon fonctionnement pour que nous restions à l'écoute des besoins des personnes ;
- Des moments de pauses suffisants pour que les rapports informels puissent produire des effets sur le groupe et le travail en groupe ;
- L'écoute empathique active lors des moments plus difficiles (émotions) ;
- La confiance entre les membres du groupe.

Vis-à-vis du jeu : les différentes phases de test ont permis d'améliorer la mécanique et l'expérience de jeu. Mais au-delà de cela, elles ont chaque fois provoqué un effet de sensibilisation par le questionnement, dû au fait de l'immersion dans les situations de vie des personnes au regard de facteurs environnementaux influents. L'effet d'immersion par

l'intégration d'un narratif et d'un visuel tiré de la « fantasy » provoque bien un effet d'émulation qui se concrétise par :

- Oser se lancer dans le jeu (faire comme si) et le traitement des situations ;
- S'impliquer individuellement et collectivement pour améliorer la situation ;
- Être à l'écoute des arguments des personnes concernées par une situation de handicap ;
- Prendre concrètement conscience de l'impact des facteurs environnementaux, depuis le point de vue des personnes concernées par le handicap.

Vis-à-vis du travail d'Agnès : toute recherche participative devrait pouvoir intégrer un processus d'observation participante au vu des apprentissages réalisés par le groupe au fur et à mesure des retours d'Agnès. Selon moi la réussite de ce processus d'observation tient à plusieurs éléments :

- Le consentement du groupe dès le départ ;
- La participation d'Agnès aux moments informels, qui permet d'accroître la confiance ;
- Le professionnalisme dans les capacités d'observation, de communication et de relation dans le cadre précis d'une observation participante, la neutralité, le non-jugement ;
- Les retours réguliers ;
- La qualité des retours permettant au groupe d'adopter une posture réflexive et donc de progresser par lui-même et non sur base de conseils.

La qualité des retours tient à :

- Un véritable exercice d'exhaustivité ce qui donnent quantité et diversité d'observations dans toutes les situations (des plus banales aux plus singulières et difficiles) ;
- La catégorisation des observations par thématiques, ce qui permet de prendre distance d'avec les faits pour se projeter mieux dans un processus réflexif ;
- L'apport de cadrages théoriques en lien avec les thématiques abordées, souvent complétés d'éléments concrets permettant de mieux comprendre pour mieux s'ajuster.

HelHa : Emilie Brassat (Belgique)

En tant qu'enseignante dans le domaine de la santé et ergothérapeute, j'ai participé au projet avec l'envie de rendre plus accessibles les concepts complexes de handicap et de situation de handicap, à travers une approche pédagogique adaptée au plus grand nombre. Mon implication a porté sur la co-construction des contenus du jeu « Les défis de Minach », en mobilisant mes connaissances théoriques et mon expérience terrain pour enrichir les scénarios et favoriser une meilleure compréhension des modèles explicatifs (CIF, MDH-PPH) pour les joueurs. Ce projet est innovant parce qu'il a été réalisé de manière inclusive et participative avec les partenaires. Il a permis de créer un jeu fondé sur des expériences vécues.

Malgré une grande part de travail à distance, les échanges ont toujours été portés par des valeurs fortes : l'écoute, le respect des savoirs de chacun, la prise en compte des émotions. Ces interactions, bien que virtuelles, ont nourri une réelle dynamique collaborative transnationale, stimulant la créativité collective. Le travail d'observation d'Agnès d'Arripe a

contribué à maintenir cette cohérence inclusive tout au long du processus, tout en offrant des clés de lecture pour penser les partenariats autrement.

IFPEK : Bénédicte Dubois (France)

J'ai trouvé très intéressant pour mon institution et aussi personnellement, de participer à ce projet. La collaboration a été fructueuse entre les personnes. Les obstacles liés aux malentendus, incompréhension, ont pu être levés au fur et à mesure grâce à une écoute active et attentive, des reformulations, une attention aux autres par l'ensemble du groupe, des recadrages si le débat allait trop vite. J'ai apprécié le temps pris pour que chacun s'approprié les concepts, dans une véritable rencontre entre les personnes concernées et les professionnels de la formation et chercheurs. Des petits groupes de travail ont permis d'avancer parallèlement sur les différentes parties du projet. Les dossiers étant partagés, nous avons pu chacun.e prendre connaissance des avancées, puis en débattre pour ajuster nos idées. Le processus a été lent mais fructueux. Nous avons aussi beaucoup progressé ensemble, grâce au travail de recherche proposé par Agnès. Celui-ci a permis une auto-évaluation, parfois complexe, des interactions, des comportements, de la place de chacun.e dans le groupe et des efforts à réaliser pour travailler réellement ensemble. Finalement, le produit réalisé : le jeu « les défis de Minach », est arrivé à une version jouable et cette première version sera portée et expérimentée par les ambassadeurs du jeu. Je vais l'utiliser avec les étudiants professionnels de santé pour une approche ludique et engageante de la compréhension des situations vécues par des personnes en situations de handicap. L'idée étant de promouvoir une approche environnementale dans l'accompagnement des personnes et une meilleure compréhension des modèles explicatifs du handicap.

RIPPH : Jean-Yves Le Capitaine (France)

1. Au départ, j'étais expectatif sur l'intérêt d'inventer un jeu pour diffuser des connaissances et des postures concernant les modèles explicatifs du handicap. Au fur et à mesure de l'avancée de la recherche, j'en ai vu l'intérêt et les enjeux, à partir des échanges et des expérimentations avec tous les participants. Un élément essentiel en a été la qualité des relations personnelles, permettant la collaboration et l'avancée ensemble, ceci malgré les difficultés d'un travail en distanciel.

2. La présence d'une "observatrice" m'a permis (et au groupe de travail) d'identifier les nombreuses postures ou biais faisant obstacle à la pleine participation, non seulement des personnes en situation de handicap présentes, mais de tous les participants. Elle a permis également de remédier collectivement (au moins en partie) aux fonctionnements et de favoriser la participation de tous.

SSEO : Diana Chiriacescu (Roumanie)

Résumé du projet

Le projet Mhan-Access visait deux objectifs : 1) rendre accessibles et ludiques les modèles explicatifs du handicap (CIF et MDH-PPH) ; 2) produire des connaissances sur le processus de création du jeu, mené dans une dynamique inclusive. Ce projet de recherche a été conçu et mené par une équipe transnationale (Belgique, France, Roumanie, Suisse) réunissant des personnes concernées par l'expérience vécue des incapacités et du handicap ; des professionnel·le·s du champ médico-social, issu·e·s des domaines de la formation ; des chercheur·e·s en sciences humaines et sociales.

Le jeu créé, « Les défis de Minach », est un jeu de plateau, pédagogique, coopératif, à visée inclusive. Il s'appuie sur des situations de formation, de stage et d'emploi, vécues par les personnes handicapées, partenaires dans le projet. Ancré dans un univers imaginaire, le monde de Minach, il invite les personnes qui jouent à aider des personnages à résoudre des défis liés à ces situations. Pour cela, chaque personne donne son avis pour savoir quelles cartes mobiliser – entre « Autour de moi », « Mes capacités », « Kirali », « Sanfin » - et prend part aux décisions. Ce jeu contribue à sensibiliser à l'approche multidimensionnelle du handicap, à l'impact – positif ou négatif - des environnements sur les situations vécues par une personne, et à transformer les représentations sociales portées sur le handicap. Il s'adresse à un public large d'adultes. Il est mis à disposition gratuitement en français. L'observation du processus par une chercheuse a permis d'améliorer en continu la dynamique inclusive pendant la création du jeu. Les données recueillies fournissent de nouvelles connaissances notamment sur cette dynamique, les logiques de coopération et de prise de décisions, et sur le rapport aux émotions.

Introduction

Ce document constitue le rapport final du projet intitulé « Mhan-Access », financé par la FIRAH et la Fondation de France de 2023 à 2025. Il fait suite au rapport intermédiaire rendu en mars 2024. Il présente successivement :

- une synthèse de la revue de littérature réalisée en mars 2024, au croisement des thématiques des modèles explicatifs du handicap, des jeux et de l'accessibilité ;
- les résultats concernant la construction du jeu ;
- les résultats concernant l'observation du processus de construction du jeu, à visée inclusive ;
- des recommandations formulées au regard de ces différents résultats ;
- une présentation des deux supports d'application réalisés : le jeu créé, nommé « Les défis de Minach » et une vidéo de présentation de ce jeu ;
- une évaluation des objectifs visés par ce projet.

Pour faciliter la lecture de ce document, des formulations au masculin sont parfois privilégiées. L'ensemble des partenaires soulignent que ces formulations visent à inclure toutes les personnes, quels que soient leur sexe, leur genre.

1. Synthèse de la revue de littérature

Cette partie fournit une synthèse de la revue de littérature finalisée en mars 2024, qui articule les données de la littérature autour des thématiques suivantes : modèles explicatifs du handicap, jeux et accessibilité. La revue de littérature est destinée à être mise à disposition en ligne, sur le site de la FIRA.

Classifications et explications du handicap

Les modèles explicatifs du handicap ont été publiés initialement sous forme d'ouvrages : CIF (OMS, 2001) ; MDH-PPH (RIPPH, 1998, 2018). 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). Des sessions de formation sont proposées en Belgique, France et Suisse. Enfin, de très nombreuses publications portant sur l'usage, dans différents domaines, des deux classifications et des outils dérivés (*Checklist CIF, ICF Core sets, WHODAS 2.0* ; Mhavia, MQE) paraissent. Cependant, aucun de ces supports de formation en français n'est proposé dans un format en langage simplifié, ou facile à lire et à comprendre (FALC). De même, il n'existe pas de support de formation qui prenne la forme d'un jeu pédagogique. Or les principes de la CDPH (articles 8 sur la sensibilisation, article 24 sur l'éducation, article 9 sur l'accessibilité) nous enjoignent de mettre à disposition des informations accessibles pour sensibiliser la société civile au handicap. C'est l'objectif du projet Mhan-Access de rendre accessibles et ludiques ces modèles explicatifs du handicap.

Accessibilité des jeux

La plupart des jeux de plateau sont conçus sans tenir compte des joueurs ayant des besoins spécifiques (Thevin et al., 2021). 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 ; Heron et al., 2018, voir Fiche 2). En partant notamment de la situation des personnes ayant une déficience intellectuelle / cognitive (Sousa, 2022 ; Terras et al., 2018), des auteurs proposent des pistes pour améliorer la communication et l'interaction (Cezarotto & Chamberlin, 2021 ; Crabb & Heron, 2023). D'autres, en tenant compte des personnes ayant des déficiences visuelles (Cezarotto & Chamberlin, 2021 ; Heron et al., 2018 ; Léste & Farbiarz, 2023), travaillent sur des systèmes de réalité augmentée (Johnson & Kane, 2020 ; Thevin et al., 2021). 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+](#) ; [AccessiGames](#) ; [Ceciaa](#) ; [Elix](#).

Conception des jeux

Des guides très pratiques pour concevoir des jeux existent (Schell, 2008 ; Schell, Chapane, 2010 ; Dernas, 2023). Fréquemment, les « études de jeux » se concentrent sur le jeu lui-même

et sur sa mécanique, sans se soucier des joueurs ni des comportements dans le jeu. Mais les travaux de Taspinar et al. (2013) suggèrent qu'il existe des types de jeux et également des types « comportementaux » de joueurs (« Tueurs » ; « Accomplisseurs » ; « Socialiseurs » et « Explorateurs »). Certaines mécaniques de jeux pourraient favoriser certains types de comportements chez les joueurs, mais il est difficile de faire un lien direct entre la mécanique du jeu et des comportements plus solidaires.

Myers et al. (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 (cf. Paolo Freire ; Homo Ludens, 2023) et présentent des outils pratiques et théoriques pour faire avancer le développement des jeux visant le changement social. Ils étudient les facteurs ludiques et pédagogiques qui influent sur l'apprentissage autour de la problématique des inégalités sociales. Même si ces travaux concernent des apprenants de l'enseignement supérieur et les jeux-vidéos, ils sont intéressants car : 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. Myers et al. articulent leurs travaux avec ceux de Gee (2004) sur les littératies, l'apprentissage et les jeux vidéo. Gee (2010) a travaillé sur l'effet des discours, or un jeu, comme le nôtre, est un discours qui a des impacts sur les joueurs et le monde social.

De nombreux auteurs abordent la question de comment concevoir des jeux plus inclusifs. Ici, les défis en termes d'inclusion sont associés à la diversité et aux différentes capacités de communication des joueurs. Crabb et Heron (2023) explorent les facteurs et les enjeux liés à l'intégration de divers aspects de la communication dans un jeu et sa mécanique. Les auteurs soulignent plusieurs domaines de la communication méritant l'attention des concepteurs de jeux : débit de la parole et son intelligibilité ; stratégies de facilitation et d'accommodation (*coping strategies*) ; environnement physique ; rapports de pouvoir et « *leadership* » ; (non-)perception des difficultés des autres. Cela 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 une bonne communication entre tous.

Jeux et apprentissage

Sanchez (2023) examine divers types de jeu. 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 augmentent la motivation des participants.

Bofala (2022) souligne que l'apprenance est davantage influencée par une expérience de jeu lorsque la motivation est présente. 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. Brougère (2014) explore la spécificité du jeu et souligne son potentiel éducatif informel. 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.

Jeux et coopération

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, 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.

Théorisation des jeux

Comment définir un jeu ? Comment penser le jeu ? Quels sont des éléments importants pour qu'une activité devienne un jeu ? Quelle 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) 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) fait une synthèse utile : « [...] 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, comme 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 (voir aussi Schechner, 2002). 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 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.

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. Huizinga inverse la relation habituelle entre culture et jeux en postulant que : « la culture naît dans le jeu et comme jeu. » Dewitte

(2015) 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.

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) et Roy (2020), considèrent que « ce qui se joue quand on joue » 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.

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 (2016) explore différents types de jeux en rapport avec les objectifs envisagés par leurs concepteurs : jeux « sérieux », « persuasifs » et « expressifs ». Les jeux expressifs, en particulier, 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.

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 le dossier documentaire. 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 Invisibles ; 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.

2. Méthodologie du projet

Avant de présenter la méthodologie adoptée, nous rappelons que quelques modifications ont été apportées durant ce projet :

- Concernant les partenaires : l'association VI-RFPPH ayant été dissoute, la représentante de cette association (MC St Pé) a maintenu sa participation au nom de l'association Advocacy Paris-Île de France. L'association belge, Gravir asbl, membre du GIFFOCH, a rejoint le projet. La personne handicapée partenaire basée en Belgique a souhaité se retirer du projet (décembre 2023, surcharge de travail). Cela a suscité beaucoup d'émotions, de regrets et de discussions chez les participants au projet. Cela a aussi nécessité des réajustements sur 1) les activités de valorisation sur lesquelles elle était particulièrement impliquée, dont certaines ont été abandonnées et 2) sur la temporalité du projet pour améliorer les conditions de participation des partenaires. Le budget complémentaire obtenu a permis de prolonger de deux mois le projet et d'organiser une réunion supplémentaire en présentiel.
- Concernant le nom du projet « Access-Mhan » : pour éviter une confusion avec un autre projet financé par la FIRAH, « Access-Man », le nom de notre projet a été modifié en « Mhan-Access ».

Les modalités de production du jeu ont suivi une méthodologie participative et itérative, afin d'une part de permettre le plus possible à tous les partenaires de participer aux différentes étapes et d'autre part de faire des allers-retours entre les cadres de départ théoriques (CIF, MDH-PPH, Jeux) et les situations de vie des personnes handicapées.

La première réunion a permis à l'ensemble des partenaires d'avoir les mêmes informations concernant les jeux : présentation générale des différents types de jeu, de quelques jeux et temps pour jouer ensemble. Les discussions ont permis aussi d'initier la réflexion pour mieux savoir à quoi ressemblerait le jeu final. Le choix a été fait de s'orienter vers un jeu de cartes.

Plusieurs dimensions ont été travaillées pour mettre en place des conditions de participation les plus confortables possibles pour tous. Mais chacun.e a participé ensuite en fonction de ses possibilités.

Dans la répartition des tâches, les partenaires ont fait en sorte, dans la mesure du possible, de mettre en place des collaborations entre chercheurs / formateurs et personnes handicapées. Lors de l'étape 1 - Mise en place du projet et préparation du recueil de données -, plusieurs éléments d'organisation ont été travaillés afin de favoriser une logique inclusive et faciliter les collaborations. À l'occasion des réunions en distanciel, un sous-groupe a ainsi été mis en place autour de chaque personne handicapée partenaire, en s'appuyant sur une logique de proximité géographique, afin de permettre des petits regroupements locaux sur une journée : le sous-groupe « Bruxelles » (Anömalie, HELB, HELHa, UCL, Gravir asbl) dont une partie se réunit à la HELB ; le sous-groupe « Rennes » (Handichiens, EHESP, IFPEK, RIPPH, SSEO) dont une partie se réunit à l'EHESP ; le sous-groupe « Genève » (ASA-HM, Advocacy Paris Île de France) dont une partie se réunit à ASA-HM. Ainsi, lors des temps de travail en sous-groupes, rendus possibles notamment lors des réunions plénières en distanciel (Jour 1

en tout à distance et Jour 2 en co-modal), les différents types d'acteurs de ce projet – personnes handicapées, chercheurs, formateurs – ont pu apprendre à collaborer. Plusieurs échanges de travail ont aussi été organisés en sous-groupes en-dehors des réunions plénières.

Afin de réduire le stress généré par le déplacement pour les réunions en présentiel (La Plaine Saint-Denis, Genève, Paris, Lille), des binômes – personne handicapée + autre partenaire (Q. Maucotel + H. Wardavoir, P. Weber + AS Kupper, J. Villepreux + son accompagnant) - ont été mis en place et ont bien fonctionné. Cette dimension a été travaillée dès la préparation du premier déplacement (échanges mails, téléphoniques, détails des trajets, précisions sur les hôtels identifiés, rendez-vous précis programmés pour se retrouver et voyager ensemble, réunion préparatoire en petit comité (personnes handicapées partenaires + AS Kupper)). Afin de garantir de bonnes conditions d'accompagnement d'une des personnes handicapées partenaires lors des déplacements prévus pendant le projet, une convention complémentaire a été élaborée entre l'EHESP et Handicap Services 35.

Lors de la première réunion, outre les questions organisationnelles, un travail a été mené pour définir ensemble des bonnes conditions de collaboration et de participation : mieux se connaître collectivement ; s'assurer que nous avons tous compris le projet de la même façon ; se dire « comment, moi, je me vois participer à ce projet pour être à l'aise » (voir Annexe avec la Charte). Cette réunion a permis des présentations de jeux et des temps pour jouer ensemble en faisant en sorte que différents acteurs du projet prennent la parole : types de jeu par un chercheur (C. Routier) ; partie du jeu sur l'exercice des droits politiques en Suisse, par une personne handicapée et sa facilitatrice (P. Weber et A-S Kupper) ; le jeu coopératif « Undo » par un chercheur (C. Routier) ; le jeu « Sans problème » par une chercheuse (H. Wardavoir). Les compte-rendu des réunions sont ensuite rédigés avec des termes simples par deux formateurs (E. Brassat, B. Morin).

La revue de littérature a été réalisée sous la coordination d'un chercheur (W. Sherlaw), avec le soutien de l'EHESP et les contributions de personnes handicapées partenaires et chercheurs (J. Villepreux, MC St Pé, D. Chiriacescu, B. Dubois, H. Wardavoir, M. Cuenot, A D'Arripe).

Ensuite, les premières bases de contenus du jeu correspondent aux récits de vie des trois personnes handicapées partenaires. Le recueil de données a été initié de la manière suivante. La thématique « formation des adultes », identifiée dans les premières vignettes recueillies en amont du dépôt du projet, était connue des trois personnes concernées, destinées à être interrogées dans le cadre d'entretiens semi-directifs. Sur cette base, la grille d'entretien s'est construite via une collaboration entre des chercheurs et des formateurs (C. Routier, H. Wardavoir, V. Guerdan, W. Sherlaw, E. Brassat, M. Cuenot). Des chercheuses (M. Cuenot, A. D'Arripe, V. Guerdan) ont élaboré les formulaires de consentement (pour observation du processus et entretien) en collaboration avec AS Kupper et P. Weber pour les versions en FALC.

Chaque entretien a été mené par une chercheuse – et l'un aussi avec un étudiant en ergothérapie (IFPEK) -, enregistré, retranscrit et anonymisé (Laura, Yves et Sophie, juin 2023). Chacun des récits de vie a ensuite été analysé par un sous-groupe de manière à ce que la personne interviewée ne travaille pas sur son propre récit de vie. Une première grille d'analyse a été proposée pour commencer à trier les différents types d'informations présents. Il

s'agissait de donner des consignes en termes simples, de proposer dans un premier temps, des catégories formulées en termes simples et communes aux approches CIF et MDH-PPH. Les formulations suivantes ont été utilisées : situations / ce que fait la personne ; la personne souhaite ... ; l'environnement qui facilite, l'environnement qui fait obstacle ; la personne est capable de ... ; la personne a des difficultés à ... ; habitudes ou mots utilisés, ou autres.

Les priorités à ce stade étaient, tout en gardant les mots utilisés par les personnes interviewées, de pouvoir distinguer les informations qui parlent du contexte où se passe la situation (facteurs environnementaux) de celles qui parlent des caractéristiques de la personne (fonctions organiques, structures anatomiques, déficiences ou certaines limitations d'activité au sens de la CIF et capacités, incapacités, aptitudes au sein du MDH-PPH) ; de pouvoir faire ressortir pour chaque information, celles vécues comme positives et celles vécues comme négatives par la personne dans le contexte correspondant. Progressivement, il s'agissait pour les partenaires de classer et distinguer ces différents facteurs sur la base des modèles CIF et MDH-PPH, puis de transformer chaque texte correspondant en un contenu pour une des cartes du jeu.

Plusieurs tests du jeu ont été réalisés durant ce processus itératif afin d'améliorer progressivement les règles et son format sur la base de retours d'utilisateurs. Après chaque session de test, un temps d'échanges a été organisé. Une prise de notes a permis de conserver trace des éléments évoqués, obstacles ou facilitateurs.

Un fichier Excel a été créé pour centraliser au fur et à mesure des prototypes et des ajustements les caractéristiques de chaque carte du jeu et les formulations des textes de chacune. Chacune a par ailleurs été numérotée.

Le travail sur le format des cartes a été initié en collaboration avec des étudiants en Art-Thérapie de la HELB-IP. Entre décembre 2023 et janvier 2024, un premier prototype du jeu a été élaboré (uniformisation des textes (HELHa), traduction en FALC (ASA), impression sur papier basique (HELB)). Il a été présenté en janvier (H. Wardavoir et B. Morin) aux étudiants afin qu'ils fassent ensuite des propositions d'un format de jeu / de cartes accessibles au plus grand nombre, tout en restant faciles à imprimer. En mars 2024, des prototypes V2 ont été imprimés en prévision d'une part d'une réunion plénière (Genève, 21 et 22 mars 2024, ASA-HM) en présentiel où pour la première fois, nous avons pu tester tous ensemble une version de ce jeu, et d'autre part des premières phases de test (26 mars à Lille, 21 mai à Rennes).

Suite à la réunion de novembre 2024, la majorité des partenaires a insisté sur l'importance de travailler l'aspect visuel du jeu. Malgré les limites de la dimension visuelle, en termes d'accessibilité, pour des personnes malvoyantes ou aveugles, il a été décidé de solliciter une graphiste pour retravailler les visuels des cartes initialement élaborés par les étudiants de la HELB-IP en 2023 sous la direction de Q. Maucotel et A. Dussart. Entre novembre 2024 et mars 2025, un travail sur le visuel final du jeu a été réalisé par une graphiste (Chloé Nico, coordination EHESP) ayant participé à l'un des tests du jeu : rédaction d'un cahier des charges ; visuels pour les cartes « Personnages », « Kirali », « Sanfin », « Chouette », pour les perles de lumière et pour le plateau ; graphismes, couleurs et vecteurs pour distinguer les rectos et versos sur les cartes « Autour de moi » et « Mes capacités » notamment, et garantir

l'accessibilité des cartes aux personnes ne sachant pas lire ; préparation des fichiers destinés à un service de reprographie et à être imprimés par des particuliers ; propriété intellectuelle.

Un travail de finalisation a été mené pour rédiger l'ensemble des règles du jeu, décrire les publics ciblés et fournir des livrets d'accompagnements du jeu en FALC (ASA-HM, EHESP) et en langage classique (Gravir asbl, ICL, EHESP), en formats accessibles.

Les parties suivantes décrivent les résultats obtenus.

En parallèle, un travail de valorisation a été initié, avec en particulier la réalisation d'une vidéo de présentation du jeu (janvier-juin 2025).

3. Résultats et discussions

Les résultats présentés dans cette partie concernent d'une part les caractéristiques du jeu construit dans le cadre de ce projet et d'autre part les résultats de l'observation du processus de construction du jeu, réalisée par une chercheure.

Résultats concernant le jeu

Caractéristiques du jeu

Un des dilemmes à résoudre dans ce processus itératif a été de pouvoir parler des modèles CIF et MDH-PPH sans utiliser directement leurs concepts complexes, car ceux-ci ne sont pas faciles à comprendre pour certains des partenaires. Cela a permis progressivement de trouver des mots simples pour décrire ces concepts complexes. Mais cela a impliqué aussi progressivement de mettre de côté une certaine finesse conceptuelle.

Le lien entre ce travail sur les contenus des entretiens et la structuration du jeu s'est fait grâce aux compétences sur les jeux présentes en particulier dans le sous-groupe « Bruxelles ». Il a en effet pu proposer une version 1 de la « mécanique du jeu » : premières règles du jeu (septembre 2023). Plusieurs types de cartes ont ainsi été identifiés pour permettre une approche ludique, dont les intitulés ont évolué au cours de ce processus itératif, et notamment en lien avec l'univers du jeu finalement retenu (et décrit plus loin) : « Autour de moi », « Moi et mes capacités » devenu « Mes capacités », « Défis », « Imprévus » devenu « Sanfin », « Actions » devenu « Kirali ». Chaque sous-groupe a ensuite repris les informations qu'il avait classées, en les rattachant à l'un de ces types de cartes. Les récits de vie ont ainsi permis de générer plusieurs défis à réaliser et différents types d'informations d'ordre individuel ou contextuel.

Lors des premiers tests réalisés par les partenaires, la dimension émotionnelle, potentiellement associée à l'évocation de situations difficiles vécues par les personnes concernées, a été de nouveau pointée du doigt. Certains auteurs identifiés dans la revue de littérature nous ont aidé à penser cette dimension. Le livret d'accompagnement qui sera fourni avec le jeu contient de ce point de vue une forme de point d'alerte pour rappeler à chaque personne qui joue la possibilité qu'elle a de s'extraire du jeu si une des situations évoquées suscitait trop d'émotions pour elle.

Cette dimension nous a aussi encouragé et a renforcé la nécessité de travailler sur un univers de jeu qui permette une certaine distanciation par rapport à des réalités sociales potentiellement chargées. La création de l'univers du jeu a suivi les étapes suivantes : sur base de questions à propos des goûts de partenaires en matière de livres, musiques, cinéma, etc..., des propositions de visuels ont été tirés au sort par chacun des trois sous-groupes. Trois débuts d'histoire ont ainsi été imaginés à partir de ces visuels et l'un d'eux a été finalement retenu. La version définitive et complète figure dans le livret d'accompagnement n°1 qui n'est pas en FALC. Le nom du jeu a été décidé très progressivement au fil de plusieurs réunions et suite à de nombreuses discussions, notamment pour trouver un nom non utilisé dans d'autres contextes et, dans une logique inclusive, qui ne soit pas d'emblée connoté « handicap ». Le nom « Les défis de Minach » a ainsi été adopté. Le monde Minach situe les défis dans un univers proche des environnements naturels, en particulier la forêt.

Lors des tests suivants, il est aussi apparu nécessaire d'ajouter des cartes « Personnages », à la fois pour introduire plus clairement la dimension « facteurs personnels » (au sens de la CIF) / « facteurs identitaires » (MDH-PPH) et pour renforcer la dimension vraisemblable des défis à réaliser. Dix cartes personnages ont été rédigées, en adoptant une logique de représentation d'une diversité d'êtres humains : variété d'âges, de genres, de couleurs de peau. Lors du travail avec la graphiste (hiver 2024), le choix a été fait de ne rendre visible que le visage des personnages, afin de permettre à chacune de ces cartes d'être utilisées de manière croisée avec l'ensemble des cartes « Mes capacités ».

Finalement, cinq tests du jeu (voir chronogramme final en Annexe) ont été réalisés auprès de personnes représentant la variété du public-cible (« 2^e cercle » identifié lors du dépôt du projet) : personnes handicapées, étudiants, chercheurs, enseignants, joueurs, représentants associatifs, prestataires de services, etc... Ils ont contribué au processus itératif de construction du jeu : de nombreux ajustements ont été réalisés suite à ces tests, concernant le format et le type de cartes, le plateau, les formulations des textes, les règles du jeu, les visuels et vecteurs graphiques.

Lors de la réunion en présentiel à Paris des 28 et 29 novembre 2024, des travaux en sous-groupes mélangeant chercheurs, professionnels et personnes handicapées, ont été mis en place pour finaliser l'ensemble des contenus des cartes sur base de l'univers imaginé.

Journée de lancement, mars 2025

Une journée de lancement du jeu a été organisée à Lille dans le cadre de la Semaine Handicap et Citoyenneté (Université Catholique de Lille, 28 mars 2025). Cette situation géographique a permis de rassembler en présentiel (9h30-12h et 13h30-16h30) 36 participants (et quelques personnes à distance le matin) venant de Belgique et de France : auto-représentants, représentants d'associations de personnes handicapées, professionnels, chercheurs, formateurs, financeurs, étudiants. La matinée a été consacrée à la présentation du jeu et à un temps de jeu pour les participants répartis en petits groupes. Après le déjeuner pris ensemble, trois ateliers ont été proposés et ont fait l'objet d'une restitution collective :

Atelier 1 : « Comment utiliser le jeu pour sensibiliser ? (Différents publics, différents objectifs (modèles handicap, plaidoyer, etc...)) ». Il a réuni 9 participants en plus des partenaires du

projet (DC, MCSP, PW, ASK, MC). La question des contextes d'utilisation du jeu a été travaillé dans les livrets d'accompagnement du jeu. Les participants à cet atelier ont souligné d'autres dimensions, par exemple : le fait que prévoir le temps de débriefing après le temps de jeu était vraiment nécessaire ; en jouant, on peut aborder les enjeux liés au travail en équipe, à la coopération, à la prise de décision ; c'est un bon outil pour mettre en place une dynamique de réflexion ; importance de garder en tête que les classifications ne sont que des moyens et pas une finalité ; importance de maintenir la mention de l'avertissement concernant les émotions que le jeu peut générer et former les ambassadeurs ; valoriser la version où le personnage est incarné.

Les participants avaient envie de l'utiliser. Voici quelques exemples de contextes d'utilisation :

- dans une formation destinée à des associations, en lien avec les articles de la CPDH ;
- en pratique clinique, avec des professionnels et des personnes cérébrolésées : pour réfléchir à comment faire pour dépasser le « faire comme avant », imaginer d'autres pistes pour d'autres objectifs, imaginer d'autres interventions possibles. Prévoir des résistances de la part des médecins mais expliquer pourquoi on a construit ce jeu, leur donner des apports conceptuels, mais seulement après avoir joué, et en particulier avec la version où on peut incarner un des personnages.
- membres d'une commission d'évaluation des handicaps rares. Intérêt d'introduire du débat, de la communication entre plusieurs parties prenantes.
- grand public ; La dimension « j'ai du mal à donner mon avis », concerne tout le monde.
- dans le cadre de la Semaine européenne pour l'emploi ; Semaine sur la santé mentale ;
- entreprises ; référents handicap ; mairies ;
- groupes d'auto-représentants, pour que les personnes concernées puissent porter ce message ;
- comme un autre jeu, pour lui-même ; ou dans un cadre de formation ;
- des publics qui n'auraient pas envie de jouer : expliquer pourquoi on a fait ce jeu, etc... ;
- lycéens ; café des aidants.

Quelques améliorations possibles, évoquées : accessibilité pour des personnes ayant des déficiences visuelles (Braille ?) ; aller plus loin que seulement une situation à un moment T : introduire la possibilité d'une évolution à travers plusieurs situations successives ; introduire la dimension de la satisfaction ; même si une des consignes rappelle l'importance que chaque carte puisse être lue par un des joueurs : introduire plus de pictogrammes ou un photolangage pour les personnes qui ne lisent pas ; imaginer des cartes Personnages qui occupent la fonction de parents et d'autres qui renvoient à des enfants ; prévoir différentes combinaisons de cartes / plusieurs parties préparées fléchées sur certaines questions ; maintenir le principe d'un guide/ animateur qui serait aussi un « gardien de l'inclusion » (ajouter une carte dédiée ?).

Atelier 2 : « Je veux continuer à expérimenter le jeu, approfondir avant de m'engager. » Il a réuni 5 participants qui ont pu, avec des partenaires du projet (BM, BD, WS, CR) tester les différentes variantes du jeu, discuter de la dynamique du jeu. Ils ont souligné en particulier que les règles du jeu étaient au service du débat. Ils ont pris plaisir à jouer de nouveau.

Atelier 3 : « Je veux comprendre le processus de construction du jeu. » Il a réuni 7 participants qui, avec des partenaires du projet (JV, HW, JYL), ont fait ressortir l'importance de pouvoir associer au jeu une vidéo de présentation du jeu. Quelques retours des participants: « C'est un jeu où on met l'humain d'abord » ; « Un jeu pour tout le monde » ; « Un jeu pour s'entraider, pour que tous on puisse jouer ».

Afin de débiter la diffusion du jeu « Les défis de Minach », un exemplaire imprimé du jeu a pu être remis à 13 participants à la fin de la journée. Ils ont accepté de devenir « ambassadeurs » pour ce jeu. Après l'avoir testé de leur côté, ils acceptent de partager leurs expériences d'utilisation du jeu, lors d'un webinaire déjà prévu le 4 décembre 2025.

Un questionnaire d'évaluation a été distribué : 61% des répondants (23 personnes sur 36) ont trouvé ce jeu « Bien »; 30% « Très bien » et 9% ont un avis neutre sur ce jeu.

Une vidéo de valorisation de cette journée est disponible en ligne (réalisation MediaLab de l'ICL) : <https://app.videos.fr/ade3cef2-96e4-4db6-a2e4-b9d5e2c6fd17/>

Premières utilisations du jeu

Voici quelques exemples d'utilisations du jeu qui ont déjà eu lieu à la suite de la présentation officielle du jeu en mars 2025. Un tableau complémentaire (Annexe) présente les valorisations déjà réalisées, et à venir, pour ce projet.

Lieu, date, animatrice	Description
Université Joseph Ki-Zerbo (UJKZ) (Burkina Faso) Juillet 2025 Helyett Wardavoir (HELB, Belgique)	<p>Séminaire de travail sur la mise en place d'une dynamique "enseignement inclusif", qui a rassemblé 100 personnes sur 3 jours (étudiant.es en situation de handicap, enseignant.es, directions d'UFR et école doctorale, membres de l'Administration centrale, enseignant.es chercheur.es, représentant.es de PSH, associations représentant.es des étudiant.es en situation de handicap).</p> <p>Présentation du jeu et organisation de plusieurs sessions de jeu, qui ont permis de s'appropriier le modèle PPH et de s'en servir dans une méthode d'analyse en groupe (diversité d'acteurs) pour identifier les situations problèmes et les niveaux et acteurs spécifiques de ces niveaux impliqués. Il en est ressorti plusieurs axes prioritaires d'action pour initier une dynamique "enseignement inclusif" à l'UJKZ.</p> <p>Rédaction (en cours) de la méthodologie utilisée lors de ce séminaire pour réaliser un document de références à divers usages, dont un plaidoyer.</p>
EHESP Juillet et septembre 2025 Marie Cuenot (EHESP, France)	<p>Séminaire du département de Sciences humaines et sociales : public d'enseignants-chercheurs, ingénieures de recherche, assistants pédagogiques. 3 groupes de personnes intéressées : découverte du jeu pour des collègues qui pourraient l'utiliser dans leurs enseignements.</p>

	Master 2 Situations de handicap et participation sociale (SHPS) : public d'étudiants. Présentation suite à des enseignements sur la CIF et le MDH-PPH. L'approche ludique a très bien fonctionné. Le jeu a permis de faire du lien avec les concepts et de travailler les questions : qui décide pour qui ? quelle place pour la parole de la personne concernée directement par une situation de handicap ? ...
Association INCLUSION (https://www.inclusion-asbl.be/) Septembre 2025 Baptiste Morin (Gravir asbl, Belgique)	Animation de 2 sessions de 1h, lors de la journée des familles. Autour de la table : quelques personnes "famille" de personnes handicapées, personnes avec une déficience intellectuelle. « Ce fut un vrai succès ! Ils sont pris du plaisir à jouer et à prendre la parole pour résoudre les problèmes de nos persona[ges] ! Pour une première approche accessible des modèles du handicap et reconsidérer "les situations de handicap" d'un point de vue des limitations de l'environnement, le jeu est vraiment top. Les familles ont trouvé aussi génial que tout le monde puisse participer !! »

Que retenir ?

En résumé, durant 26 mois, 17 personnes se sont organisées pour élaborer ensemble, dans une démarche inclusive, un jeu de plateau, coopératif, pour rendre accessibles et ludiques les modèles explicatifs du handicap (CIF, MDH-PPH). Le jeu « Les défis de Minach » (décrit plus loin en tant que Support d'application n°1) possède des règles, une mécanique et des contenus qui permettent d'aborder la dimension systémique du handicap et de mettre en avant l'impact des environnements (« Autour de moi ») sur les situations que vivent les personnages de cet univers imaginaire. Ce jeu est disponible gratuitement et peut être utilisé avec des publics divers et dans des contextes variés. La journée de lancement a permis de distribuer quelques exemplaires du jeu. Celui-ci a commencé à être utilisé. Un webinaire est prévu en décembre pour permettre un échange sur ces premières utilisations (publics, contextes, méthodes, ...).

Des données de recherche, décrites ci-après, issues de l'observation du processus, permettent d'objectiver la manière dont s'est mise en place la dynamique inclusive dans le cadre de ce projet.

Résultats concernant l'observation du processus de construction du jeu

La méthodologie du projet

Exposé de la méthode

Ce projet fonctionne avec une méthodologie de recherche participative dans laquelle est mise en place « *une collaboration entre des utilisateurs de la recherche et des chercheurs académiques aux différents stades du projet de recherche, de la co-construction de la problématique en amont jusqu'à la diffusion des résultats en aval, en passant par la définition des protocoles de recherche, le recueil des données et leur analyse* » (Houllier & Merilhou-Goudard, 2016, p. 10).

Comme exposé dans le rapport intermédiaire de mars 2024, une démarche réflexive portant sur le processus participatif et inclusif de développement du jeu a été menée. Elle visait à faire progresser la production de connaissances menée dans une dynamique inclusive.

Toutes les réunions collectives durant lesquelles l'ensemble des partenaires sont présents ont fait l'objet d'une observation participante entendue ici en référence à la conception de l'anthropologie anglo-saxonne¹. Nous parlons ici d'observation participante car l'objectif est bien de « *rendre le monde étudié visible de l'intérieur* » (Coulon, 2002, p.103) c'est-à-dire de comprendre, de l'intérieur, la vision du monde et la rationalité des actions des individus concernés. Selon la réflexion d'Everett Hughes cité par Winkin (2001) sur les rôles du « *field worker* », la posture choisie est celle d'« *observatrice comme participante* ». Il s'agit d'une position où les activités de l'observatrice sont connues et identifiées des personnes engagées dans la situation étudiée. En effet, en amont des observations l'ensemble des participants et des participantes ont reçu une information sur ce qu'était l'observation participante et sur ce qui allait être fait avec le groupe. Un document en version simplifiée a également été rédigé et envoyé. Vous le trouverez en annexe. Il a permis de recueillir un consentement éclairé auprès des membres du groupe. Il est toutefois important de souligner que le fait de mettre en place cette méthode n'a pas d'emblée été acceptée par la totalité des membres du groupe. La coordinatrice et la chargée de projet ont été amenées à rassurer certaines personnes sur cette observation, en quoi elle consistait et pourquoi elle pouvait présenter un intérêt.

La méthode de l'observation participante permet de déceler les comportements non verbaux et les interactions secondaires qui peuvent se dérouler dans une réunion. Ces petites interactions et ces comportements ne sont pas actés dans un rapport de réunion. Ils sont rarement cités lorsque l'on demande à une personne présente de nous relater la réunion. Mais ils sont pourtant des indicateurs extrêmement pertinents de la façon dont les différentes personnes présentes se positionnent au sein du groupe et de quelle manière ils y contribuent. Les choix que nous opérerons dans la masse quasiment infinie de comportements possibles dépendent des autres et du contexte. Le contexte « *est le tout ou le champ en fonction duquel une action, un geste, une parole, un événement ou un objet acquièrent une intelligibilité, un*

¹ Réunions observées : réunions en présentiel : 13 et 14 mars 2023 à Paris ; 20, 21 et 22 mars 2024 à Genève ; 28 et 29 novembre 2024 à Paris ; 26, 27 et 28 mars 2025 à Lille. Réunions en distanciel : 22 et 23 mai 2023 ; 20 et 21 septembre 2023 ; 30 novembre et 1 décembre 2023 ; 30 et 31 mai 2024 ; 25 et 26 septembre 2024 ; 12 février 2025

sens, une individualité » (Quéré, 1997, p.184). Ainsi, un même comportement pourra être jugé comme adapté à certaines situations mais complètement inadéquat dans d'autres. C'est grâce à la redondance de certains comportements au sein d'un même système que les comportements deviendront prévisibles, que des règles du jeu s'établiront. Ces « règles du jeu » guideront les individus dans leurs choix comportementaux et leur permettront de comprendre la situation dans laquelle ils s'inscrivent. Il existe des systèmes de règles comprises à la suite de Wittgenstein comme un ensemble de procédures qui s'inscrivent dans la conscience pratique de l'acteur et qui sont mises en œuvre dans ses actions (Nizet, 2007, p.19). Ces systèmes de règles sont propres à des systèmes ou sous-systèmes sociaux mais nécessitent une mise en œuvre dans l'action pour exister. C'est en s'inscrivant dans ce cadre théorique que la chercheuse menant ce travail d'observation, va tenter de mettre au jour ces règles du jeu, que les acteurs actualisent parfois à leur corps défendant. Quelles sont « ces règles connues de personne et entendues par tous » (Sapir, 1971) qui guident les interactions au sein de ces groupes de travail ? Au cours des observations des rencontres, il s'agit d'identifier les éventuels rites d'interaction et codes communicationnels implicites communs qui vont se mettre en place autrement dit la partition communicationnelle qui va devenir celle de ce groupe pour mener à bien son projet.

En toile de fond, se pose ensuite la question de savoir si ces règles communicationnelles spécifiques permettent une réelle participation de tous et de toutes. Les éléments repérés plus spécifiquement comme facilitateurs et/ou obstacles sont aussi en lien avec l'approche théorique du modèle de production du handicap (Fougeyrollas, 2021).

Lors de chaque séance de travail collective² que ce soit en présentiel ou en visioconférence, une vingtaine de minutes a été consacrée à la présentation de ce que nous nommerons à la suite de Souchard & Bonny (2015) une synthèse problématisée des dynamiques collectives.

Présentation de la mobilisation des chercheurs et des acteurs de terrain pour participer à la recherche

Neuf temps de restitution ont eu lieu et dix séances de deux ou trois journées ont été observées. Il s'agissait de proposer une analyse des observations tentant de mettre en avant les règles implicites qui commencent à se construire au sein du groupe et qui sont identifiées comme faisant partie de la partition communicationnelle en cours de construction. Il s'agissait également de mettre en évidence les lignes de tensions repérées. Certaines règles communicationnelles ne font, en effet, pas l'objet de consensus ou viennent se confronter avec des règles que l'on va retrouver dans la charte sur laquelle nous reviendrons plus bas et que vous retrouverez en annexe. Afin d'enrichir la réflexion commune, lors de ces temps de présentation, la chercheuse proposait également quelques éléments théoriques qui faisaient écho à ces observations et aidaient à mieux comprendre voire à améliorer les échanges dans le sens de l'inclusion et de la participation. Les choix théoriques étaient motivés par l'écho qu'ils avaient suscité chez la chercheuse lors de son analyse du verbatim des observations, des

² Excepté lors de la réunion du 12 février 2025 qui s'est ajoutée au programme où ce temps de restitution n'a pas été mis à l'ordre du jour vu l'importance d'avancer sur l'événement de lancement du jeu et la finalisation de celui-ci ainsi que lors de la dernière rencontre de lancement du jeu à Lille en mars 2025. Une réunion a toutefois été ajoutée pour la restitution finale des observations le 20 juin 2025

propositions du groupe lors de la discussion suivant les échanges, ou durant des moments de pause, ou encore d'envois de membres du groupe entre les séances. Cette ouverture aux propositions du groupe permettait d'élargir le champ de connaissances mobilisées.

Après chaque temps de présentation, les membres du groupe étaient invités à réagir et une discussion autour de la dynamique participative et inclusive du groupe s'engageait. L'objectif de ces temps de restitution était d'amener le groupe à réfléchir à la participation, à rester dans une position de vigilance par rapport au processus participatif qui demeurait fragile. Les temps de restitution étaient des occasions de se poser des questions, de tenter de travailler sur ce processus pour résoudre certaines tensions tout en sachant que des contraintes pouvaient s'installer, des personnes se trouver écartées.

La démarche de recherche choisie est véritablement une démarche de recherche-action puisque les connaissances partagées ont eu une incidence sur la dynamique du groupe. La remise en question permanente du processus participatif engagé permettait des ajustements tout au long du projet.

Exposé du traitement des résultats

Suite aux différentes réunions observées, la chercheuse menait une analyse de contenu thématique (Bardin, 2013) sur le compte-rendu des observations. L'ensemble des notes étaient codées dans un fichier Excel. Le texte a été découpé en fonction de « thèmes » permettant d'établir des liens avec les cadres théoriques interactionnistes mobilisés, le modèle de production du handicap (Fougeyrollas, 2021) et la notion d'environnement capacitant ou de situation capacitante (Vidal-Gomel et al., 2012). Cette catégorisation par thèmes permet d'accéder à une signification non immédiatement visible qui ne dénature pas le contenu initial mais vient le formaliser différemment (Robert & Bouillaguet, 1997). L'unité d'enregistrement retenue a été le thème et non le mot. Même si un enregistrement des différentes réunions a été réalisé et mis à disposition de la chercheuse qui réalisait les observations, une retranscription littérale de l'ensemble des réunions n'a pas été réalisée. Le nombre d'interventions par personne pour chaque thème était également compté permettant une comparaison au sein d'une même réunion et au fil du temps. Cela permettait d'identifier l'évolution d'une personne au fil des réunions ou de repérer si certaines catégories de personnes contribuaient plus que d'autres au sein de certaines catégories thématiques. Nous nous sommes intéressés au déroulement et à l'organisation pratique des réunions, aux moments où des règles étaient énoncées, des consignes données, des services demandés ou proposés, des idées proposées, des clarifications demandées etc... Ces moments, pouvant sembler insignifiants donnent de précieuses indications sur la position de chacun et de chacune dans le groupe et révèlent des relations pouvant s'avérer symétriques ou complémentaires (Watzlawick et al., 1972). Nous avons porté une attention particulière à la métacommunication à savoir à la communication sur la communication, ou sur la relation. Nous avons identifié les moments où il était fait explicitement référence à cette relation unissant les participants : énonciation des objectifs du groupe, clarification des rôles de chacun.e, référence à la différence entre les partenaires, référence explicite à la participation, inclusion dans le groupe, proposition de règle, manière de faire pour le groupe etc. Nous avons également isolé les moments où les participant-e-s faisaient référence ou appel à une autre

personne du groupe. Les remerciements, les expressions de doute, les marques d'encouragement, les expressions de ressentis négatifs ou positifs ont aussi retenu notre attention. Le style utilisé a été consigné. L'utilisation de mots compliqués ou de l'humour nous disent des choses de la position que les participant-e-s désirent occuper au sein du groupe. Enfin, nous avons porté attention aux éléments sur lesquels les personnes se basaient pour argumenter : référence au financeur, référence à l'accessibilité du jeu, référence au budget, etc.

Ayant observé les réunions tout au long du projet, nous nous sommes intéressés aux changements intervenus entre les premières réunions et les dernières réunions observées. Nous avons également confronté les règles communicationnelles observées et celles explicitées dans la charte co-construite au début du projet.

A côté de ce travail de codage, nous avons consigné au fur et à mesure les réflexions, pistes d'analyses qui nous venaient lors de la relecture de nos observations. C'est notamment sur base de celles-ci que nous proposons nos retours à l'ensemble du groupe. Les commentaires et interprétations réalisés suite à ces retours étaient également consignés et intégrés à notre analyse.

Résultats de la recherche

Les observations permettent de repérer ce qui, dans l'environnement mis en place, permet ou pas cette capacitation de tous et toutes. Nous nous référons ici à la définition de l'environnement capacitant de Falzon (Oudet, 2012, p.12) : « *un environnement qui permet aux personnes de développer de nouvelles compétences et connaissances, d'élargir leurs possibilités d'action, leur degré de contrôle sur leur tâche et sur la manière dont ils la réalisent, c'est-à-dire leur autonomie* ». Falzon (2013) va aussi pointer trois aspects à prendre compte dans le développement d'un environnement capacitant : préventif, universel et développemental. Ainsi, l'environnement ne doit pas être délétère pour l'individu. Il implique de préserver ses capacités futures d'action. Dans notre cas, si la personne se sent épuisée après chaque rencontre ou si ce qui s'y échange l'éprouve ou crée de l'angoisse, il s'agira d'un environnement délétère. L'environnement capacitant prend aussi en compte les différences interindividuelles et compense ces déficiences quelles qu'elles soient. Il prévient l'exclusion et les décrochages. Si le langage est trop soutenu ou le vocabulaire trop compliqué, il peut être source d'exclusion pour des personnes ayant des difficultés à se concentrer ou des déficiences intellectuelles. Si des sigles propres à un pays et à un secteur sont utilisés sans être explicités, ils peuvent exclure du groupe les personnes qui ne sont pas du secteur ou du pays en question. Enfin, l'environnement capacitant permet l'acquisition de nouvelles compétences, d'élargir les possibilités d'action et le degré de contrôle sur l'activité. Les personnes qui participent au groupe ont-elles le sentiment de se développer cognitivement ?

Participation et accessibilité de tous et toutes au projet : autour de la charte de Mhan-Access

Afin de répondre au mieux aux critères d'un environnement capacitant, le groupe a décidé de se doter dès le début d'une charte reprenant les règles que le groupe a choisi de respecter durant les moments de rencontre. Elle vise à aider le groupe à travailler ensemble pour que tout le monde se sente à l'aise avec ses particularités. Il s'agit là d'une recommandation largement partagée dans le domaine des recherches participatives. Comme le rappellent

Aigner-Walder et al. (2024) il est important de définir ensemble en amont un code de conduite pour la coopération, des standards de communication, des plateformes de travail en commun et des procédures pour faire remonter les problèmes qui devraient être clarifiés collectivement au sein du projet. Cette charte remplit cette fonction.

Lors de la restitution finale des résultats des observations à l'ensemble du groupe, nous avons repris les différentes règles explicites reprises dans la charte et nous avons, pour chacune d'elles, examiné via l'analyse de nos observations la façon dont cette règle était appliquée ou non dans les faits.

La première catégorie de règles présentes au sein de la charte est celle des règles pour se comprendre.

1) Chacun aura le temps de s'exprimer à son rythme

Dans les faits, nous observons que cette règle est très présente lors des premières réunions : « A1³ : *Dites le si ça va trop vite* » (mars 2023). Au fil des réunions, nous observons toutefois que le temps s'accélère et que des injonctions contradictoires apparaissent autour de cette règle : A1 : « *Si vous pouviez faire des phrases courtes pour que tout le monde puisse parler.* » (réunion de mai 2023) ; « A7 : *J'ajouterai une chose. A1 : Rapidement A7 : Très rapidement oui, on trouve...* » (réunion de mai 2023) ou « C1 : *On peut se permettre de rêver un peu ? A1 : Oui mais vite car sujet suivant.* » (réunion de septembre 2024). Cette injonction contradictoire peut conduire certaines personnes à ne pas oser s'exprimer ou à s'auto-censurer comme l'explique A9 : « *... quand tu as exprimé, le temps de développer son idée, je veux pas monopoliser la parole (...)* » ou C1 : « *(...) j'étais, je voulais que la réunion soit constructive, je me suis autocensurée (...)* » (réunion de mai 2023).

2) L'ordre du jour sera planifié à l'avance pour que chacun puisse savoir ce qu'il doit faire pendant les réunions

Dans les faits, un ordre du jour a bien été envoyé systématiquement avant chaque rencontre. Il était proposé de réagir à cet ordre du jour et de proposer des modifications. Il faut toutefois noter que les propositions d'ordre du jour ont rarement été remises en question et que celui-ci n'était pas lu systématiquement par l'ensemble des partenaires. Une personne ayant des besoins spécifiques, C2, a notamment témoigné du fait qu'il n'ouvrait pas les pièces jointes et la personne qui l'accompagnait dans le projet n'avait pas le temps de parcourir avec lui les ordres du jour avant les rencontres.

3) La communication sera la plus explicite possible (claire et compréhensible pour tous)

Dans les faits, la présence de certains types d'humour à plusieurs moments lors des réunions a pu rendre la communication peu claire et compréhensible. Deux types d'humour sont à pointer. Le premier est l'humour par jeu énonciatif comme l'ironie par exemple. Il est demandé au destinataire de calculer le rapport entre ce qui est dit explicitement et ce qui est pensé, l'intention cachée du locuteur. Quand A2 dit par exemple : « *on voit bien que c'est facile que tout le monde envoie tout.* » lors de la réunion de mars 2024, il veut signifier

³ Nous avons gardé l'anonymisation que nous avons réalisée lors de notre première restitution des observations au groupe. Le A renvoie à des personnes que nous avons catégorisées comme chercheurs et/ou enseignants, le B à des personnes caractérisées comme professionnel-le-s et le C aux trois personnes handicapées partenaires.

l'opposé de ce qu'il énonce. Tout le monde ne le comprend pas. Le second est le type d'humour par jeu sémantique. On va jouer ici sur le fait que, parfois, les mots ont plusieurs sens, on est davantage dans un univers loufoque ou insolite. Comme quand B3 dit : « *je garde ce lien* » et que B1 lui répond : « *Oui, garde le lien, c'est important.* » lors de la réunion de novembre/décembre 2023. B1 joue sur le fait que le mot « lien » peut à la fois signifier un lien informatique comme voulait le signifier B3 mais aussi un lien social, entre des individus. Pour des personnes qui ont des difficultés de compréhension dues à la langue ou à une déficience intellectuelle, ce type d'énoncés peut être incompréhensible.

Nous notons également que lors de la première rencontre tous et toutes sont attentifs et attentives à ne pas utiliser de mots compliqués, à parler doucement, à s'assurer collectivement que tout soit compréhensible et concret. Déjà lors des secondes journées observées les mots compliqués non explicités apparaissent comme « A2 : macro, méso, micro » (réunion de mai 2023) et c'est également le cas de façon plus importante en septembre 2023 avec des termes comme : « B3 : (...) *auto-perception*; A7 : (...) *ambivalence, ambiguïté*; A5 : (...) *dépassent l'entendement d'une réalité propre*; A4 : *C'est une mise en abyme du défi*; A2 : (...) *analyse rhétorique de logique* » (réunion de septembre 2023). Outre le vocabulaire, c'est aussi la complexité des thèmes évoqués qui peut parfois aussi poser problème comme en témoigne C1 : « « C1 : (...) *Quand je vois le plan de jeu je ne visualise pas, je vois ce qui est écrit mais ça manque de concret. Mon retour a été nul, pas pertinent car je n'arrive pas à faire de lien.* » (réunion de septembre 2023)

- 4) Nous serons attentifs à ne pas avoir plusieurs discussions en même temps dans la même pièce

Dans les faits, cette règle est rappelée explicitement à plusieurs reprises. Quand des conversations se tiennent en parallèle, l'animatrice, A1, rappelle de ne pas parler tous et toutes en même temps. Il est toutefois à noter que des conversations en aparté sont fréquentes et ce encore davantage lors des journées en format hybride. Plusieurs conversations parallèles ont lieu au sein des petits groupes géographiques de Bruxelles, Rennes et Genève.

- 5) Nous serons attentifs à ce que les rôles de chacun soient définis le plus clairement possible

Dans les faits, certaines choses sont posées dès le début. Il est ainsi rappelé, comme c'était indiqué dans le projet déposé que les personnes concernées sont invitées à raconter leur parcours : « A1 : (...) *ça va nous aider, ça va nous donner des idées précises sur ce que peuvent vivre les personnes concernées* » (réunion de mai 2023). D'autres rôles se mettent naturellement en place au sein du groupe, mais ne sont pas définis clairement. Ainsi, on voit apparaître des personnes qui jouent beaucoup aux jeux de société et ont donc des connaissances et des compétences spécifiques sur le jeu. Nous les qualifierons d'experts au sein du groupe. Plusieurs de ces personnes sont dans le groupe qui se réunit à Bruxelles. Le groupe de Bruxelles va, à la fin d'une réunion, au vu de cette expertise qu'il possède, ébaucher une proposition de règles du jeu. Les membres du groupe, excepté C3 qui ne peut se rendre disponible, vont y retravailler ensuite et ils vont les envoyer à A1 et à B4 qui envoient les mails relatifs au projet pour qu'elles partagent au groupe cette proposition. Le fait que le groupe « de Bruxelles » ait travaillé de son côté sur les règles du jeu reçoit un accueil mitigé. Certaines

personnes disent qu'elles auraient aimé participer à ce travail et demandent qu'on clarifie les rôles et les missions de chacun et de chacune : A4: *c'était en lien avec le fait que tout le monde participe plus ou moins, comme il peut. Il faudrait un diagramme avec qui fait quoi, quand.* (réunion de septembre 2023) A1, en lien avec ces missions reviendra sur le fait que ces « experts » du jeu : *et j'ajoute qu'on sait que certains d'entre nous ont des compétences spécifiques sur le jeu plus que d'autres et que tous ne sont pas à Bruxelles, bien évidemment mais c'est pourquoi je vous invite quand même à lire les propositions parce que ça permet d'avoir un point de départ pour discuter et améliorer les choses* (réunion de septembre 2023). A1 va demander aux « experts » de se signaler: A1: *Les personnes qui se sentent des compétences, on est pas tous dans ce cas là, moi pas, mais les personnes qui se sentent, n'hésitez pas à la signaler, on verra comment organiser.* (réunion de septembre 2023)

Lors de la réunion suivante, en novembre/décembre 2023, un document au sujet des missions de chacun et chacune est évoqué. « *A1 parle d'un document de répartition des tâches qui clarifie ce qu'on a à faire et ce que les autres font.* » (réunion de novembre/décembre 2023) Ce document a été présenté lors de cette réunion, mais ne sera pas mis à jour ou représenté par la suite. A noter que la clarification des rôles de chacun et chacune ne sera plus abordée lors des réunions qui suivront.

- 6) Nous utiliserons le « code rouge » pour interrompre la discussion et partager une idée avant de l'oublier.

Dans les faits, cet outil sera peu utilisé. Il le sera une première fois en septembre 2023 par C1 : « *Code rouge !! Je suis perdue.* ». C1 l'utilisera également une seconde fois en novembre 2024 : « *Stop code rouge s'il vous plait si on a la carte je prends une décision seul on est plus dans la coopération ?* » Notons que A5 rappellera quelques règles de la charte dont celle du code rouge en septembre 2023.

- 7) Nous prendrons le temps nécessaire pour expliquer chaque idée

Dans les faits, plus le projet avançait, plus nous avons observé une accélération du rythme de travail. Nous notons que dès la réunion de mai 2023, la nécessité de prendre le temps n'est plus rappelée contrairement au timing et au calendrier du projet qui, eux, sont rappelés à plusieurs reprises : « *A1 : Pour rappel à partir du printemps 2024 on doit faire des tests du jeu dans les différents pays on avait imaginé ça, le proto prototype début novembre fin décembre 2023.* » (réunion de mai 2023). Les différents partenaires du projet tout comme l'animatrice ont bien conscience de cette accélération du rythme et certains s'en excusent auprès de personnes dont elles savent qu'elles ont besoin qu'on prenne le temps comme quand A2 dit : « *Pardon C2, je vais un peu vite.* » (réunion de mai 2024). Malgré tout, quel que soit le degré d'avancement du projet et le degré d'urgence ressenti les demandes de clarification sont toujours prises au sérieux et encouragées comme en témoigne ces extraits de la réunion de novembre 2024 : « *C2 : Aviana c'est un lieu ? A6 : Oui, c'est le nom qu'on donne à ce territoire.* » ; « *A1 : Sur la mécanique encore des choses à trancher ? A6 : Mécanique ça veut dire quoi ? A1 : Oui, pardon, elle explique* ».

Nous observons que le groupe poursuit deux objectifs qui sont parfois en tension : avancer tous et toutes ensemble et arriver à être efficace en peu de temps ce qui explique que cette règle soit parfois compliquée à maintenir au fil du temps.

8) Nous ferons souvent des synthèses des idées partagées

Dans les faits A1 réalise des synthèses ou propose à d'autres membres du groupe d'en faire oralement pendant les réunions. Lors de certaines réunions ces moments de synthèse sont fort fréquents notamment en novembre/décembre 2023, en mars 2024 et en septembre et en novembre 2024 où nous notons une vingtaine de moments consacrés à des temps de ce type. Lors des autres réunions ces temps sont beaucoup moins présents et apparaissent moins de dix fois durant les journées voire même disparaissent totalement lors des journées de mars 2025. Ce sont majoritairement A4, A1 et B1 qui réalisent ces synthèses. B1 se charge également souvent des comptes-rendus envoyés à la suite des réunions. Nous observons que des temps de synthèse sont réalisés pour résumer le travail quand le groupe se divise en petits groupes pour travailler.

9) Chaque personne pourra lever la main pour s'exprimer

Dans les faits, le fait de lever la main sera utilisé fréquemment en visioconférence avec l'outil « main levée ». Lors des réunions en présentiel, les personnes ne lèveront pas systématiquement la main avant de s'exprimer.

10) Des traces écrites, simples et claires seront disponibles après chaque réunion (mémoire du projet)

Dans les faits, un compte-rendu de chaque réunion sera réalisé en version simplifiée mais il ne sera pas systématiquement envoyé entre deux réunions. Par exemple, les comptes-rendus des réunions de mars et mai 2024 sont envoyés ensemble le 17 septembre 2024. Il apparaît que les personnes ayant besoin de documents en facile à lire et à comprendre ne lisent pas le compte-rendu après chaque réunion faute de temps. Malgré tout plusieurs personnes témoignent du fait que disposer d'une version simplifiée du compte-rendu les aide : « A8 : Mais ça rejoint A5, les synthèses les plus accessibles possibles, des fois pour moi c'est un effort de bien comprendre les idées des uns et des autres, c'est pas si évident que ça. On se focalise sur les besoins spécifiques mais c'est aidant pour tout le monde. » (réunion de novembre/décembre 2023). Notons que l'animatrice, A1, propose systématiquement de réagir aux comptes-rendus et de proposer des modifications si nécessaire ce qui est parfois réalisé avec notamment des corrections dans la liste des personnes présentes par exemple.

11) Nous ferons des petites pauses toutes les 45 minutes pour limiter la fatigue

12) Les temps de pause seront suffisants pour pouvoir se ressourcer

Dans les faits, nous observons que la règle des 45 minutes n'est pas systématiquement respectée même si certaines personnes comme A1, A4, A8 ou C1 essayent que ce soit le cas : « A1 continue à parler de l'organisation : est-ce qu'on se dit 45 minutes puis petite pause, puis en commun ? C'est parti. » (réunion de septembre 2024) ou « A8 : (...) autre chose, ça fait plus de 45 minutes et je vois qu'A10 peine sur ses notes. » (réunion de mai 2023). Nous observons aussi qu'à l'exception des pauses de midi, les pauses sont parfois très courtes : « A1 : cinq minutes de pause et puis on se met dans la logique de comment penser l'après-midi. » (réunion de septembre 2024).

La seconde catégorie de règles présente dans la charte est : les règles pour se sentir bien.

1) Nous devons tous nous voir correctement dans les espaces de réunion

Dans les faits, lors des rencontres en présence physique, les chaises et les tables étaient disposées de façon à ce que les participants et les participantes se voient.

- 2) Plusieurs personnes peuvent animer les moments de réunion pour diviser la charge de travail

Dans les faits, A1 propose à plusieurs reprises que cette règle soit effectivement mise en œuvre. Certaines personnes vont la relayer ponctuellement, mais globalement c'est A1 qui se chargera le plus souvent de l'animation.

- 3) Nous devons être attentifs aux limites sensorielles de chacun (pas trop de bruits, d'odeurs, de toucher ou d'informations visuelles)

Nous n'avons pas pu observer qu'une attention particulière était portée à ce point.

- 4) Chacun pourra sortir de la pièce quand il le souhaite

- 5) Chacun pourra se lever et bouger de sa place dès qu'il en ressent le besoin

Dans les faits, ces règles ont été respectées même si tous et toutes ne s'en sont pas saisis de la même façon. Certaines personnes ayant plus l'envie ou le besoin de se lever et de bouger ont plus fait l'usage que d'autres de cette possibilité.

- 6) Nos moments pourront être conviviaux, les blagues seront les bienvenues

Dans les faits, l'humour est bien présent au sein du groupe. L'humour sera parfois aussi utilisé dans un but stratégique. Il le sera pour exprimer un désaccord comme quand A4 blague sur une figure politique connue en faisant le parallèle avec ce qui est en train de se passer dans le groupe: « *la majorité veut quelque chose, mais je m'assieds dessus.* » (réunion de février 2025). L'humour sera également utilisé pour rappeler une règle qu'on s'était fixée: « *A1 : Le conseil des chouettes va reprendre (rires), appel à toutes les chouettes du royaume, non, pas du royaume.* » (réunion de mai 2024). Comme le signalent certains membres du groupe, en format hybride, voir d'autres groupes rire sans savoir pourquoi peut être gênant: « *B1 : J'ai une réaction sur limite et humour, on avait écrit dans les règles explicites : moments conviviaux et rires bienvenus, souvent en distanciel c'est partagé avec le petit groupe et moins en distanciel, nous dans notre groupe c'est très présent, ça nous empêche pas de travailler mais ça peut impacter les autres groupes, où mettre la limite ?* » (réunion de septembre 2024)

Nous nous sommes aussi intéressée à la fréquence de la présence de l'humour en présentiel et en visioconférence. Comme le montre le tableau ci-dessous, il est un plus fréquemment présent quand le groupe se retrouve en présentiel que quand il se retrouve en visioconférence.

Présence de l'humour lors des réunions

Modalité	Présentiel Paris	Visioconférence	Visioconférence	Visioconférence	Présentiel Genève	Visioconférence	Visioconférence	Présentiel Paris	Visioconférence	Présentiel Lille
Dates	13/03/2023 et 14/03/2023	22/05/2023 et 23/05/2023	20/09/2023 et 21/09/2023	30/11/2023 et 01/12/2023	20/03/2024, 21/03/2024 et 22/03/2024	30/05/2024 et 31/05/2024	25/09/2024 et 26/09/2024	27, 28, 29/11/2024	12/02/2025	26, 27, 28/03/2025
% d'humour dans les interactions observées	5%	4,2%	2,7%	4%	6,2%	5,2%	2,8%	6,5%	3,32%	6,4%

7) Aucun jugement ne sera accepté pendant nos moments ensemble
Dans les faits, cette règle a été respectée.

8) Chacun pourra s'exprimer librement
Dans les faits, nous observons lors des premières réunions que c'est un groupe dans lequel on peut exprimer facilement des désaccords qui concernent la création du jeu, mais que c'est aussi un groupe dans lequel il est important de bien s'entendre et où l'on a parfois peur de s'exprimer sur la dynamique participative par crainte de froisser les autres. Chemin faisant nous observons une évolution au sein du groupe et cela devient davantage un groupe dans lequel on peut dire si on n'est pas d'accord avec quelque chose en y mettant les formes. Par exemple, lors de la réunion de novembre/décembre 2023 plusieurs désaccords s'expriment que ce soit suite à la suppression du chat par l'animatrice ou autour du processus de décision par consentement. Les différents points de vue ont pu s'exprimer et être entendus. Nous pensons que la confiance au sein de ce groupe s'est développée au fil du temps même si elle était déjà présente pour certaines personnes par le fait que ce soit un groupe GIFFOCH qui avait déjà travaillé ensemble à plusieurs reprises et que, de ce fait, une partie du groupe se connaissait déjà préalablement.

9) Chacun sera attentif à respecter ses propres limites et à les partager aux autres si besoin
Pour le dire autrement, chacun-e doit dire quels sont ses besoins et ses difficultés.

Dans les faits, lors de la première réunion il est proposé à chaque personne de dire quels sont ses besoins et c'est d'ailleurs sur cette base que les règles de la charte qui sont décrites ici seront élaborées. Par la suite la règle ne sera plus rappelée et les besoins seront de moins en moins exprimés au fil des réunions. Plusieurs choses pourraient expliquer cela. Lors de la réunion où nous avons restitué l'ensemble de nos observations et analyses au groupe nous

avons proposé quatre hypothèses aux participant-e-s. La première était que les besoins ne sont plus exprimés car tout le monde les connaît et en tient compte. La seconde qui était celle que nous privilégions était que la nécessité d’être efficace prend le pas sur la participation de chacun et chacune. La troisième était que les membres du groupe n’ont pas de besoins spécifiques. Enfin, la quatrième était que les personnes qui les ont exprimés ont l’impression que ce n’est pas utile car on n’en tient pas compte.

Même si A2 a fait remarquer que les avis des membres du groupe ne suffiraient pas à valider ou invalider les hypothèses, B3 a estimé que la contradiction entre avancer ensemble et être efficace était particulièrement révélatrice du fonctionnement de notre groupe. Selon lui, plus on avançait dans le projet, plus on versait du côté de l’efficacité et plus on avait tendance à oublier les règles de la Charte que nous avons mis en place au départ. A6 a également validé le fait que parfois la participation souffre quand le projet avance. Enfin, A1 et A8 notamment sont revenues sur la taille du groupe qui pouvait également expliquer la difficulté à concilier participation et efficacité. Nous avons ensuite pu aborder la façon dont nous pourrions remédier à cela, nous y reviendrons par la suite.

10) Nous prendrons le temps nécessaire pour manger

Dans les faits, cette règle sera respectée. Les temps consacrés au repas ont toujours été d’au moins une heure voire une heure trente.

11) Nous ne finirons pas les réunions tard le soir

Dans les faits, cette règle sera respectée.

12) Nous commencerons les réunions à 10h le matin

Dans les faits, cette règle sera respectée pour la majorité des réunions à distance, mais pas pour les réunions en présentiel ni pour la réunion de présentation finale des observations et de leur analyse comme le montre le tableau ci-dessous.

Dates	Heure de début de la réunion
13 et 14 mars 2023	13: 9h30 pour démarrage à 10h00/14: 8h30 pour démarrage à 9h00 concernant la convention GIFFOCH et 10h pour le projet
22 et 23 mai 2023	9h45 pour démarrage à 10h00
20 et 21 septembre 2023	9h45 pour démarrage à 10h00
30 novembre – 1 décembre 2023	9h45 pour démarrage à 10h00
20, 21 et 22 mars 2024	20: 15h/21: 9h30/22: 9h
30 et 31 mai 2024	9h45 pour démarrage à 10h00
25 et 26 septembre 2024	10 heures
27 – 29 novembre 2024	27: 16h/28: 9h/29: 9h
12 février 2025	8h45 pour démarrage à 9h (C1 arrivera en retard en disant qu’elle avait noté 10h)
26 – 28 mars 2025	26: 16h/27:8h30 pour démarrage à 9h/28: 8h30 pour démarrage à 10h
20 juin 2025	9 heures

La troisième catégorie de règles présente dans la charte est : les règles pour la « face cachée ».

- 1) Nous nous engageons à faire en sorte, du mieux possible, que chaque personne puisse accéder aux moments de réunions dans de bonnes conditions

Dans les faits, nous avons veillé à l'accessibilité des lieux où se tenaient nos réunions lorsqu'elles avaient lieu en présence physique. Les divers lieux étaient équipés d'ascenseur et accessibles pour une personne se déplaçant avec un fauteuil électrique. Malgré tout, l'arrivée à ces lieux de réunions pouvait être problématique. Lors de la réunion ayant lieu à Paris par exemple, C2 et C3 ont témoigné du fait qu'ils se sentaient en insécurité dans le métro que ce soit par peur de se faire voler ou en raison d'un stress important engendré par les bruits et l'agitation dans le métro parisien. Les transports en commun sont aussi inadaptés dans plusieurs villes où avaient lieu nos réunions rendant impossible leur utilisation par la personne avec une limitation physique participant au projet. Cette même personne, C1, a du faire face à des difficultés pour obtenir un accompagnement indispensable pour elle lors de séjours comportant des nuitées. Même si elle a finalement pu obtenir cet accompagnement cela a représenté une charge mentale importante pour elle.

Lors des réunions en visioconférence, c'était l'accessibilité technique qui était parfois défaillante. Ainsi lors de réunions en hybride, le groupe dit « de Bruxelles » qui se réunissait dans les locaux de A5 a parfois rejoint la réunion en retard à cause de problèmes techniques. Certaines personnes ont aussi manqué des parties de réunions à cause de problèmes de ce type comme en témoigne A6 pour expliquer son retard : « *Oui je suis là, le setting a été difficile.* » (réunion de mai 2023). Le problème s'est parfois manifesté également durant la réunion avec une difficulté à entendre les autres ou à se faire entendre : « *A1 : on t'entend pas* », « *A3 : On entend plus rien. On entend plus rien c'est normal ?* » (réunion de mai 2023)

Enfin, certaines personnes comme A7 et A9 ont expliqué qu'elles avaient rencontré des difficultés à se familiariser avec les outils Teams ou Zoom utilisés : « *A9 : J'essaye de maîtriser Teams alors que j'avais parfaitement maîtriser Zoom la dernière fois* »; « *A7 : normalement oui... je suis assez nul avec Teams, il essaye.* » (réunion de mai 2023)

Un document a été écrit par une personne se déplaçant avec un fauteuil électrique, C1, sur les difficultés qu'elle avait vécues dans les transports lors de la première réunion à Paris. Il a été partagé avec la coordinatrice scientifique de projet et l'assistante chargée de projet ainsi qu'avec la personne chargée des observations qui ont pris connaissance des difficultés et les ont partagées synthétiquement avec le groupe. A la fin du projet, cette même personne a partagé au groupe une sorte de journal de bord qu'elle présente comme un « recueil de données sur les freins et les leviers à la mobilisation dans un projet de coopération ». On y retrouve les éléments partagés en lien avec les transports mais également d'autres difficultés comme la panne de son ordinateur portable la conduisant à être privée du logiciel de dictée vocale qu'elle utilisait rendant très chronophage sa rédaction de mails ou autres documents. A plusieurs reprises, plusieurs personnes se sont aussi adressées à la coordinatrice scientifique du projet ou à l'assistante chargée de projets qui ont géré directement les problèmes sans forcément les adresser collectivement.

- 2) Chaque personne aura un accompagnement adapté pour les déplacements si elle en a besoin

Dans les faits, un accompagnement a bien été mis en place. Des duos se sont formés entre des personnes venant de la même région et se connaissant. L'accompagnement était formalisé pour B2 et C2 et était inscrit dans le projet dès son démarrage, il s'est réalisé de manière non formalisée entre A5 et C3. Concernant l'accompagnement par des services externes à notre projet, nous devons noter que des défaillances dans la compagnie de transports adaptés lors de la réunion à Paris ont conduit C1 à se retrouver dans l'impossibilité de respecter les mêmes horaires que l'ensemble du groupe. Lors des autres déplacements elle devait également prendre des marges importantes sur les horaires prévus afin de ne pas risquer de rater son train pour lequel elle devait, du fait de l'accompagnement de la SNCF, être présente suffisamment tôt en gare.

3) Des personnes se rendront disponibles pour répondre aux questions, angoisses ou besoins, avant et/ou après les réunions

Dans les faits, au début du projet des solutions sont mises en place afin de permettre à tous et toutes de participer. Des réunions auront lieu en amont entre les personnes engagées dans le projet au titre de leur expérience du handicap. A1 et B4 ont également eu plusieurs échanges individuels avec des membres du projet et se sont rendues disponibles par mail ou en appel visio, etc.

En conclusion, nous avons pu observer que les règles de la charte ont été globalement bien respectées même si certaines règles ne l'ont pas été, ou pas totalement. Comme l'ont déploré certaines personnes, comme C1, nous ne nous sommes peut-être pas assez emparés de la charte même si elle a le mérite d'exister et qu'elle avait été co-construite par le groupe avant d'être synthétisée et mise en forme par A5 et C3. Même si les restitutions des observations lors des réunions venaient rappeler certaines règles de la charte, nous n'y revenions pas de façon explicite et collective. Il est à noter que certaines règles, plus implicites, se sont mises en place dans notre groupe, certaines rejoignant la charte, d'autres non. Nous allons y revenir dans le point suivant en mettant l'accent sur trois thématiques qui sont apparues comme centrales dans l'analyse de nos observations : les places et rôles des différentes personnes au sein du projet ; le pouvoir et la prise de décision au sein du groupe ; le rôle des émotions.

Places et rôles des différentes personnes au sein du projet

Dans un article sur la recherche intervention, Marcel (2023) évoque trois dimensions de la place des personnes dans les recherches de ce type. La première est la dimension spatiale qui renvoie à la place où l'on est et à la place où on l'on nous met. La seconde est la dimension évaluative qui renvoie à la valeur de la place de chacun et chacune, à ce qui fait qu'on trouve de la valeur à participer. Il peut s'agir de valeur économique mais aussi axiologique c'est-à-dire se référant à nos valeurs sociologiques et morales. Enfin la troisième dimension est dynamique. Il s'agit des changements potentiels sur les plans individuel, collectif, socioprofessionnel et sociétal.

1) La dimension spatiale

Si nous retournons aux origines du projet nous observons que le document rédigé en 2022 dans le cadre de notre projet de recherche nous renseigne dans la façon dont le projet place les personnes et leur assigne des rôles.

Il est indiqué dans le document : « *trois personnes handicapées partenaires (C1, C2, C3), qui ont participé à la conception de ce projet, participeront notamment en tant que personnes ressources pour partager des situations vécues, de handicap et de participation, liées à leurs parcours de formation d'adultes. Tout au long du projet, leurs expériences de situations de handicap en contexte de formation seront aussi des ressources pour maintenir dans les questionnements et les pratiques, la dimension des besoins spécifiques à prendre en compte. Enfin, leurs compétences respectives en tant qu'artiste, en tant que formateurs ou pour la traduction en FALC, seront mobilisées dans les différentes étapes de construction du support d'application. Leurs expériences ont déjà nourri la manière dont ce projet se construit.* »

Suivent ensuite les rôles des cinq chercheurs (A7, A1, A2, A10, A5) qui « *mobiliseront leurs connaissances sur les questions méthodologiques (revues de littérature, méthodes d'évaluation / observation du processus, outils de recueil et recueil de données, analyses thématiques des données), de présentation et valorisation scientifique des résultats de ce projet. Elles seront aussi des ressources sur la CIF, en matière de ludification et de design du jeu (...)*»

« *Trois personnes d'une association partenaire (A3, B2, C2) apporteront leurs compétences durant le recueil de données, l'analyse des récits en termes simplifiés et en FALC, la traduction en FALC. B2 est l'accompagnatrice de C2 : ensemble, ils pourront partager leurs pratiques pour adapter des supports de communication, des temps et supports de discussion en amont des réunions. A3 observera ce duo de participants.* »

« *Une institution de formation via A8, et une association via A6 seront impliquées dans le suivi des outils d'évaluation du processus en lien avec l'équipe de coordination. (...)* »

« *Le projet sera coordonné dans une institution d'enseignement par A1 en lien avec une assistante chargée de projet (B4), une gestionnaire de projets et les services supports.* »

« *On trouve aussi des formateurs et formatrices du RIPPH (B3, A9, B1) qui apporteront leur expertise sur l'application du modèle MDH-PPH* »

« *Des collaborations avec des étudiants (B7) des différents organismes partenaires viendront compléter ce processus collaboratif.* »

Nous notons qu'il est bien attendu des trois personnes handicapées partenaires que sont C1, C2 et C3 qu'elles partagent leur vécu de leur expérience de la formation. Le fait qu'elles vivent des situations de handicap est mentionné comme ce qui légitime leur participation dans le projet ce qui n'est pas le cas d'autres personnes du groupe qui vivent elles aussi des situations de handicap mais ne sont pas inscrites dans le projet à ce titre.

La manière même de concevoir le projet va induire une différence de places et de rôles. Or, il apparaît rapidement que cette assignation peut déranger. Lors de la première restitution des observations, la chercheuse avait regroupé les personnes en trois catégories : chercheur-e-s ; professionnel-le-s de l'accompagnement ; personnes en situation de handicap. Le fait de voir les personnes ramenées à leur statut de personnes vivant des situations de handicap lors de la première restitution des observations a dérangé plusieurs membres du groupe. Une assignation limitante reproduisant une stigmatisation des personnes en situation de handicap

engagées dans le projet a été dénoncée. Les arguments étaient que catégoriser les différent-e-s acteurs et actrices du projet est trop restrictif car les places sont multiples et d'autres personnes du projet, non identifiées comme telles, vivent aussi des situations de handicap ; et qu'on ne peut pas assimiler les trois personnes handicapées qui participent. Comme le dira C1 : « *Mes difficultés ne sont pas représentatives des trois personnes. Je n'ai pas les mêmes difficultés que celles de C2* » (réunion de mai 2023).

Ces éléments renvoient au concept de « liminalité » (Murphy, cité par Stiker, 2007) ou de liminarité. En s'appuyant sur les travaux de Van Gennep, Turner et Murphy, Blaise, (2002) va définir cette dernière comme un état de seuil, un entre-deux : les personnes ne sont ni totalement intégrées, ni totalement exclues de la société. Il utilisera la métaphore des « limbes sociaux » dans lesquels les personnes vivant des situations de handicap se retrouveraient plongées en raison des institutions et de divers dispositifs qui contribuent tout autant à leur inclusion qu'à leur marginalisation. Stiker (2007) reprendra la notion mais introduire la notion de double évoquant le handicap comme jouant le rôle d'un miroir brisé de la normalité. La personne va se voir comme semblable et autre à la fois. Les personnes en situation de handicap du projet ont fait face à une double contrainte (Blanc, 2008) et celles qui interagissaient avec elles aussi. En effet, incluses dans le groupe parce qu'elles disposent d'un « savoir expérientiel rare » (Gardien, 2024), elles sont seules, à ce titre, à raconter leur parcours de formation, à livrer un chemin personnel, des réalités intimes pouvant être douloureuses. Même si d'autres membres ont pu vivre des expériences douloureuses dans leur parcours de formation, il n'était pas attendu qu'elles en parlent.

Suite à cette assignation qui dérangeait une partie du groupe une personne va suggérer de demander à chacun et à chacune de quelle manière il ou elle souhaite être nommé-e dans le projet. Cela pose toutefois une question d'ordre épistémique adressée par A2 : « *Faire de la recherche c'est faire des choix et l'un des choix qu'on a fait c'est de confier à une observatrice extérieure à notre groupe ce travail d'observation puis potentiellement d'interprétation et d'analyse qui peut être éclairé par nos retours. Aller demander à chacun, chacune même si c'est extrêmement contemporain dans l'actualité sociale, de décider comment il ou elle souhaite être définie ou perçue, c'est s'orienter vers une forme de recherche très particulière qui est beaucoup plus de recherche participative voire inclusive.* » (A2, réunion de mai 2023). Suite à cette réunion la chercheure-observatrice fera le choix de comptabiliser les interventions par personne et non plus par catégories permettant une non-assignation *a priori* mais un regroupement possible par la suite si nécessaire.

Il est intéressant de noter que suite aux retours de l'observatrice sur ce point en juin 2025, une participante n'étant pas catégorisée comme personne handicapée partenaire a témoigné du fait qu'elle avait pu se sentir en situation de handicap à certains moments du projet ne maîtrisant pas suffisamment certains éléments relatifs aux jeux ou à la recherche, mais qu'elle ne s'était pas sentie autorisée à ressentir cela et encore moins à le partager, n'étant pas censée avoir de difficultés : « *A8 : C'est d'autant plus fort qu'on a assigné la place au départ du fait qu'il y avait des situations de handicap identifiées pour certaines personnes et pas pour d'autres. En fait quand tu es dans le camp de ceux qui sont pas censés en avoir et que tu ressens ça, ça décuple encore plus je trouve.* » (réunion de juin 2025).

La place et le rôle particulier des personnes handicapées partenaires sera à nouveau questionné au cours du projet notamment lors d'une réunion en présentiel à Genève en mars 2024. Lors de cette réunion C1 exprimera des ressentis négatifs sur sa place : « (...) *c'est pas les réunions en présentiel qui posent problème, c'est vraiment la démarche de jouer, de création du jeu, pardon de ce que ça peut produire chez les uns et les autres, moi j'ai eu le sentiment de servir de cobaye.* » Deux réactions différentes suivront l'expression de ce ressenti. La première est celle d'une chercheuse du groupe projet qui ressentira le besoin de proposer de partager aussi des éléments de son parcours de formation à C1 et aux membres du groupe qui le souhaiteraient. Il s'agissait pour elle de rétablir de cette manière une certaine égalité dans le partage d'un parcours personnel. La seconde est celle d'un chercheur qui a souligné qu'il s'agissait de survaloriser les savoirs expérimentiels des personnes concernées en partant de leurs récits, et qu'il était donc légitime qu'elles occupent une place particulière.

Ces débats ont conduit les membres du groupe à se questionner ensemble sur les autres variables pouvant avoir un impact sur la participation. Une participante a émis l'idée d'intégrer dans les analyses la variable « genre » en lien avec le concept de mansplaining. Le concept vient de l'ouvrage de Rebecca Solnit : *Men Explain Things to me* (Solnit, 2014). Il renvoie à une condescendance paternaliste et mal placée, souvent d'un homme envers une femme qui pourtant en sait plus que lui, notamment sur un sujet concernant particulièrement le vécu genré de cette dernière comme la sexualité ou la contraception. Dans la littérature, on trouve que les femmes prennent moins souvent la parole en public que les hommes et qu'elles se font plus souvent couper la parole quand c'est le cas (Bertrand, 2018). Nous avons porté à cette variable du genre et ce notamment en lien avec certaines de nos catégories qui, selon nous, pouvaient renvoyer à des comportements de mansplaining. Le tableau ci-dessous montre, pour chacune des catégories, le nombre de fois où les comportements des hommes ou des femmes rentrent dans la catégorie, divisé par le nombre total de femmes ou d'hommes. La case est colorée en vert quand ce sont les femmes qui ont majoritairement réalisé ce comportement, en jaune quand ce sont les hommes.

Catégories	03/ 2022		05/ 2022		09/ 2023		11/12 2023		03/ 2024		05/ 2024		09/ 2024		11/2024		02/ 2025		03/ 2025	
	H	F	H	F			F	H	F	H	F	H	F	H	F	H	F	H	F	H
Terminer la phrase de l'autre/couper la parole							0,4	0,2	0,7	0,8	0	0,6	0,4	0,6	0,7	1,3	0,4	0,75	0,3	0,75
offre spontanée d'explicitation							1,1	2,2	1,4	2,4	1,6	3,2	1,6	0,6	2,8	3	0,9	1,5	0,8	2
apports d'informations spontanés							1,8	4,2	7,2	6,6	3,2	3,4	3,4	0,4	7,4	10,8	3,8	3	2,2	4,5
Proposition d'idée							3,6	3	9,6	7	3,6	3,2	2,9	3,6	11,6	16	4,1	7	4	4,75
réaction à la proposition d'idée							1,6	1,4	4,9	3,8	1,2	2,2	2,1	1	5,8	8,3	2,6	1,5	2,5	4
reprise de quelqu'un sur un élément de vocabulaire ou une information énoncée							1,1	0,2	0,8	1,6	0,3	0,2	0,8	0,2	1,3	0,8	0,5	1	0,8	0,75
Avis donné spontanément							1,4	2,6	9,8	11,2	3,7	3,4	4	4,2	11,5	12,7	4,7	7,75	2,4	4,5

Comme nous pouvons le constater dans ce tableau, hormis lors de la première réunion dans laquelle la variable « genre » a été intégrée à nos observations, les hommes coupent

d'avantage la parole ou terminent plus fréquemment les phrases des autres personnes. Hormis lors de la réunion de septembre 2024, ils offrent aussi plus spontanément des explicitations. Ce sont également eux qui, à une exception près en mai 2024, donnent le plus leur avis spontanément. Pour les autres catégories comme l'apport d'informations spontanés, la proposition d'idées et la réaction à celle-ci, les comportements sont plus le fait des hommes ou plus le fait des femmes en fonction des réunions. Nous notons toutefois que ce sont le plus souvent les femmes, à deux exceptions près, qui vont reprendre une autre personne sur un élément de vocabulaire ou une information erronée. Au-delà de ces chiffres ce qui a été permis par l'intégration de cette variable a été le fait d'en prendre conscience et d'être attentif à cette dimension au fil des réunions.

Toujours concernant la dimension spatiale, nous notons également au sein du collectif une assignation liée à la localisation géographique. Le projet a été conçu de telle façon que l'ensemble des participant-e-s était amené à se réunir quatre fois en présence physique et le reste du temps en visioconférence. Lors des réunions en visioconférence toutefois une des deux journées était réalisée en mode « hybride ». Les participant-e-s les plus proches géographiquement se regroupaient dans un même lieu d'où ils échangeaient avec l'ensemble du collectif par le biais de la visioconférence. Quand des temps de travail en petits groupes avaient lieu les personnes travaillaient avec leur sous-groupe en présentiel. Ils et elles partageaient ensemble des moments conviviaux lors des pauses ou du repas de midi. Certaines personnes, trop éloignées géographiquement des trois lieux, étaient quand même assignées à un des sous-groupes mais ne participaient pas physiquement aux réunions. Il y avait un groupe qui se réunissait à Bruxelles (A2, A5, A8, A10, B1, C3), un à Genève (A3, A9, B2, C2) et un à Rennes (A1, A4, A6, A7, B3, B4, C1). A6 n'a jamais rejoint physiquement Rennes, A9 n'a jamais rejoint physiquement Genève et B3 s'est déplacé une seule fois sur le site de Rennes.

2) La dimension évaluative

2.1. Une reconnaissance financière

Dans les motivations qui peuvent inciter une personne à participer à ou à s'investir dans un projet on peut retrouver la reconnaissance financière. En ce qui concerne notre projet nous pouvons observer que la moitié du temps passé par les trois personnes handicapées partenaires du projet est financée. L'autre moitié est autofinancée par ces personnes. Le calcul a été effectué sur base de dix pour cent d'un équivalent temps plein consacré au projet. Concernant au moins une des personnes, C1, nous pouvons affirmer que ce temps est sous-évalué. Cette participante a partagé avec le groupe son journal du projet dans lequel elle vient témoigner du temps que peuvent lui prendre des activités qui sont rapides à réaliser pour une personne valide. Nous avons appris, par exemple, que, pour elle, rédiger un mail de 53 lignes sans l'aide de sa synthèse vocale inutilisable suite à une panne d'ordinateur prenait 3h45.

Les professionnel-le-s et les chercheur-e-s sont financés pour la totalité de leur temps de travail. Même si le projet est loin de financer la totalité du temps qu'ils y passent, quand ils sont présents, c'est sur leur temps de travail, un temps qui est donc rémunéré.

De leur côté les quatre personnes retraitées participant au projet (A3, A7, A9 et B3) sont 100% bénévoles. Les frais de mission et de transports sont pris en charge pour tout le monde.

2.2. Un engagement lié à des valeurs partagées

Au-delà de la reconnaissance financière qui, comme nous l'avons vu, ne peut expliquer à elle seule l'engagement des uns et des autres au sein du projet, nous trouvons les valeurs qui rassemblent les membres du projet. Tous et toutes se retrouvent autour de l'inclusion et de l'importance du rôle de l'environnement dans la création de situations de participation sociale ou de handicap et ce en lien avec les modèles de classification du handicap que sont la CIF et le MDH-PPH. L'objectif du groupe est d'ailleurs de sensibiliser et de rendre accessible ces modèles. Nous retrouvons plusieurs interactions qui révèlent cela : « B3: Dans la mesure où on fait le postulat que les mondes ont changé, le risque c'est que les personnages doivent s'adapter aux changements du monde. B1: Non car avant ça fonctionnait très bien. Au plus on modifie l'environnement au plus tout le monde pourra vivre dans les différentes contrées. » (réunion de mai 2024) » ; « A9: C'est pas ça qu'il faut entendre, je soutiens C1 nous on veut aussi montrer le travail sur l'environnement et encore une carte où la personne se change elle-même... (réunion de mars 2024) » ; « B1: Dans cet exemple travaillé dans le jeu, de façon pédagogique, pour changer la personne asthmatique je peux changer la politique sur la qualité de l'air et en faisant ça j'ai pas essayé de faire que la personne soit plus asthmatique mais en changeant l'environnement sa situation va s'améliorer, je pense que c'est ce qu'on se doit de montrer dans le jeu, c'est ça, que le collectif a plus à gagner en travaillant sur l'environnement qu'en ayant juste amélioré l'asthme de la personne. » (réunion de mars 2024) ».

Au-delà de ces valeurs liées à la perception du handicap et à la façon de l'appréhender, nous retrouvons aussi l'expression de valeurs communes liée à l'actualité nationale et mondiale. Ces valeurs s'expriment lors de discussions informelles en début de réunion ou durant les temps de pause et ce notamment par le biais de l'humour.

Ces extraits en témoignent : « A2: Nous on est super contents comme on fête la loi (référence implicite à la loi du 11 février 2005 qui fête ses 20 ans en France) A1: Ils sabrent le champagne et le budget. B3: c'est dingue des projets expérimentaux depuis trois ans qui prennent en charge les usagers et on leur a dit que le 15 février le budget s'arrêterait. » ; « B3: et (nom d'un membre d'une ONG dans le secteur du handicap) me disait avec les décisions de Trump... A8: Unia (note perso: une institution publique interfédérale indépendante qui lutte contre les discriminations et promeut l'identité), en Belgique, perd 25% de son financement. A6: Même chose en Roumanie, le domaine droits des femmes, trafic des personnes, tout est arrêté, on perd des millions de dollars. A1: On est à un tournant, c'est un choix de société. » (réunion de février 2025)

Les membres du groupe qui participent au projet ont la volonté que celui-ci ait un impact sociétal *a minima* de sensibilisation ce qui peut expliquer la tension abordée précédemment entre la nécessité d'arriver à terminer les livrables dans le temps imparti et le souhait de voir tous et toutes contribuer à part égale au projet. Comme le rappelle A7 cet écueil est peut-être inévitable dans la mesure où la participation ne se fait pas de façon désincarnée, elle est

toujours en lien avec un objectif commun autour duquel les personnes prennent part à un projet.

3) La dimension dynamique

Les places et les rôles au sein d'un projet de recherche intervention ne sont jamais figés. Le projet va engendrer des changements que ce soit au niveau individuel, collectif, socioprofessionnel ou sociétal. Il peut aussi revêtir une dimension d'émancipation permettant aux individus de passer de l'endroit où ils se trouvent parce qu'ils ont été placés à l'endroit où ils voudraient être. La recherche intervention ne crée pas véritablement la place mais plutôt les conditions pour que la place puisse être co-construite (Marcel, 2023). La collaboration ne va pas de soi mais consiste en une construction sociale. Pour que les personnes vivent les structures dans lesquelles elles agissent comme réceptives ou inclusives, cela nécessite le partage d'un sentiment d'auto-efficacité collective et la conviction de prendre part à une action coopérative (Rosa, 2019). Au sein de notre groupe, un travail d'observation participante a été mené sur la manière dont l'équipe s'est constituée ou reconstituée et sur la façon dont elle s'est organisée et régulée pour obtenir la production d'un jeu. Une réflexion partagée a été menée suite aux retours de ces observations analysées et a permis d'aborder collectivement la dynamique de participation expérimentée chemin faisant par le groupe. La collaboration vécue mais aussi analysée et conscientisée a permis au collectif de se structurer et a offert des perspectives de développement sur les plans personnel et professionnel.

Il est intéressant de revenir sur ces évolutions autour des places des uns et des autres au cours du projet. Un premier élément rejoint le fait d'occuper et de prendre sa place. Certaines personnes prennent davantage de place que d'autres au sein du groupe. Nous observons qu'une division du travail s'opère de manière informelle au cours du projet. Les positionnements individuels au sein du groupe s'établissent au fil du temps selon les marges de manœuvre octroyées ou conquises. Nous notons aussi que la place est fonction de la disponibilité dont dispose la personne pour s'investir dans le projet en dehors des temps de rencontres collectives et de l'expertise dont certain-e-s disposent en tant que joueurs et joueuses. La manière dont les uns et les autres s'autorisent à prendre plus ou moins de place au sein du groupe est en lien avec plusieurs règles implicites que nous avons pu mettre au jour par nos observations. La première est qu'il s'agit d'un groupe dans lequel on s'écoute et où la parole de chacun et de chacune a de la valeur. Cette règle permet aux personnes du groupe de s'autoriser à prendre la parole sans craindre d'être jugé comme illégitime pour le faire. Nous observons que, dans les faits, tout le monde prend effectivement la parole, mais que certaines personnes le font beaucoup plus souvent que d'autres. Le tableau suivant est révélateur de cela.

Participation des différents membres du groupe (du %age le +important de participation au %age le moins important)											
	03/2022	05/2022	09/2023	11/12/2023	03/2024	05/2024	09/2024		11/2024	02/2025	03/2025
							TV	Hy			
Entre 50 et 55%	A										
Entre 45 et 50%											
Entre 40 et 45%											
Entre 35 et 40%								A1			
Entre 30 et 35%	B	A1								A1	
Entre 25 et 30%			A1	A1		A1	A1				
Entre 20 et 25 %									A2		B1
Entre 15 et 20%	C				A1	A2			A1	A2	A1
Entre 10 et 15%				A2	A4, A5, B1	A5	A5, A2, A4	A4		A5	
Entre 5 et 10%		(A5, A2, A7, A3)	(A5, A2, A7, A3), B1, A4, A8	A5, B1, A4, A7, B2, B3	A9, A2, A7, A8	A4, B1, C1	D1	A5, A7, A9, A2	D1, A5, A4, A9	A5, A7, A9, A9, B1	A4, C1, A6, A2, A9, A7
Entre 0 et 5%		B1, A4, C1, C2, C3, A9, A3, B2, B3, A8, B4, A10, B7	A9, B3, C1, C2, A0, B5, C1, C2, B2, B4, A10, A5	A6, C1, C2, A8, B4, A9, A10	B3, C1, A6, C2, B2, B4, A3, A10, B5	A9, B3, C2, B1, A8, A3, A7, B4, A5, A10	A9, B2, A8, A7, C1-C2, B3, A10, B4, A6	C1, B3, B1, B2, A6, C2, B3, A3, A8, B4, C2, A10	A7, A8, C1, A6, C2, B3, B2, B8, A10, A10	C1, B3, A8, A9, B2, B4, A10	A5... B4, C2, B2, A10, B3

Ce tableau reprend les pourcentages de participation au sein du groupe. La lettre A ou la couleur jaune renvoie à des personnes que nous avons identifiées comme chercheur-e-s ou formateurs/formatrices ; la lettre B ou la couleur bleue à des professionnel-le-s de l’accompagnement et la lettre C ou la couleur fuchsia à des personnes en situation de handicap identifiées comme telles dans le projet. Les pseudonymes sont indiqués du pourcentage le plus important de participant au pourcentage le moins important. Ainsi si on prend la réunion de mai 2022, A5 a un pourcentage de participation plus proche de 10% et A3 plus proche de 5%.

Cette observation nous renvoie à une autre règle implicite qui a fait l’objet de débat au sein du groupe : tout le monde doit prendre la parole. Pour les uns, c’est important de savoir qu’on peut prendre la parole et qu’on sera entendu mais ce n’est pas grave si on n’a rien à dire. Une injonction à une participation systématique sous forme de prise de parole angoisserait certaines personnes. Il a aussi été rappelé qu’il est possible de participer sans prendre la parole systématiquement. Pour les autres, ne pas veiller à ce que tout le monde s’exprime avec ses mots même si les personnes ont parfois l’impression de redire des choses pourrait conduire à perdre des nuances importantes et à être moins inclusifs.

En lien avec le débat autour de cette règle, des pistes de solutions avaient été évoquées lors de la réunion de novembre/décembre 2023. La première était d’utiliser les outils présents lors des réunions en visioconférence pour signifier son approbation. Les pouces levés et la communication écrite via le chat ont été utilisés par certains membres du groupe. La seconde était de faire attention à échanger les tours de parole afin que ce ne soit pas toujours les mêmes personnes qui commencent à parler. Si personne ne s’est opposé à cette suggestion quand elle a été émise, elle n’a pas été mise en œuvre et les prises de parole sont restées libres. Enfin, la dernière solution proposée était d’avoir des relances si une personne évoquait quelque chose d’important sur lequel il était jugé par les uns et par les autres qu’il était

important que tout le monde puisse partager son opinion sur cet élément. A nouveau, si personne n'a émis d'objection sur cette proposition, nous n'avons pu observer sa mise en œuvre.

Cette règle controversée autour de la prise de parole systématique fait écho selon nous à une autre règle implicite controversée : C'est un groupe où il est important que chacun-e puisse participer même si ce n'est pas au même rythme et sur les mêmes choses *versus* C'est un groupe où il est important que chacun-e puisse participer à tout. Pour les tenants de la première option, on peut concevoir la participation comme étant à géométrie variable en fonction des compétences et des possibilités de chacun et de chacune : A1: *Les personnes qui se sentent des compétences, on est pas tous dans ce cas là, moi pas, mais les personnes qui se sentent, n'hésitez pas à la signaler, on verra comment organiser* (réunion de septembre 2023); A4: *C'était en lien avec le fait que tout le monde participe plus ou moins, comme il peut. Il faudrait un diagramme avec qui fait quoi, quand* (réunion de septembre 2023); A1: *Est-ce qu'il faut faire tout tous ensemble? Dans son mail C3 disait: devoir être là tout le temps pour tout me met la pression* (réunion de novembre 2023); B2: *Au début C2 n'était pas là car on n'avait pas d'objectif concret, c'est des discussions où on peut parler lentement mais il y a trop d'idées. On peut revenir avec des propositions à faire à C2, être dans toutes les discussions ça crée un flou. Si on ne part de rien, ça fait peur* (réunion de novembre 2023).

Pour les tenants de la seconde option, au contraire, le fait que certain-e-s ne participent pas à la totalité des étapes était vécu négativement : A9: *« Suite à ce qu'a dit C1, dans la collaboration dans une orientation/décision, il faut entendre tout le monde. C'est le rôle que tu joues comme C2. En grand groupe on ne vous entend pas assez. Franchement c'est un indicateur du fait que tout le monde ne participe pas à la conception du jeu même si on peut penser que la participation au test est suffisant mais ce serait remarquable dans la conception. »* (réunion de septembre 2023). Il était difficile pour certaines personnes de ne pas pouvoir participer pleinement à la totalité des étapes en raison de difficultés ou besoins spécifiques impossibles à résoudre dans la temporalité du projet: C1: *Peu de choses à dire par rapport à vous, question et rentabilité pour être prête dans le délai, je vais avoir du mal, ce ne sera plus participatif, je dirai prenez le relai* (réunion de novembre/décembre 2023)

En lien avec cette règles implicite, un désaccord s'est d'ailleurs exprimé suite au fait que le groupe « de Bruxelles » ait pris la décision, sans consulter l'ensemble du collectif, de proposer des règles du jeu. Suite à l'envoi de cette proposition de règles par mail, A7 réagit : *« J'aimerais bien savoir la genèse de créer des règles du jeu parce qu'il y a pas eu d'indications à moins que je me suis trompé, c'est possible, que nous avons parlé de ça donc c'est venu comme un cheveu sur la soupe. Je suis un peu choqué et c'est une des raisons pourquoi j'ai pas répondu. (...) d'accord mais pourquoi ne pas inviter d'autres personnes à participer, ça m'aurait intéressé. (...)... c'est simplement la façon où vous avez fait je me demande si c'était vraiment selon les règles de la participation. »* (réunion de septembre 2023)

Les justifications et les arguments donnés renvoient à la conception de la règle implicite selon laquelle c'est un groupe où il est important que chacun-e puisse participer même si ce n'est pas au même rythme et sur les mêmes choses : *« A8: ça s'est fait, on avait pas prémédité, c'est venu naturellement, ça s'est mis parce qu'on avait besoin de concrétiser, c'est dans cet esprit-*

là. Comme un travail une réflexion avait été fait on s'est dit qu'on allait la partager au groupe. » ; « A2: C'est notre interprétation de la participation, la communauté fait une proposition, ce n'est pas une imposition. » ; « A4: J'ai compris que les règles ce matin sont proposées au groupe. On peut avoir le regret que d'autres n'ont pas participé mais c'était en fin de réunion et ce n'est pas parce qu'on a pas participé au début qu'on ne peut pas participer après. » (réunion de septembre 2023)

Si tous les membres s'accordent sur la participation de tous et de toutes au projet ils ne la conçoivent et ne l'évaluent donc pas de la même façon.

Ce travail non sollicité réalisé par le sous-groupe « de Bruxelles » peut renvoyer à une autre règle implicite selon laquelle il est attendu que les membres du groupe effectuent du travail en dehors des temps de rencontre collectives. Si personne ne conteste formellement cette règle tous et toutes ne vont pas s'en saisir de la même façon. Des rencontres ont eu lieu en dehors des temps collectifs et des réunions en sous-groupes ont été programmées. Cela a renforcé la place particulière du groupe « de Bruxelles ». Suite à leur participation à ces réunions supplémentaires, certaines personnes ont vu leur place et leur rôle évoluer au fil du projet.

Le rôle des sous-groupes n'est pas neutre dans l'évolution de la dynamique observée. Pour rappel, lors des réunions en mode hybride, les personnes se réunissaient en sous-groupes dans différents lieux : Bruxelles, Genève et Rennes. Nous observons que, rapidement, les groupes vont se désigner par leur appartenance géographique et sont désignés comme tels par les autres : « B1 : Je vais parler pour le groupe de Bruxelles » ; « B3 : J'ai l'impression que le groupe de Bruxelles est plus abouti dans sa réflexion. » ; « A6 : Le groupe de Rennes a levé la main. » ; « A1 : A2 et puis Genève » (réunion de novembre/décembre 2023). Ces groupes ont joué un rôle important dans la place de chacune et de chacun dans le projet. Un sentiment d'appartenance va en effet se développer au sein de ces groupes qui partagent des temps informels autour du repas et durant les pauses. Par exemple, au sein du groupe dit « de Bruxelles », qui était celui dans lequel se trouvait physiquement l'observatrice et qui est donc le seul dans lequel ce qui se déroulait en aparté a pu être observé, l'humour était fort présent et de nombreux échanges avaient lieu en aparté lorsque les différents sous-groupes étaient connectés en visioconférence. Le micro est coupé, une blague est réalisée et les membres des autres sous-groupes voient les membres du sous-groupe de Bruxelles qui rient sans toujours en comprendre la raison. Si la création d'un sentiment d'appartenance peut avoir un effet bénéfique sur la dynamique du sous-groupe et aider certaines personnes à prendre leur place, elle peut aussi impacter plus négativement la cohésion d'ensemble : « B3 : Les sous-groupes se construisent de façon efficace mais le groupe général en perd en cohésion » (réunion de mars 2024) ou « A9 : C'est pas l'idée de l'humour belge ou français c'est comment est perçue la connivence du groupe, il peut s'instaurer une sorte de rivalité, une fois qu'on met le groupe de Bruxelles, Rennes, Genève, c'est quel jeu qu'on est en train de jouer. » (réunion des 20, 21 et 22 mars 2024). Toutefois, comme l'exprime B1, les temps de rencontre collectif où tous et toutes se retrouvent en présence physique pour deux ou trois jours permet de contrebalancer cet effet d'appartenance au collectif et de restaurer un sentiment plus collectif d'appartenance : « B1 : C'est quelque chose que j'avais noté, j'ai intégré le groupe au début,

j'avais dit que ça me faisait peur, je suis un peu réservé, avoir des petits groupes, ça m'a aidé à intégrer le grand groupe, j'avais ce besoin, mais effet pervers, j'appartiens fort au groupe de Bruxelles, le présentiel ça casse un peu, ça casse bien. » (réunion de mars 2024)

Nous pouvons aussi nous interroger en lien avec cette question de l'évolution dynamique des places et des rôles sur l'évolution de la participation au fil du projet. La participation peut s'entendre de différentes façons, nous nous référons ici à la façon dont Joëlle Zask (2011) la définit. Pour elle, participer signifie prendre part mais aussi contribuer et bénéficier. Elle explique que prendre part, ce n'est pas seulement faire partie d'un groupe, c'est faire partie d'un groupe et travailler ensemble pour produire quelque chose. Pour cela, il est important que chacun-e puisse apporter une part, cette part peut être de nature différente mais chaque personne peut faire changer les choses. Pour cela il est nécessaire que la société ou du moins le groupe soit ouvert au fait que chacun-e apporte quelque chose. Il faut aussi que les participant-e-s reçoivent quelque chose du groupe. C'est important pour que les personnes puissent prendre part et contribuer. Si on tient compte de chacun-e et qu'on aménage les règles communicationnelles ou les environnements les personnes auront l'opportunité de contribuer. Il est important aussi que chacun-e puisse changer, sortir avec quelque chose de sa participation au groupe.

Dans ce projet, toutes les personnes présentes ont pu prendre part, elles étaient réunies autour d'un objectif commun et fédérateur : co-construire un jeu permettant de sensibiliser aux modèles du handicap que sont la CIF et le MDH-PPH. Tous les membres du groupe ont apporté leur part même si, comme nous l'avons vu, elle a pu être de nature différente. Enfin, nous pouvons dire que tous et toutes ont reçu une part. Dès le départ, le groupe a tenté de mettre en place des aménagements sur base des besoins exprimés par les uns et les autres. Lors des premières journées de réunion collective, en mars 2023, à la demande de l'animatrice de la réunion, plusieurs personnes, qu'elles soient ou non en situation de handicap expriment leurs besoins : « A6 : *Je commence pour briser la glace, j'aimerais avoir un espace où tout le monde se voie bien, que tout le monde puisse s'exprimer sans vitesse.* » ou « C3 : *J'aurais peut-être besoin de sortir pour enlever les stimuli* ». La charte et les règles pour se comprendre, se sentir bien ou sur la face cachée des échanges⁴ est une des solutions trouvées pour répondre à ces besoins et aux angoisses exprimées en explicitant clairement des règles de fonctionnement du groupe. D'autres choses furent également mises en place comme l'organisation des regroupements en sous-groupes géographiques, la constitution de binômes pour réaliser les trajets lors des réunions en présentiel, ou les temps de réunion spécifiques entre la coordinatrice du projet et les personnes handicapées partenaires.

Nous devons toutefois noter qu'une personne a quitté, ou presque, le projet avant son terme. Cette personne vivant l'expérience du handicap a fait part de ses difficultés et de son envie d'arrêter sa participation telle qu'elle avait été pensée au départ. Elle a évoqué le fait qu'elle se sentait submergée, et qu'ayant entamé en parallèle de nouvelles fonctions professionnelles allant croissantes, elle ne parvenait plus à mener de concert son travail salarié et le projet.

⁴ La charte utilise les termes « face cachée » pour désigner tous les aménagements, les efforts fournis en dehors des temps de réunion pour permettre que tous les partenaires soient réunis pour travailler ensemble et puissent réellement participer.

Dans un mail précédant la réunion en visioconférence des 30 novembre et 1 décembre 2023, la coordinatrice scientifique du projet mentionna que cette personne ne participerait pas à la réunion : elle n'était pas du tout en forme (« burn-out ») et se demandait aussi si elle pourrait continuer à participer à ce projet, qui la stressait beaucoup. Elle était également très angoissée par un trop grand nombre de mails partagés en lien avec le projet.

Selon un tableau réalisé par la coordinatrice scientifique et l'assistante chargée du projet, 65 mails avaient été envoyés à cette personne entre le 16/03/2023 et le 13/12/2023, soit un peu plus de 7 mails par mois en moyenne. Sur la même période, des discussions informelles ont également eu lieu avec une professionnelle qui connaissait bien cette personne. Les problèmes n'ont toutefois pas été discutés avec l'ensemble du groupe. Le 21 décembre 2023, un échange a eu lieu entre la coordinatrice scientifique, l'assistante chargée de projets et C3. Durant cet échange, C3 a notifié son retrait du projet à l'exception de son engagement dans des cours d'art-thérapie qui contribueront à la réalisation du premier prototype de jeu. La coordinatrice scientifique du projet a partagé avec le groupe un compte-rendu de cette rencontre. On peut y lire que la situation professionnelle de C3 avait changé depuis le début du projet et que le fait d'avoir un revenu devenait une nécessité et une priorité pour elle. Elle n'avait pas « *mesuré que Mhan-Access étant quand même un gros projet. Ça fait trop pour elle. Elle reste très angoissée par les mails trop nombreux, les réunions, les déplacements, et ne se sent pas la capacité de continuer à participer au projet dans ces conditions.* »

Certains membres du groupe verront dans cet abandon autre chose que des soucis individuels, comme A8 : « (...) Elle l'évoquait aussi, les mails qui s'enchainent les uns aux autres, si on perd un peu le fil c'est parfois compliqué, ça implique d'être dans la dynamique de la suite, des choses comme ça, on peut affiner notre mode de fonctionnement, il n'y a pas que C3 qui a relevé ces éléments-là ». (réunion de novembre/décembre 2023)

Il semblerait que ce qu'exprime C3 fasse écho à des choses qui s'étaient déjà exprimées dans le cadre antérieur du GIFFOCH, notamment par une autre personne vivant des situations de handicap, ce qui fait dire à A8 : « *il faudrait peut-être revoir le fonctionnement du GIFFOCH, pas que de ce projet* » (réunion de novembre/décembre 2023). Et ce même si certaines solutions avaient déjà été envisagées en lien avec ces expériences antérieures dans le présent projet. Ainsi, les horaires de réunion avaient été aménagés, des temps de pause fréquents et des temps de repas suffisamment longs avaient été décidés, la nécessité de laisser du temps pour les prises de parole de chaque participant-e y compris celles et ceux s'exprimant plus lentement avait été abordée. Plusieurs personnes témoigneront du fait que ce qui était exacerbé pour C3 était aussi ressenti comme inconfortable pour d'autres membres du groupe. Si le travail émotionnel autour des sentiments d'angoisse générés par le projet était trop important pour que C3 puisse continuer, il était aussi présent, dans une moindre mesure, chez d'autres personnes impliquées.

Des solutions pour améliorer le fonctionnement du groupe ont alors été réfléchies collectivement. Par exemple, la question de plateformes de travail en commun ou d'espaces partagés a été abordée, pour résoudre en partie le problème de la réception trop importante de mails et de l'impossibilité de tous les traiter. Une autre piste proposée a été la réalisation de petites synthèses régulières, avec des exemples concrets, notamment au cas où une

réunion se poursuivrait plus tard et que certaines personnes doivent la quitter pour des raisons de fatigue. Enfin, une personne non francophone nota que les réunions longues, surtout en distanciel, étaient éprouvantes pour tous et toutes, et que : « *pour moi qui ne parle pas français tout le temps, parfois la manière de formuler vos phrases, c'est particulier. Moi je suis habituée à des phrases courtes. Raccourcir les phrases aidera tout le monde.* » (A6, réunion de novembre/décembre 2023). Plusieurs personnes ont mis en avant que les retours de C3, même s'ils conduisaient malheureusement à son désengagement du projet apportait quelque chose au groupe : « A8 : (...) *que son retour nous fait tous avancer dans la construction du projet et du GIFFOCH* », ou « A9 : *Peu importe l'issue de l'entretien avec C3, l'expérience est très positive pour nous parce qu'on apprend beaucoup de choses.* » (réunion de novembre /décembre 2023)

Arrêtons-nous à présent sur la situation d'une autre personne qui a occupé petit à petit une place particulière au sein des interactions : C2. C2 est une personne ayant des besoins spécifiques en lien avec un trouble du développement intellectuel. Lors des réunions, C2 demande plusieurs clarifications, ou exprime fréquemment quand il ne comprend pas : « C2 : *Oui, parce que j'ai encore un peu de mal* » (réunion de mars 2023) ; « C2 : *Vidéos de quoi ? Les deux ? J'ai pas très bien compris.* » (réunion de mai 2023) ou encore « C2 : *Je suis ça mais j'ai presque rien compris* » (réunion de novembre/décembre 2023 ». C2 n'hésite pas non plus à verbaliser le fait qu'il a des difficultés, ou à formuler ses besoins : « C2 : *S'il vous plaît parlez pas trop vite pour que j'assimile bien* » (réunion de septembre 2023). Quand il le fait, des clarifications lui sont apportées, des explications données et l'expression de ces besoins est valorisée : « A1 : *Merci C2 de nous rappeler ça.* » (réunion de septembre 2023). Au fil des réunions l'attention des autres membres du groupe devient plus explicite. Cela se manifeste parfois par le rappel qu'il doit y avoir une attention collective à ce que C2 puisse suivre la totalité des échanges comme quand A2 demande : « *J'aimerais bien un résumé simple pour C2, on parle de choses qui vont dans tous les sens (...)* » (réunion de mai 2023) ou quand A3 s'interroge : « *Est-ce que C2 a compris tous les mots ?* » (réunion de mai 2024). A d'autres moments, la question est adressée directement à C2 pour vérifier sa compréhension ou lui signaler qu'il ne doit pas hésiter à interrompre les échanges en cas de besoin : « A1 : *C2, académie, c'est facile à comprendre ?* » (réunion de mai 2024) ; « B1 : *C2, à ce stade tu as compris ou c'est nébuleux ?* » (réunion de mars 2024) ; « A1 : *Tu comprends C2 ?* » (réunion de novembre 2024) ; « A1 : *C2 n'hésite pas à nous dire si tu ne comprends pas, surtout en petits groupes.* » (réunion de novembre 2024). Enfin, nous observons à plusieurs reprises les membres du groupe se tourner vers C2, le regarder ou se rapprocher de lui quand des éléments plus complexes doivent être amenés : « A1 *explique bien, de façon qu'elle essaye simple, en regardant spécifiquement C2* » (réunion de septembre 2023). Des membres du groupe vont aussi parfois reformuler les choses à son égard ou lui proposer spontanément de lui réexpliquer les choses quand ils et elles ont l'impression que les choses abordées sont plus complexes. Un accompagnement est même proposé en dehors des temps de rencontres collectives « C1 *redit à C2 de pas hésiter si il veut la voir en visio pour reprendre des points pas clairs des réunions d'aujourd'hui et demain.* » (réunion de mai 2024)

Il est intéressant de noter que plus le groupe progresse dans la construction du jeu, plus les questions de C2 se font précises et témoignent d'une maîtrise de plus en plus importante des

règles : « C2 : *Moi je peux pas faire mes défis et utiliser les obstacles d'une autre personne ?* » (réunion de novembre, décembre 2023) ; « C2: *comment on décide, comment on joue qui doit résoudre le problème ? A2 : Pour l'instant tout le monde mais... C2: on parle tous ensemble puis quelqu'un dit j'ai une solution ?* » (réunion de novembre 2024)

C2 va aussi s'autoriser à faire des propositions d'idées : « C2: *moi j'interviens on pourrait pas faire comme blanche neige et les sept nains, blanche neige serait le meneur ou la meneuse elle dirigerait le schmilblick.* » (réunion de mai 2024) ou « C2 : *vous mettez une sorte de mode d'emploi dans le jeu avec des icônes.* » (réunion de septembre 2024).

Au fil des réunions, cette personne contribue de plus en plus et intervient spontanément comme ici, lors de la réunion de novembre 2024, dans une discussion à propos des publics cibles :

A9: « (...) *si vous avez des suggestions, envie de commenter, quelqu'un qui puisse recevoir ça, choses dont on peut se nourrir.*

A1 : *ok.*

C2 : *puis moi je pensais à l'attention des groupes socio-éducatifs.*

A4 : *tu veux dire quoi par attention à des groupes socio-éducatifs ?*

C2 : *ça veut dire que le jeu il doit...*

A9 : *pour qu'il en fasse quoi ?*

C2 : *pour qu'ils puissent trouver ou saisir comment faire pour trouver comment réagir ou faire des défis ou réaliser des choses autour du handicap.*

A4 : *accompagner les personnes. »*

Lors de la journée de présentation du jeu à Lille en mars 2025, il corrigera avec justesse une autre membre de l'équipe projet qui se trompait en expliquant les règles du jeu.

Les situations de C3 et de C2 et l'évolution de leurs places et de leurs rôles au fil du projet nous renvoient, sous des angles différents, à la question de l'accessibilité et de la nécessaire dimension d'universalité dans un environnement capacitant.

« L'accessibilité permet l'autonomie et la participation des personnes ayant un handicap, en réduisant, voire supprimant, les discordances entre les capacités, les besoins et les souhaits d'une part, et les différentes composantes physiques, organisationnelles et culturelles de leur environnement d'autre part. L'accessibilité requiert la mise en oeuvre des éléments complémentaires, nécessaires à toute personne en incapacité permanente ou temporaire pour se déplacer et accéder librement et en sécurité au cadre de vie ainsi qu'à tous les lieux, services, produits et activités. La société, en s'inscrivant dans cette démarche d'accessibilité, fait progresser également la qualité de vie de tous ses membres ». (Définition interministérielle de l'accessibilité, élaborée en 2006 à l'initiative de la Délégation Interministérielle aux Personnes Handicapées (DIPH))

Bien que des efforts d'accessibilité aient été entrepris au sein du groupe nous voyons que plus le projet avançait, plus son accessibilité pouvait être questionnée. Cela renvoie aux concepts d'égalité, d'équité et d'inclusion. Dans un groupe prônant l'égalité, on traite tout le monde de la même manière, mais on ne prête pas attention aux besoins spécifiques que certain-e-s pourraient avoir. Ce n'est pas la valeur qui a présidé aux actions du groupe puisque, dès le départ, celui-ci s'est enquis des besoins de chacun.e et a tenté d'en tenir compte au mieux en

formalisant notamment une série de règles dans la charte et en mettant en place divers aménagements. Le groupe, dans son idéal, se veut inclusif. Il désire créer un environnement accueillant où toutes les personnes qu'elles aient ou non des besoins spécifiques se sentent accueillies et valorisées et où tout le monde a les mêmes possibilités de contribuer et de suivre pleinement les échanges. Il vise la transformation de l'environnement comme une nécessité pour les personnes vivant des situations de handicap et un confort pour toutes et tous. Cela rejoint le concept d'accessibilité universelle entendu comme : « (...) *la caractéristique d'un produit, procédé, service, information ou environnement qui, dans un but d'équité et dans une approche inclusive, permet à toute personne de réaliser des activités de façon autonome et d'obtenir des résultats identiques.* » (Rocque et al., 2011). Les valeurs du groupe sont en accord avec l'idée que les personnes qui ont des besoins spécifiques vont permettre de transformer l'expérience collective, vont enrichir le monde dans lequel nous vivons en permettant de porter un regard différent, vecteur d'opportunités d'innovation. Plusieurs personnes vont d'ailleurs en témoigner explicitement : A8: « *Mais ça rejoint A5, les synthèses les plus accessibles possibles, des fois pour moi c'est un effort de bien comprendre les idées des uns et des autres, c'est pas si évident que ça. On se focalise sur les besoins spécifiques mais c'est aidant pour tout le monde* » (réunion de novembre et décembre 2023) ; « A4 : (...) *choses ressenties par d'autres personnes, on a réfléchi à une méthode on fait pas que pour C3, ça va nous permettre à tous d'avancer, exacerbé pour elle mais je ressens aussi cette situation d'inconfort sur cette non prise de décision.* » (réunion de novembre et décembre 2023).

Malgré cet idéal, la réalité du projet, et notamment la nécessité de produire un livrable dans le temps imparti, va conduire le groupe à privilégier une posture tendant davantage vers l'équité du moins en ce qui concerne C2. L'équité consiste à reconnaître qu'il existe des différences entre les individus et à adapter l'environnement afin de compenser ces différences. On va alors adopter des méthodes ou des attitudes différents avec certaines personnes ou réaliser pour elles certains aménagements qui leur permettront de participer. C'est ce qui s'est passé avec C2 qui a reçu un traitement différencié de celui des autres membres du groupe. C'est ce qui lui a permis de participer et de prendre sa place dans le projet mais en occupant une position particulière au sein des interactions. Lors de l'interaction qui a suivi la présentation des résultats en juin 2025, C2 parlera d'ailleurs du projet en ne s'y incluant pas totalement : « C2 : (...) *Je suis fier d'avoir pu participer à votre projet.* B3 : *Tu dis votre, t'étais dans le projet, tu peux dire notre, c'est clair.* C2 : *Ah notre ouais, excusez, ouais.* »

Pouvoir et prise de décision au sein du groupe

Nous allons ici nous intéresser au pouvoir au sein de notre groupe entendu comme une relation sociale. Il s'agira de considérer le pouvoir comme diffus, n'étant pas toujours attaché à un groupe ou à une personne. Weber le définira en utilisant le terme puissance comme « *toute chance de faire triompher, au sein d'une relation sociale, sa propre volonté, même contre des résistances, peu importe sur quoi repose cette chance.* » (Weber et al., 2003, p.95)

De la même manière, nous définirons le leadership comme une pratique sociale plus qu'un statut (Heiden & Quignard, 2024). Celui-ci peut être formel ou informel et sera souvent co-construit par les membres du groupe (Van De Mierop et al., 2020). Phénomène discursif, il se réalise à travers le langage et dépendra à la fois de la légitimité perçue et de la

catégorisation par les autres. Les individus sont en effet souvent catégorisés comme « leader », « expert », « participant » et nous en avons des indices dans les interactions. Ces catégorisations vont jouer un rôle sur les attentes comportementales et sur les droits et devoirs associés. La légitimité est ici conçue comme relationnelle et contextuelle, dépendant de la manière dont les autres participants réagissent, confirment ou contestent cette position (Darics & Clifton, 2023). La légitimité sera fonction à la fois de dimensions épistémiques donc liées au savoir et de dimensions déontiques donc liées au fait d'avoir le droit de décider, d'imposer des tâches aux autres.

Enfin, concernant la prise de décision au sein du groupe, nous la considérerons également comme un processus interactionnel (Drew & Heritage, 1992). Elle repose sur une dynamique collective, pas uniquement sur un leader ou sur une structure formelle (Seuren et al., 2019). Le leadership est une pratique sociale, c'est quelque chose qui se co-construit (Heiden & Quignard, 2024). Wasson (2016) expliquera que, dans les séquences décisionnelles, nous avons souvent l'enchaînement suivant : accord ; désaccord ; information ; plaisanterie (souvent pour clore un désaccord). Nous nous sommes intéressée à l'expression des accords et des désaccords au sein de notre groupe. Nous remarquons que les désaccords sont souvent atténués, ils sont indirects ou humoristiques : « C1 : *sur cette semaine il y a quand même des pros qui se sont creusés la tête pour, dommage qu'on présente pas au moins le processus de recherche participative, c'est un minimum, ce n'est que mon avis* » (réunion de février 2025). Nous voyons ici que C1 minimise ce qu'elle vient de dire en rappelant que « ce n'est que son avis ». A5 commencera sa phrase par « j'entends bien mais... » ce qui est aussi une façon d'atténuer l'expression de son désaccord : « A5 : *j'entends bien mais on nous attend sur l'appropriation, voir comment on le fait (...)* » (réunion de février 2025). Enfin A7 utilise l'humour : « A7 : *Je peux mettre dans le chat (rires); ah non il n'y en a pas, excusez-moi c'était vraiment un lapsus, un acte manqué. B4: Pas de soucis (rires)* » (réunion de novembre/décembre 2023). Cela renvoie à une règle implicite que nous avons identifiée et qui dit que c'est un groupe dans lequel on peut dire si on n'est pas d'accord avec quelque chose mais en y mettant les formes. Cette règle a évolué, elle est devenue : c'est un groupe dans lequel on peut exprimer facilement des désaccords qui concernent la création du jeu MAIS c'est un groupe dans lequel il est important de bien s'entendre et où on a parfois peur de s'exprimer sur la dynamique participative de crainte de froisser les autres. Cela peut venir faire obstacle au partenariat. Dans un article de 2016, Viviane Guerdan identifiait en effet comme obstacles potentiels : la crainte de dire des choses qui blessent, la peur des conflits, la peur d'être contredit et la peur d'être ébranlé dans ses certitudes, ses valeurs (Guerdan, 2016).

En ce qui concerne la prise de décisions au sein du groupe, nous pouvons observer que, lorsqu'un désaccord est exprimé, les différents points de vue sont entendus, mais il n'y a pas quelqu'un qui prend une décision pour trancher. Cet élément est pointé comme problématique par les membres du groupe qui trouvent qu'il y a beaucoup de discussion mais une réelle difficulté à prendre des décisions. Lors d'un temps de trajet en métro suivant une réunion en petit groupe géographique, un membre du groupe de « Bruxelles », B1, va évoquer devant la chercheuse chargée de l'observation le processus de prise de décision par consentement qu'il utilise dans le cadre de son travail. Elle va se renseigner à ce sujet et le

présenter au groupe en novembre 2023. Hélène Weber (2022) décrit ce processus issu de la sociocratie (Endenburg, 1998) comme un processus intéressant à utiliser dans un groupe où des personnes n'ayant pas de liens hiérarchiques travaillent ensemble et où il est parfois difficile de prendre des décisions. La méthode consiste à ne pas chercher à tout prix la meilleure décision mais à privilégier celle qui permet d'avancer sereinement dans le projet avec l'accord de toutes les personnes concernées. Quand une proposition est présentée au groupe, les membres sont invités à se poser deux questions : l'intérêt de la proposition par rapport à l'objectif du projet et si le membre est prêt à assumer les conséquences de cette décision. La méthode propose plusieurs étapes formelles dont un tour de réaction, de clarification et d'objections permettant à chaque personne de s'exprimer. Après la présentation de la méthode lors de son retour sur les observations par A10, B1 apportera quelques compléments suite à des questions des membres du groupe. Les avis sont unanimes sur le fait que la prise de décision pose problème dans le groupe. Plusieurs personnes trouvent cette méthode intéressante et A4 propose de le tenter ce à quoi A2 va s'opposer : « A4: *J'ai bien aimé le processus par consensus, ça prend du temps, en vrai si on pouvait tenter ça ça me plairait bien. A2 : je dégaine vite, ben moi non.* » (réunion de novembre, décembre 2023) Il évoque le temps que cela prendrait et la question de la confiance. Plusieurs personnes expriment leur désaccord face à cet argument autour de la confiance et se positionnent en faveur de la méthode qu'A1 finit par proposer d'essayer. Si le processus qui implique une méthode cadrée avec plusieurs étapes ne sera jamais mis en œuvre de façon complète, au fil des réunions et notamment à partir de la réunion des 25 et 26 septembre 2024 l'animatrice va tenter d'obtenir le consentement sur certains points pour lesquels des décisions sont attendues : « A1: *Quelqu'un n'est pas d'accord avec ça?* »; « A1: *... pas d'objections ?* » (25-26/09/2024); « »; « A1: *Mais est-ce qu'il y a des objections sur les défis de Minach?* »; « A1: *Il y a pas d'objections sur les défis de Minach, ça veut dire qu'on a trouvé le nom?* »; « A1: *« Kira », objection sur « Kira » ?* » (réunion de novembre 2024).

Concernant le leadership au sein du groupe, nous observons que certaines personnes ont plus de « chance » de faire triompher leur propre volonté. Ainsi, A1 a la légitimité de coordinatrice du projet, elle maîtrise des éléments sur lesquels les autres ont moins de visibilité, elle joue un rôle central d'animation, de synthèse, de validation. Certaines personnes le font remarquer: « A9 : (...) *il y a pas de décision collective ou, quand elle arrive on se rend compte qu'on avait pas toutes les données et on nous demande de réagir (...)* » (réunion de novembre-décembre 2023) ou quand C1 demande qu'on puisse parler du test du jeu qui a été réalisé par B2 et C2 et sur lequel l'ensemble du groupe n'a pas eu de retour : « C1 : (...) *un tout petit temps genre 15 min pour parler du test de C2 et B2? C2 : Ah j'ai compris, du test ? C1 : C'est ça. B2 : On avait fait un rapport écrit. C1 : J'ai pas eu.* » (réunion de mars 2025)

Dans la discussion qui suit les propos d'A9, A1 rappelle : « (...) *fait de disposer de toutes les informations peut-être que certains ont l'impression de pas tout posséder, on essaye d'être les plus précises possibles par écrit et oral, car on sait que tout le monde ne lit pas les mails.* » (réunion de novembre/décembre 2023) Elle rappelle également à d'autres moments qu'elle envoie des ordres du jour, des comptes rendus, des documents et demande aux personnes d'animer mais que ce n'est pas toujours lu ou réalisé : « A1 : *difficulté dans l'ordre du jour c'est que c'est moi qui ai décidé. Je peux continuer mais le mieux serait d'anticiper. On a pas ré... Je*

tendais une perche, je comprends que ce n'est pas confortable si ce n'est pas anticipé. J'essaye de ne pas trop décider, n'hésitez pas à proposer. » (réunion de septembre 2023)

Au sein du groupe de « Bruxelles », A2, B1 et A5 maîtrisent des compétences utiles pour le jeu et les font valoir. Petit à petit ils maîtrisent des éléments sur lesquels les autres ont moins de visibilité car ils se réunissent en petit groupe pour avancer sur les règles. C'est le groupe qui a initié la première réflexion sur les règles du jeu et ils se positionnent ou sont positionnés comme des « experts » du jeu ce qui leur confère une certaine légitimité.

Nous remarquons que, dans le projet, A2 prend une place importante. Nous faisons l'hypothèse que c'est dû à sa connaissance des jeux de société comme nous venons de l'expliquer, mais aussi à sa manière de se comporter. En effet, A2 est assez assertif, il n'a pas peur de dire ce qu'il pense et réagit directement si quelque chose ne lui convient pas. Il propose régulièrement des idées et réagit fréquemment aux propositions d'idées, cela lui donne une position assez centrale dans le groupe et les personnes se tournent spontanément vers lui quand elles formulent des propositions. Il fait partie des personnes qui, dans le groupe, ont, comme A1, plus de « chance » de faire triompher leur propre volonté.

A7, quant à lui, va contester le fait que certaines personnes se soient autorisées à proposer des choses, ici des règles du jeu, sans que ce soit le travail demandé à ce moment-là. Lors de la réunion sur le choix du nom du jeu, il va reprendre des éléments discutés en grand groupe lors de la pause de midi pour réexpliquer son point de vue et l'argumenter. A1 s'en fera alors le relais. A4 prend dans le groupe le rôle de la médiatrice, elle va souvent proposer des compromis, essayer que les personnes exposent davantage leur point de vue, pour, ensuite, tenter de les concilier. Elle peut être aussi parfois une alliée pour A7 qui se trouve dans le même groupe géographique qu'elle.

Nous remarquons aussi, lors de la dernière réunion de préparation qui précède celle de présentation du jeu, que B1 va occuper une place importante et que celle-ci lui est donnée par le groupe. A6 va proposer d'expliquer le jeu lors la journée de présentation, mais les interactions du groupe montrent que ce n'est pas la place à laquelle elle est attendue. A6 se conformera à cette attente.

A1 : « ce sera l'après-midi, on va y venir, qui serait volontaire pour expliquer ?

A6 : : moi je peux expliquer le livret.

A1 : alors euh... d'autres volontaires. (...)

A1 : vous seriez toutes les deux ?

A6 : oui moi je peux prendre ce qui est opérationnel.

A5: moi je trouve que B1 est clair et synthétique il y a une...(…)

A1 : c'est vrai qu'une fois qu'on a mis les gens autour des tables après c'est difficile de récupérer leur attention en grand groupe et de repartir donc, on partirait sur... (elle récapitule).

B1 : auquel cas si jamais c'est nécessaire et utile je veux bien m'associer à A5 et A6.

A5 : pour la partie règles B1 est vraiment rodé, et A2 aussi mais c'est parce que j'entends qu'il va devoir faire bcp de choses ce jour là.

B1 : Elles ont changé, A2 passe son temps à les changer.

A2 : mais A2 est pas précis, clair, j'ai bien compris je laisse faire B1. »

A1 : C'est vrai que par rapport à toi A6, B1 a plus l'habitude.

A6 : Je fais comme vous voulez, je peux aussi me mettre après dans le débriefing,

B1 : On est pas de trop on peut faire en trois temps, dynamique » (réunion de février 2025)

Nous allons à présent proposer deux arrêts sur image que nous pouvons analyser autour de cette thématique du pouvoir et de la prise de décision au sein de notre groupe.

Le premier concerne la prise de décision autour du nom du jeu lors de la réunion de novembre 2024. La discussion autour du nom du jeu et la nécessité d'en trouver un, est initiée par C1. Elle est soutenue par A1. Plusieurs propositions sont réalisées par A8, C1, A6, A2, C2. Plusieurs membres comme A1, B1, C1, A6, A9, A7 vont avancer des arguments pour ou contre certaines propositions en mobilisant différents critères comme l'esthétique, le sens ou l'accessibilité afin de justifier leur position. La façon dont certains noms sont perçus comme « beaux » ou « accessibles » n'est pas remise en question par les autres membres du groupe. Certains noms comme Alterity vont être rejetés car ils évoquent des connotations psychanalytiques pour A7 ou culturelles pour A6 perçues comme négatives.

Dans cette séquence A1 et A2 jouent un rôle central, c'est eux qui vont trancher à plusieurs reprises. Par exemple concernant l'abandon d'Aviana : A2 : « *Oui mais Aviana on va laisser tomber c'est trop connoté avec le groupe* ».

C'est aussi le cas concernant la proposition de C2 lorsque la décision finale a presque fait consensus. « *C2: on pourrait inclure le mot accessmhan. A1 : non on avait dit que c'était deux choses séparées, mais est ce qu'il y a des objections sur les défis de Minach ?* ».

Notons qu'il n'y a pas d'imposition autoritaire, il s'agit plutôt d'une recherche de consensus. Parfois les votes pour une proposition se réalisent de manière implicite, par l'absence d'objections. Les décisions sont discutées, testées, parfois mises en pause. A1 : « *Il est 11h45, gardez en tête les défis de minak, on va faire une pause là-dessus, on stoppe la décision là-dessus. A2 : on laisse mariner.* »

La discussion continue alors en aparté pendant la pause du midi avec notamment A7 qui va en parler à plusieurs membres du groupe: A1: « *En petit groupe, on a pensé à Minach qui fait comme un acronyme : monde inclusif accessibilité classification handicap. Autres retours sur « Les défis de Minach » ?* »

Le nom « Les défis de Minach » sera validé par consentement : A1 : « *il y a pas d'objections sur « Les défis de Minach », ça veut dire qu'on a trouvé le nom ?* »

A2 tout en ne s'opposant pas à la décision reviendra de façon ironique sur le fait que la discussion a continué en dehors de la réunion : « *A2 : est-ce que laisser murir veut dire en parler à 4, 5 puis faire une proposition ?* »

Le second arrêt sur image concerne l'usage du chat durant les réunions en visioconférence. Lors de la réunion de novembre/décembre 2023, A1 va prendre la décision de le supprimer sans consulter le groupe au préalable. Pour elle, le problème du chat était que certaines personnes y inscrivaient leur point de vue mais que celui-ci était lu par d'autres personnes.

Elle voulait donc, en le supprimant, encourager les prises de parole directes. Elle était également gênée par le fait qu'à certains moments le grand nombre de blagues écrites en parallèle sur ce canal venait brouiller le fil des discussions en cours à l'oral. Plusieurs membres du groupe expriment alors leur désaccord. Des divergences autour de son utilité s'expriment : il y a des tensions entre inclusion, efficacité et clarté. Suite aux échanges, A1 propose de le remettre. Il est décidé de ne pas le remettre tout de suite afin de ne pas créer de complications techniques et parce que cette suppression temporaire permettra ensuite de faire un bilan. Le chat sera remis pour les réunions suivantes.

Nous remarquons qu'il existe plusieurs enjeux autour du pouvoir et de la prise de décision au sein du groupe. Premièrement, nous retrouvons à nouveau la tension entre la participation et l'efficacité. Deuxièmement, il existe un enjeu autour du rôle de l'animateur-rice/coordonateur-rice dans un projet participatif de ce type. Il ou elle doit trouver la bonne posture permettant de faciliter sans dominer. Troisièmement, au niveau de la prise de décision, il faudra trouver le bon équilibre entre consensus et leadership assumé puisqu'il apparaît clairement qu'il y a un inconfort manifeste quand personne ne tranche. Quatrièmement, le partage de l'information est vu comme une clé de la co-élaboration.

Rôle des émotions

Les émotions ont occupé une place importante dans notre projet. La gestion de ces émotions pouvant être douloureuses nécessite un accompagnement. Elles sont toutefois essentielles car elles peuvent être vectrices de mobilisation et aider à mieux comprendre certaines réalités. Jasper (1997, 1998) explique qu'elles jouent un rôle central comme déclencheur ou moteur de l'engagement d'usagers ou de représentants d'usagers qui veulent transformer les institutions. Les émotions ont été présentes lors de la phase de conception du jeu. On peut penser que le travail émotionnel à savoir « *l'acte par lequel on essaie de changer le degré ou la qualité d'une émotion ou d'un sentiment* » (Hochschild, 2003, p.32) a été présent pour tous les membres du groupe mais plus important encore pour les personnes handicapées partenaires. Ce travail émotionnel a même été intense pour certaines personnes. Accueillies et prises en compte ces émotions ont été un levier de transformation dans le projet.

Diverses tensions et ajustements peuvent être relevés. Les premières tensions concernent l'expérience vécue et la mise à distance de celle-ci. C1 en témoigne : « (...) *c'est pas les réunions en présentiel qui posent problème, c'est vraiment la démarche de jouer, de création du jeu, pardon de ce que ça peut produire chez les uns et les autres, moi j'ai eu le sentiment de servir de cobaye.* » et plus tard « *c'est inconfortable, violent, heureusement que c'est le giffoch, que je vous connais un peu, moi je suis pas prête (voix tremblotante), dès le départ, j'avais fait part de mes craintes à A1, je suis un cobaye, j'assume.* » (réunion de mars 2024)

Quand elle dit qu'elle avait fait part de ses craintes dès le départ, C1 évoque aussi ici des craintes qu'elle avait vis-à-vis de l'observation participante qui allait être menée. Elle les avait exprimées à A1 au moment du recueil des consentements. A1 avait alors pris le temps de discuter longuement avec C1 de cet aspect. Comme le redira C1 lors de la réunion de présentation des résultats de la démarche d'observation de juin 2025, diverses émotions relatives à des vécus notamment en lien avec « *la recherche médicale pure* » avaient été

ressenties. C1 : « Avant le début du projet A1 a passé beaucoup de temps à me rassurer. J'étais réfractaire à ça (...) ça m'effrayait. » (réunion de juin 2025)

La seconde personne en situation de handicap (C2), vivant l'expérience de la déficience intellectuelle et ayant également connu un parcours de formation jonché de difficultés, n'a pas ressenti les choses de la même manière ; mais elle a malgré tout évoqué un ressenti similaire sur l'utilisation de son expérience de vie : « C2 : Avec vous j'ai eu du plaisir à jouer, mais si je vois que des autres personnes jouent avec ma situation, ce serait pas la même chose. » (réunion de mars 2024). Le fait de devoir raconter son parcours de formation n'a pas été évident pour lui non plus, il nous dira en juin 2025 qu'il a eu de « la peine à dévoiler ça, j'avais peur qu'on me porte un jugement ».

Un univers imaginaire a été ajouté. Si cet élément de distanciation avait été envisagé dès le début du projet comme le rappellera B1 : « Je rejoins A2, dans mon souvenir, il y a une étape qu'on a passé trop vite, on devait faire des entretiens puis on devait se réécarter des entretiens. Il faudrait creuser cette étape, on a eu des discussions, des groupes ont réécrit la même chose pour ne pas se réécarter » (réunion de mars 2024), il a été rappelé par C1 notamment lors de la réunion de mai 2023 : « un tout petit point dit en off, au travers de ce jeu j'ai envie de vous demander de ne pas oublier que l'idée que je me fais du jeu, c'est l'évasion, un échappatoire à un quotidien douloureux, comme facilitateur une licorne, pas seulement une morale, une conduite à tenir, laisser la possibilité d'une ouverture vers l'imaginaire. »

Lors du travail du groupe sur la revue de littérature, le travail de Trépanier-Jobin (2016) sur les différents types de jeux, en rapport avec les objectifs envisagés par leurs concepteurs, a retenu l'attention du groupe-projet. Trois types de jeux y sont comparés : les jeux « sérieux », qui ont un objectif d'apprentissage ; les jeux « persuasifs » qui, conçus à partir de situations présentées dans le jeu, veulent faire passer des messages et arguments pour convaincre les joueurs d'adopter un point de vue précis, et changer leurs croyances ou façons d'agir ; les jeux « expressifs », qui offrent la possibilité pour les joueurs de prendre des rôles, conçus pour sensibiliser des personnes aux difficultés, dilemmes éthiques que rencontre le personnage central d'un jeu. Cette confrontation expérientielle vise alors à favoriser l'empathie, la réflexion, et l'émergence de questionnements. Il s'agit de sensibiliser, plus que d'expliquer ; de déstabiliser les représentations plus que de convaincre.

Lorsqu'ont surgi les écueils évoqués à l'instant, le groupe a dès lors fait le choix d'opter pour le jeu « expressif » qui permet de sensibiliser via l'empathie et la réflexion éthique :

« juste par rapport à ces questions-là c'est aussi logique et presque une attente que le jeu vienne concerner l'équipe de joueurs, c'est attendu qu'on puisse être déstabilisé, qu'on ait un ressenti sinon on agit pas, si on est pas secoué, on ne joue pas (...) » (A9, réunion de mars 2024).

Plutôt que de le réduire, le travail émotionnel qui serait nécessaire pour l'équipe de joueurs et de joueuses devenait donc attendu, voire recherché :

« (...) on est dans un type de jeu expressif, on a forcément une participation affective, c'est ça l'enjeu et c'est plus fort que le jeu que quand il n'est que pédago, on se sent impliqué on est là-dedans. (A5, réunion de mars 2024)

Heron (2024) propose plusieurs stratégies pour gérer la dimension émotionnelle dans les jeux expressifs. La première option est la stratégie ludique d'évitement : accueillir les émotions

plutôt que de les mettre de côté, mais prévoir un mécanisme dans le jeu qui permet aux joueurs ou aux joueuses incommodés de mobiliser un dispositif de joker ou de passer leur tour par exemple. L'autre option est la stratégie ludique apportée par un univers fantaisiste : éviter une charge émotionnelle trop importante en introduisant une distanciation de la vie réelle, par la création d'un univers de jeu onirique, fantaisiste. La stratégie retenue a combiné les deux : adopter une stratégie ludique par la création d'un univers fantastique, au sein duquel sont intégrées des stratégies d'évitement. Dans le livret d'accueil, comme l'avait suggéré C3 en début de projet, des « avertissements » quant au fait que le jeu pourrait susciter des émotions ont été ajoutés :

« Attention ! Les joueurs peuvent rencontrer des situations qu'ils vivent dans la vraie vie. Cela peut être difficile et donner des émotions. Le joueur peut quitter un moment le jeu et revenir s'il a envie. Il ne faut pas se forcer. » (Livret de jeu en FALC, p.14)

Cette proposition a été réalisée par une personne concernée par l'expérience du handicap :

« Je voulais réagir au fait, si des personnes concernées jouent, je réagissais au fait que A2 disait on peut pas contrer ça, trigger, éléments déclencheurs qui peuvent faire vivre des choses pas agréables à des personnes, trigger warning on dit qu'on va aborder des choses et on dit aux gens si vous voulez pas être confrontés ne jouez pas, ça peut permettre de minimiser » (C3, réunion de mai 2023)

Outre la possibilité d'éviter la confrontation avec ces éléments potentiellement déclencheurs d'émotions négatives, un autre choix permet aux personnes concernées de gérer les émotions au cours de l'expérience de jeu, par un effet de distanciation de la vie réelle plutôt que d'évitement (Heron, 2024): créer un univers de jeu imaginaire, « Le monde de Minach ». Le fait que le jeu se déroule non pas dans le monde réel mais dans un monde imaginaire où un groupe d'élèves de « l'académie des chouettes » est amené à rencontrer des personnages dans cet univers, pour les aider à résoudre leurs défis fait partie des mécanismes de protection émotionnelle.

Nous avons vu que la valorisation du savoir expérientiel était parfois vécu comme une assignation, ou que les personnes étaient gênées du fait qu'on utilise leur propre histoire, les personnes en situation de handicap de notre groupe réagissait aussi plus fortement que d'autres membres du groupe quand le collectif de joueurs et de joueuses proposaient des solutions visant à modifier leurs capacités individuelles plus que l'environnement.

C1 : C'est pas avoir honte, bien sûr que c'est pas une honte d'aller faire une psychothérapie, je sais pas mais c'est juste pourquoi proposer ça, pourquoi on m'a dit C1 tu vas mal, va parler à un professionnel, moi j'aurais aimé qu'on me propose autre chose, d'accord tu as un parcours atypique mais [NOM D'UNE INSTITUTION D'ENSEIGNEMENT SUPERIEUR] peut t'accueillir en Master » (réunion de mars 2024).

Même si les personnes concernées ressentaient la proposition de ces solutions de manière plus violente que les autres membres du groupe, tous et toutes s'accordaient sur le fait qu'il était problématique qu'il y ait une équivalence dans le jeu entre le fait de proposer des solutions visant à transformer la personne et des solutions visant à transformer son environnement. Le but du jeu était de sensibiliser à des modèles de classification du handicap qui mettent en évidence l'interaction entre l'individu et son environnement. Des éléments de

la mécanique du jeu qui tiennent compte des valeurs communes au groupe et de sa manière de concevoir le handicap comme une interaction entre facteurs personnels et environnements ont été ajoutés. La mécanique du jeu valorise les décisions visant à modifier l'environnement: « B1: (...) *je pense que ce qu'on se doit de montrer dans le jeu c'est ça, que le collectif a plus à gagner en travaillant sur l'environnement qu'en ayant juste amélioré l'asthme de la personne* ». (réunion de mars 2024).

Nous avons aussi remarqué, lors des phases de test, que le fait d'incarner un personnage qui doit réaliser un défi dans le jeu, est une variante du jeu qui suscite davantage d'émotions mais qui a été très appréciée par les joueuses et les joueurs. Ils et elles ont témoigné du fait qu'en jouant le rôle d'un personnage ou en étant face à une personne qui jouait ce rôle, le collectif avait davantage envie de défendre la situation de la personne et prenait conscience aussi du rôle de l'environnement. La possibilité offerte de vivre des émotions permettait une meilleure prise de conscience du modèle et venait déstabiliser des représentations du handicap. Pour les personnes concernées par les expériences du handicap qui ont expérimenté le jeu, le fait d'avoir une dimension magique dans le jeu a été vécu très positivement. A9 témoigne ainsi de son expérience d'un test du jeu réalisé le 6 juin 2025 avec des personnes avec un handicap psychique qui ont trouvé que le jeu leur donnait énormément de tonus, d'espoir parce qu'il rappelle qu'il existe toujours cette dimension magique dans la vie. Aussi bien les mauvais sorts que les bonnes choses qui nous arrivent vont au-delà des dispositifs et de ce qui est programmé, cela échappe à toutes les règles.

En conclusion, nous pouvons dire que les émotions sont un moteur de transformation sociale. La question de la gestion des émotions et du travail émotionnel dans un projet de recherche action participative n'est pas négligeable y compris dans l'après-projet. Il est important de ne pas sur-paternaliser les réactions à ces émotions, mais de les accueillir. Le groupe a du entendre que certaines personnes n'avaient pas envie de jouer et qu'elles trouveraient par elles-mêmes leur place au sein du projet. Le groupe a accepté de se laisser déstabiliser par ces émotions. Accueillies avec bienveillance et respect elles ont pris leur place dans le processus et ont modifié le projet dans son ensemble.

Impact du travail d'observation sur le projet

Bien qu'il soit difficile de dire avec certitude ce qui, dans le projet, est dû aux retours réflexifs sur la dynamique, nous pouvons observer un impact sur certains éléments et formuler quelques hypothèses basées sur nos échanges avec le groupe. Nous pensons que le processus de prise de décision et la présentation du processus de prise de décision par consentement suggéré par un membre du groupe a eu une incidence sur le travail mené. Nous avons pu observer, au fil du temps, que l'animatrice utilisait en partie l'outil pour acter une décision. La variable genre, non prise en compte au départ, a été analysée par la chercheuse chargée de l'observation avec en parallèle une moindre focalisation sur une qualification des membres entre professionnels; chercheurs-formateurs; personnes en situation de handicap. A partir de la deuxième réunion (mai 2023), la chercheuse n'a pas plus catégorisé les observations en fonction de ces groupes d'appartenance mais a repris un comptage par personne, par catégorie.

L'élément central de ce travail est qu'il amène dans le projet un processus réflexif nous amenant à être attentifs et attentives à nos interactions et à ce qu'elles produisent chemin faisant ayant pour conséquence de modifier certains de nos comportements. C'est ce qu'exprimait notamment B1 lors de la réunion de juin 2025 : « *On participe, on y va et plus on est à l'aise dans le groupe, plus le naturel revient au galop et donc il y a plein de choses que ce soit du mansplaining ou de la condescendance mal placée, il y a des choses qui reviennent systématiquement. Le fait d'avoir cette espèce de... comme un vaccin, une piqûre de rappel au démarrage de la réunion ben moi ça m'aidait dès le début à me dire ok maintenant tu te concentres un peu parce qu'il va falloir y aller et pas comme d'habitude, il va falloir être inclusif, que moi aussi je change. En fait ça vient de moi avant de venir des autres et ça c'était très utile.* »

Nous devons toutefois noter que lors de la réunion de février 2025 et des dernières journées en présentiel pour la présentation du jeu, la chercheuse n'a pas présenté l'analyse de ses observations. C'est pour nous un indice supplémentaire de la difficulté que nous avons soulignée plus haut de mener de concert deux objectifs : produire un jeu de société qui puisse avoir un impact de sensibilisation et mener un processus de co-construction inclusive. Le temps manquant, le choix a été fait d'avancer pour arriver à un produit final pouvant satisfaire l'ensemble du groupe. L'observatrice a également fait part lors de son retour final sur les observations et leur analyse du fait qu'elle avait été elle-même soumise à cette contrainte de temporalité : tenir dans le temps imparti lors de la réunion pour présenter les résultats et leur analyse et prendre le temps de bien expliquer, lentement et à l'aide de pictogrammes ou d'images les différents concepts mobilisés et ce que pouvaient montrer l'analyse des observations. Si un travail de simplification a été mené et des images ajoutées aux présentations pour les rendre plus accessibles, le débit de parole et l'enchaînement rapide des idées n'a pas permis à certaines personnes de suivre la totalité de la réflexion.

Quelques projets d'articles ou de communication sont en cours et certains seront certainement l'occasion d'y associer des personnes concernées ou des membres du groupe. Cela permettra peut-être de réexpliquer certaines choses de manière plus individuelle afin que toutes et tous puissent se saisir de ces résultats. Ainsi un article sur la place des émotions dans le projet ; sur la participation dans notre projet : Participation, collaboration, rôles et places de chacun ; et un article sur la prise de décision dans un processus collaboratif sont notamment en cours de réflexion avec, pour le second une volonté d'au moins une personne en situation de handicap de participer à l'écriture.

Que retenir ?

Le groupe a décidé d'adopter une démarche réflexive sur le processus participatif et inclusif de co-élaboration de ce jeu. Toutes les réunions collectives (dix séances de deux à trois jours) ont fait l'objet d'observation participante. La posture choisie par la personne chargée de réaliser ces observations a été celle d'« observatrice comme participante ». Cela signifie que les membres du groupe étaient au courant de ses activités d'observation. Ils et elles avaient été informés en amont du rôle de l'observatrice et des objectifs de l'observation. Un

consentement éclairé avait été recueilli auprès des participant-e-s garantissant l'éthique du dispositif. Contrairement à ce qui se pratique habituellement, l'analyse de ces observations a été réalisée chemin faisant et présentée au groupe tout au long du projet. Ce sont ainsi neuf temps de restitution qui ont rythmé le projet. Lors de ces temps collectifs, la chercheure présentait une synthèse problématisée des dynamiques collectives enrichie d'apports théoriques permettant d'éclairer les observations et de favoriser l'amélioration des échanges vers plus d'inclusion et de participation au sein du groupe.

Il est à noter qu'une attention particulière était portée à la participation réelle de tous : les règles communicationnelles spécifiques favorisent-elles ou entravent-elles l'inclusion ? Les éléments facilitateurs ou obstacles sont analysés, entre autres, en lien avec le modèle de production du handicap (Fougeyrollas, 2021) insistant sur l'importance de l'environnement dans la dynamique de participation sociale. Les discussions collectives autour de ces synthèses visaient à maintenir une vigilance sur le processus participatif, à identifier et résoudre les tensions, et à ajuster les pratiques pour éviter que certains membres se retrouvent exclus de certains aspects du projet. Cette démarche de recherche-action permettait une remise en question permanente et des ajustements continus du processus participatif.

Références bibliographiques

- Aigner-Walder, B., Gruber, M., Hagendorfer-Jauk, G., Krainer, D., Oberzaucher, J., & Pichler, C. (2024). Participatory research and development approaches in applied ageing research. In *Routledge International Handbook of Participatory Approaches in Ageing Research* (Routledge). Routledge.
- Bardin, L. (2013). *L'analyse de contenu*. Presses Universitaires de France. <https://doi.org/10.3917/puf.bard.2013.01>
- Bertrand, D. (2018). L'essor du féminisme en ligne : Symptôme de l'émergence d'une quatrième vague féministe ? *Réseaux*, n° 208-209(2), 232-257. <https://doi.org/10.3917/res.208.0229>
- Blaise, J.-L. (2002). *Liminarité et limbes sociaux : Une approche anthropologique du handicap*. Atelier national de reproduction des thèses -ANRT.
- Blanc, A. (2008). *Le handicap ou le désordre des apparences* (Armand Colin). Armand Colin.
- Coulon, A. (2002). *L'école de Chicago*. Presses Universitaires de France.
- Darics, E., & Clifton, J. (2023). *Organisation, communication and language : A case book of methods for analysing workplace text and talk*. Palgrave Macmillan.
- Drew, P., & Heritage, J. (1992). *Talk at Work. Interaction in Institutional Settings*. Cambridge University Press.
- Endenburg, G. (1998). *Sociocracy : The organization of decision-making : « no objection » as the principle of sociocracy*. Eburon.
- Falzon, P. (2013). *Ergonomie constructive*. Presses Universitaires de France. <https://doi.org/10.3917/puf.falzo.2013.01>

- Fougeyrollas, P. (2021). Classification internationale 'Modèle de développement humain-Processus de production du handicap' (MDH-PPH, 2018). *Kinésithérapie, la Revue*, 21(235), 15-19. <https://doi.org/10.1016/j.kine.2021.04.003>
- Gardien, È. (2024). Interroger le médico-social. In *Interroger le médico-social* (p. 515-540). Dunod. <https://doi.org/10.3917/dunod.henck.2024.01.0515>
- Guerdan, V. (2016). Le partenariat, une base théorique pour tenter de mieux comprendre. *Insieme Genève, Bulletin Partenariat : des valeurs aux actes*.
- Heiden, L., & Quignard, M. (2024). Collaborer et « prendre le lead » dans un jeu coopératif digitalisé: *Langage et société*, N° 182(2), 107-133. <https://doi.org/10.3917/lis.182.0107>
- Heron, M. J. (2024). *Tabletop game accessibility : Meeple Centred Design* (1st ed). CRC Press.
- Hochschild, A. R. (2003). Travail émotionnel, règles de sentiments et structure sociale. *Travailler*, n° 9(1), 19-49. <https://doi.org/10.3917/trav.009.0019>
- Houllier, F., & Merilhou-Goudard, J.-B. (2016). *Les sciences participatives en France. Etat des lieux, bonnes pratiques et recommandations*. INRA. <https://doi.org/10.15454/1.4606201248693647E12>
- Jasper, J. M. (1997). *The art of moral protest : Culture, Biography, and Creativity in Social Movements*. The University of Chicago Press.
- Jasper, J. M. (1998). The Emotions of Protest : Affective and reactive emotions in and around social movements. *Sociological Forum*, 13(3), 397-424. <https://doi.org/10.1023/a:1022175308081>
- Marcel, J.-F. (2023). Une « vraie » place dans la recherche-intervention. *Recherches en éducation*, 51. <http://journals.openedition.org.ezproxy.univ-catholille.fr/ree/11631>
- Nizet, J. (2007). *La sociologie de Anthony Giddens*. La Découverte.
- Oudet, S. F. (2012). Concevoir des environnements de travail capacitants : l'exemple d'un réseau réciproque d'échanges des savoirs. *Formation emploi. Revue française de sciences sociales*, 119, 7-27.
- Quéré, L. (1997). La situation toujours négligée ? *Réseaux*, 15(85), 163-192. <https://doi.org/10.3406/reso.1997.3139>
- Robert, A. D., & Bouillaguet, A. (1997). *L'analyse de contenu*. Presses universitaires de France.
- Rocque, S., Langevin, J., Chalghoumi, H., & Ghorayeb, A. (2011). Accessibilité universelle et designs contributifs dans un processus évolutif. *Développement Humain, Handicap et Changement Social*, 19(3), 7. <https://doi.org/10.7202/1086810ar>
- Rosa, H. (2019). La société de l'écoute. La réceptivité comme essence du bien commun. *Revue du MAUSS*, n° 53(1), 361-395. Cairn.info. <https://doi.org/10.3917/rdm.053.0361>
- Sapir, E. (1971). *Anthropologie*. Points.
- Seuren, L. M., Stommel, W., Van Asselt, D., Sir, Ö., Stommel, M., & Schoon, Y. (2019). Multidisciplinary meetings at the emergency department : A conversation-analytic study of decision-making. *Social Science & Medicine*, 242, 112589. <https://doi.org/10.1016/j.socscimed.2019.112589>
- Solnit, R. (2014). *Men explain things to me*. Granta.

- Souchard, N., & Bonny, Y. (2015, janvier). La recherche-action coopérative, une voie contributive aux productions de la société civile ? *Chercheur.e.s et acteur.e.s de la participation: liaisons dangereuses et relations fructueuses*. GIS Démocratie et participation, Paris, France.
- Stiker, H.-J. (2007). Pour une nouvelle théorie du handicap. : La liminalité comme double. *Champ psychosomatique*, n° 45(1), 7-23. <https://doi.org/10.3917/cpsy.045.0007>
- Trépanier-Jobin, G. (2016). Differentiating Serious, Persuasive, and Expressive Games. *Kinephanos, Exploring the Frontiers of Digital Gaming: Traditional Games, Expressive Games, Pervasive Games*, 107-128.
- Van De Mieroop, D., Clifton, J., & Verhelst, A. (2020). Investigating the interplay between formal and informal leaders in a shared leadership configuration : A multimodal conversation analytical study. *Human Relations*, 73(4), 490-515. <https://doi.org/10.1177/0018726719895077>
- Vidal-Gomel, C., Rachedi, Y., Bonnemain, A., & Gébaï, D. (2012). Concevoir des environnements capacitants en atelier de travail protégé. *Relations industrielles*, 67(1), 122-146. <https://doi.org/10.7202/1008198ar>
- Wasson, C. (2016). Integrating conversation analysis and issue framing to illuminate collaborative decision-making activities. *Discourse & Communication*, 10(4), 378-411. <https://doi.org/10.1177/1750481316638153>
- Watzlawick, P., Helmick Beavin, J., & Jackson, D., D. (1972). *Une logique de la communication* (Seuil).
- Weber, H. (2022). Faire converger l'énergie des membres d'un groupe vers un but commun avec le processus de décision par consentement. *Le développement des acteurs de la pédagogie de l'enseignement supérieur pour et dans l'"agir ensemble"*. AIPU Agit ensemble dans l'enseignement supérieur: enjeux et perspectives, Rennes.
- Weber, M., Chavy, J., & Dampierre, É. de. (2003). *Economie et société*. Pocket.
- Winkin, Y. (2001). *Anthropologie de la communication* (Nouv. éd.). Seuil.
- Zask, J. (2011). *Participer. Essai sur les formes démocratiques de participation*. Le bord de l'eau.

4. Recommandations au regard des résultats

Après avoir présenté nos résultats, nous déclinons ici des recommandations à l'usage de futurs participants à des projets participatifs. Elles sont essentiellement issues du travail d'observation du processus réalisé dans le cadre du projet. Nous avons souhaité mettre en exergue en particulier la problématique de la rétribution des personnes handicapées partenaires.

Rétribution des personnes handicapées partenaires

La démarche participative adoptée dans ce projet a aussi pris la forme d'une réflexion sur la rétribution / rémunération des trois personnes handicapées partenaires dans ce projet. Le choix retenu a permis de prévoir dans le budget initial demandé en 2022 l'équivalent de 0,1 ETP pour chacune, pour leur contribution pendant toute la durée du projet, équivalent à 5 000 euros par personne sur 24 mois. Les autres participants bénévoles du projet n'ont pas été rémunérés. Les participants salariés l'ont été par leur institution.

Chacune des trois personnes concernées résidant dans un pays différent (Belgique, Suisse et France) et ayant un statut différent, une solution personnalisée a été étudiée pour chacune, parfois un peu hybride, compte tenu de la complexité de certains cadres règlementaires qui ne prévoient encore pas (suffisamment) ce type de situations (ex. : limites liées au cadre de versement de l'AAH en France). Nous tenons ici à souligner cette complexité et le temps passé, avec chaque personne concernée, à envisager de multiples solutions avant d'en mettre en œuvre une, adaptée à chaque situation. À l'heure où nous écrivons ces lignes, et ce malgré l'engagement actifs de plusieurs acteurs, la solution envisagée pour l'une de ces trois personnes reste peu satisfaisante pour la personne concernée. Nous tenons donc à souligner l'importance de pouvoir améliorer sur le long terme cette question de la rétribution effective de personnes handicapées partenaires dans un projet de recherche. Malgré les frustrations générées par cet état de fait pour la troisième personne, nous espérons que l'expérience accumulée dans ce projet de ce point de vue permettra de mieux rendre visible cette problématique et de la remettre au centre lorsqu'il s'agit d'élaborer des projets participatifs. L'enjeu de participation reste en effet crucial : comment faire en sorte que le temps consacré à un projet par une personne, en tant que personne handicapée partenaire, bénéficie d'une juste rétribution / rémunération ? Et ceci en comparaison des statuts de salariés des autres participants, ou bien des temps consacrés par d'autres volontairement en tant que bénévoles. L'équipe de l'EHESP, notamment, en tant que porteur du projet, se met à disposition des interlocuteurs concernés pour en discuter davantage.

Recommandations au regard des résultats de l'observation du processus

Tout au long du projet le compte rendu des observations présenté au groupe était une manière de renvoyer à celui-ci certaines règles communicationnelles afin que chacun et chacune puissent se positionner sur celles-ci et leur pertinence ou adresser des questions à investiguer à l'observatrice. Toutefois ces retours se sont arrêtés avant la fin du projet et ils ne permettaient pas de faire remonter des ressentis plus individuels.

Suite à la présentation des résultats et des analyses de la totalité des observations le 20 juin 2025, les membres du groupe ont émis un certain nombre d'observations et de pistes dont nous tirons les recommandations suivantes :

- En amont du projet :
 - Des réunions de pré-projet pour choisir un projet qui fera sens pour toutes et tous et dans lequel les différentes expertises pourront s'enrichir.
 - Il semble nécessaire de réfléchir ensemble en amont du projet à ce que signifiera l'efficacité au sein du groupe et au type de participation attendue. Il faudra définir ce que les un-e-s et les autres mettent derrière ce terme.
 - Il faudra aussi réfléchir avec le groupe, en lien avec la conception de l'efficacité et de la participation attendue, sur les priorités et les critères que celui-ci va se donner pour évaluer son degré d'efficacité et de participation : faire attention dès le départ à ce que ces critères ne restent pas « validocentrés » en partant bien, dès le départ des représentations croisées des différents membres du projet.
 - Le rythme de travail et le calendrier du projet devront être validés par les personnes à besoins spécifiques impliquées dans le projet.
 - Il sera notamment important de quantifier tous les temps de préparation nécessaires et de les faire apparaître dans le budget si on veut vraiment que tous et toutes puissent participer de manière équivalente.
 - Le temps investi par la chercheuse pour observer le processus a été sous-estimé : pour un projet qui impliquerait ce type de protocole d'observation, prévoir plutôt 20-25% d'ETP.
 - Penser le design de recherche en partant des expériences de chacun-e :
 - o Réaliser un relevé des besoins comme cela avait été mis en place dans le cadre du présent projet.
 - o Réaliser un relevé des compétences de chacun et de chacune.
 - Il sera important de rappeler régulièrement, de manière explicite, les tâches que les uns et les autres auront à mener et à quel moment en lien avec le relevé des compétences.
 - Rappeler régulièrement le rétroplanning du projet avec les différentes étapes anticipées sur la temporalité du projet.
 - Travailler sur le budget pour :
 - o Améliorer et cadrer les conditions de rétribution de chaque participant-e notamment des personnes handicapées partenaires,
 - o Prévoir le plus possible de réunions en présentiel.
- Une charte accessible et co-construite : Dans notre projet, une charte a été co-construite puis mise en forme par deux membres du groupe. Cette charte est importante et reflète bien les besoins des différentes personnes. Il faut toutefois s'en emparer davantage et la faire vivre tout au long du projet. Une piste évoquée pour faire vivre la charte serait d'avoir une charte très visuelle avec des logos, des icônes, des images qui serait affichée en permanence et sur laquelle les personnes auraient pu aller rajouter des éléments au fil des réunions : des points d'interrogation quand on ne respectait pas un item ou des idées à ajouter auxquelles le groupe n'aurait pas pensé en amont. Il s'agirait de faire de la charte un outil pédagogique accessible et ludique.

- Une temporalité plus longue et une souplesse du côté des financeurs : Il est apparu qu'au fil du temps, les normes de production ont pris le pas sur les normes de participation inclusive. Afin de ne pas voir se reproduire ce type d'écueil qui est le lot de nombreux projets de recherche, plusieurs pistes ont été envisagées. La première consiste à envisager une temporalité plus longue sur les projets participatifs ou à encourager les financeurs à une certaine souplesse concernant le fait d'accorder des délais supplémentaires assortis d'un budget supplémentaire permettant de mettre en œuvre des réunions de travail et de financer des prolongements de contrats le cas échéant afin que l'atteinte des résultats et des livrables ne vienne pas entraver l'aspect participatif. Prévoir une étape avec les parties prenantes afin d'envisager la possibilité d'une prolongation dans le temps, assortie d'une prolongation budgétaire pour tous les partenaires.
- Revenir régulièrement sur la charte avec des rôles définis : Plusieurs personnes ont souligné le fait qu'avoir plus de temps est essentiel mais ne serait pas suffisant et qu'il serait également nécessaire de revenir régulièrement s'interroger sur l'efficacité du groupe eu égard à des critères d'efficacité qui auraient été pensés collectivement en amont, notamment en lien avec une charte co-construite. De manière concrète, une personne suggère de définir des rôles permettant d'être attentifs à ces différents critères chemin faisant. Le fait d'avoir une observatrice externe faisant des retours réguliers sur la démarche a par exemple permis au groupe d'ajuster et d'adapter certains comportements et interactions. Il serait peut-être intéressant d'avoir aussi un retour « à chaud » après chaque réunion sur le respect ou non des règles de la charte durant celle-ci. Il faut toutefois noter que le temps suffisant pour exposer les analyses des observations n'était pas suffisant pour permettre à toutes et tous de comprendre la totalité de ce qui était partagé. Un temps plus conséquent ou un temps supplémentaire en amont pour les personnes qui estiment en avoir besoin serait une piste d'amélioration.
- Un groupe de taille restreinte : La taille du groupe est également pointée comme un facteur rendant plus difficile une participation pleine et entière de toutes et de tous. Un groupe de 17 personnes est trop important, l'idéal serait plutôt 10, 12 personnes.
- Des synthèses régulières : Il serait aussi intéressant de formaliser des obligations de synthèses régulières afin de s'assurer que tout le monde continue à suivre et qu'il n'y ait personne qui se retrouve complètement perdu.
- Accepter que participation et diversification ne sont pas incompatibles mais définir explicitement dès le départ qui fera quelles tâches et quand.
- Cultiver une ambiance de bienveillance (posture de non-jugement, marques d'attention à l'autre...).
- Proposer explicitement à des membres du groupe, en duo s'ils sont plus à l'aise de cette façon, d'animer des séquences. Ne pas se contenter de proposer aux membres du groupe d'animer s'ils ou elles le souhaitent car certaines personnes pourraient ne pas oser proposer de le faire car elles ne sentent pas légitimes ou compétentes. Animer c'est aussi prendre un peu la main, occuper une place autre. Celui qui anime doit maîtriser les informations et les objectifs et enjeux liés à la séquence ou à la réunion. Le fait que tout le monde puisse expérimenter ce rôle même en duo est intéressant en termes de pouvoir au sein du groupe et d'*empowerment* individuel.
- Réaliser des fiches de fonctionnement du GIFFOCH qui expliqueraient un peu le fonctionnement du groupe et qui expliciteraient les attentes implicites envers les différents membres de ce groupe. Il s'agirait notamment de définir la coordination du GIFFOCH, ce que cela implique et qu'est-ce qui est attendu de la personne qui l'assume.

Avoir des rôles et des fonctions définis n'est pas incompatible avec le fait d'être un groupe participatif étant entendu qu'on peut co-construire ces rôles et fonctions.

- Prévoir des temps où les différents membres du groupe puissent prendre la parole, présenter des éléments qu'ils maîtrisent, ces éléments peuvent être de nature diverse, cela peut être un jeu qu'ils ont réalisé, un projet auquel ils ont participé, des ressources plus théoriques etc. Cela permet aussi que des personnes qui ont acquis des compétences en cours de projet puissent les partager avec le groupe même si elles n'avaient pas été identifiées dès le début du projet.
- Réfléchir à des outils qui permettent d'oser davantage prendre la parole.
- Revenir régulièrement sur le rétroplanning imaginé en début de projet pour voir si on le respecte, si on s'en est éloigné et comment le cas échéant on peut le modifier pour qu'il corresponde à la réalité du projet.

Conclusion concernant l'observation du processus

Au-delà des résultats détaillés et de ce qu'ils nous apprennent sur la dynamique de groupe et la participation au sein de celui-ci, nous pouvons croiser notre analyse avec des concepts plus spécifiquement mobilisés dans le champ du handicap. Nous reprendrons la notion d'environnement capacitant et les trois aspects à prendre en compte dans son développement : préventif, universel et développemental. Nous lirons aussi les résultats de nos analyses en lien avec les modèles explicatifs du handicap que nous avons mobilisés et auxquels nous voulions sensibiliser dans le cadre du jeu à savoir la CIF (Classification Internationale du Fonctionnement, du handicap et de la santé) et le MDH-PPH (Modèle de Développement Humain – Processus de Production du Handicap), tous deux renvoyant à une approche systémique du handicap.

La CIF, proposée en 2001 par l'Organisation Mondiale de la Santé (OMS) permet d'analyser les situations de handicap à partir de quatre composantes en interaction : les fonctions organiques, physiologiques et psychologiques, ou les structures anatomiques qui impliquent le fonctionnement corporel et l'organisation physique ; les activités et la participation réelle de la personne à travers son fonctionnement ; les facteurs environnementaux (physiques, sociaux ou attitudes) et externes potentiellement handicapants ou facilitateurs et les facteurs personnels ou individuels.

Le MDH-PPH, quant à lui, est un modèle développé par Fougeyrollas et son équipe en 1998. Ce modèle considère que la situation de handicap ou de participation résulte d'une interaction entre des facteurs intrinsèques, propres à la personne, et des facteurs externes, propres à l'environnement et pouvant jouer tantôt le rôle d'obstacles, tantôt le rôle de facilitateurs. C'est en entrant en interaction que ces différents facteurs vont permettre ou non la réalisation des habitudes de vie de la personne qui correspondent à son sexe, son âge et son identité socioculturelle. C'est en fonction de la réalisation de ces habitudes vie qu'on va dire si la personne se situe en situation de participation sociale ou de handicap. Une personne n'est pas toujours en situation de handicap mais peut se retrouver prise dans des situations de handicap. La qualité de la participation sociale correspondra au degré de réalisation des habitudes de vie et à la satisfaction envers celles-ci. Le MDH-PPH tient compte aussi des préférences et des choix autodéterminés des personnes qui peuvent évoluer avec le temps.

Notre travail ethnographique nous a permis d'observer la participation « réelle » des différentes personnes au sein du groupe, mais aussi, notamment en dialogue avec les participants, d'interroger les raisons de cette participation ou de la difficulté à la mettre pleinement en œuvre. L'analyse de ces observations nous permet de dégager ce qui, au sein de notre groupe, a permis ou non la mise en œuvre d'un environnement capacitant et ce que nous pourrions améliorer pour des projets futurs. Ainsi, la charte, les aménagements mis en place tout au long du projet comme par exemple, la volonté d'adaptation du rythme des échanges, les pauses régulières, la simplification du langage et l'attention portée aux besoins spécifiques ont contribué à la mise en place d'un environnement capacitant mais n'ont pas permis d'y prétendre pleinement. En effet, des tensions sont apparues en cours de projet entre efficacité et participation. Certaines personnes se sont senties assignées à un rôle, d'autres ont éprouvé des difficultés à tenir le rythme. L'environnement capacitant a été mis à l'épreuve par les contraintes de production.


En lien avec les modèles de classification du handicap mobilisés, les observations montrent que les obstacles à la participation ne relèvent pas uniquement de facteurs personnels mais bien aussi de l'environnement. Le projet a mis en lumière la façon dont certains aménagements comme les supports simplifiés, les pauses régulières, la clarification des rôles ont pu ou pourraient agir comme facilitateurs alors que d'autres éléments tels l'assignation des rôles, le langage ou les thématiques complexes, l'accélération du rythme de travail, la taille du groupe ont pu ou peuvent agir comme obstacles.

Ce projet nous a permis de prendre encore davantage conscience des conditions nécessaires à une participation inclusive et capacitante. La reconnaissance des savoirs et des compétences plurielles, la répartition des prises de parole, l'adaptation continue de l'environnement, l'attention aux dynamiques de pouvoir et aux émotions sont des éléments importants. Le travail souligne aussi l'importance d'une temporalité adaptée, d'une charte vivante et mobilisée fréquemment notamment via un accompagnement réflexif tout au long du processus. Les recommandations issues de l'analyse et des échanges avec le groupe soulignent la nécessité de repenser les modalités de coordination, de clarifier les rôles, de diversifier les formes de participation et de s'orienter davantage vers un modèle d'accessibilité universelle. Ce projet, qui a mené à la production d'un jeu de sensibilisation aux modèles explicatifs du handicap que sont la CIF et le MDH-PPH co-construit et ancré dans les expériences vécues, est un bel exemple de recherche-action participative. Même si la démarche reste perfectible, elle témoigne de la manière dont la transformation sociale peut émerger de la rencontre entre savoirs académiques, savoirs professionnels et vécus singuliers, dans un environnement pensé pour que chacune et chacun puisse contribuer pleinement.

5. Présentation détaillée des supports d'application développés

Deux supports d'application ont été réalisés dans le cadre du projet Mhan-Access : un jeu coopératif nommé « Les défis de Minach » et une vidéo de présentation de ce jeu.

Support d'application n°1 : jeu « Les défis de Minach »

Nom du support d'application	Les défis de Minach
Logo	
Contenu	<p>Ce jeu aborde les différentes causes du « handicap », comme restriction de participation sociale, en se basant sur une approche systémique du handicap : il met en avant l'impact des environnements sur les situations vécues par les personnes (modèles théoriques de la CIF et du MDH-PPH).</p> <p>Les situations proposées concernent la formation, les stages et l'emploi et prennent place dans un contexte imaginaire, le monde de Minach. Les personnes qui jouent – qui font partie de la Compagnie des chouettes - vont aider des personnages à réaliser leurs défis. En échangeant leurs avis, en coopérant, elles devront mobiliser différents types de cartes – par exemple « Autour de moi » ou « Mes capacités » et ainsi apprendre à mieux réduire les situations de handicap. A chaque type de cartes correspond un coût en « Perles de lumière ».</p> <p>Ce jeu peut se jouer à 2 joueurs, jusqu'à 8 joueurs, adultes / jeunes adultes, avec une visée inclusive.</p>
Objectifs	<ul style="list-style-type: none"> - Rendre accessibles et ludiques les modèles explicatifs du handicap (CIF et MDH-PPH), - Faire comprendre l'aspect multidimensionnel des facteurs explicatifs du handicap, - Sensibiliser à l'impact des environnements sur les situations vécues par les personnes, - Modifier les représentations sur le handicap. <p>Ce jeu a été pensé de manière accessible pour faciliter la compréhension de ces notions au plus grand nombre.</p>
Format du support	Jeu de plateau, coopératif, en format facile à manipuler et en facile à lire et à comprendre (FALC).

	<p>Plusieurs exemplaires ont été imprimés et des fichiers PDF accessibles seront disponibles gratuitement en ligne pour être imprimés par des particuliers.</p> <p>Un jeu contient le matériel suivant :</p> <ul style="list-style-type: none"> - 2 livrets de règles en FALC : 1 et 2 ; - 2 livrets de règles en langage non FALC : 1 et 2 ; - des aides de jeu (échelles pour compter les points (tours et défis), tableau de vote, étapes du jeu, récapitulatif du nombre de cartes ;
	<p>- 1 plateau (9 feuilles A4) ;</p> 
	<p>- 142 cartes en format A6, recto-verso ;</p> <ul style="list-style-type: none"> • Personnages (10) • Sanfin (20) • Mes capacités (26) • Autour de moi (52) • Défis (20) • Kirali (12) • Chouette (1) • Bâton d'argent (1)

10 Personnages



20 Sanfin



26 Mes capacités



52 Autour de moi



20 Défis



12 Kirali




1 Chouette



1 Bâton d'argent



Public cible	Personnes handicapées, leur entourage, formateurs, étudiants et apprenants, acteurs associatifs, professionnels, décideurs politiques, société civile, ...
Prestataires de services techniques	Traductions en FALC : ASA-HM. Graphisme : Chloé Nico. Impressions : EHESP, ICL. Montage de la vidéo de présentation du jeu : EHESP-CaPp.
Langue d'élaboration	Français
Canaux de diffusion	<p>Le jeu sera isponible en libre accès, gratuitement sur le site du Centre de Ressources de la FIRA H : https://www.firah.org/fr/mhan-access.html</p> <p>Le jeu est sous licence Creative Commons : du type CC-BY-NC-ND (Attribution - Pas d'Utilisation Commerciale – Pas de modification – Partage dans les Mêmes Conditions 4.0).</p>  <p>Une vidéo de présentation du jeu (support d'application n°2) a été réalisée.</p> <p>Un diaporama a été également élaboré par les partenaires pour guider les joueurs dans l'appropriation des règles.</p>
Contact	Pour toute question : giffoch@gmail.com

Support d'application n°2 : vidéo de présentation du jeu.

Nom du support d'application	« On vous présente le jeu « Les défis de Minach » »
Contenu	Cette vidéo présente le jeu « Les défis de Minach ».
Objectif	Faire connaître le jeu et permettre aux personnes intéressées de commencer à jouer en mettant en place une partie préparée.
Format du support	Vidéo d'une durée de 5 minutes 55. Format accessible, en FALC, avec sous-titrages, et langue des signes française (LSF). Hébergée sur le site Vimeo de l'EHESP : On vous présente le jeu : Les défis de Minach sur Vimeo
Public cible	Personnes handicapées, leur entourage, formateurs, étudiants et apprenants, acteurs associatifs, professionnels, décideurs politiques, société civile, ...
Prestataires de services techniques	Traductions en FALC : ASA-HM. Traduction et interprétation en LSF : Vice&Versa. Soutien technique pour scénario, tournages, montages, réalisation : Centre d'appui à la pédagogie : EHESP-CaPp. Juin 2025.
Langue d'élaboration	Français.
Canaux de diffusion	Disponible sur le site du Centre de Ressources de la FIRAH : https://www.firah.org/fr/mhan-access.html

6. Évaluation des objectifs du projet

Ce projet visait deux objectifs principaux. Le tableau suivant reprend différents critères retenus pour évaluer leur réalisation.

Des recommandations complémentaires figurent dans la partie « Recommandations » de ce rapport.

Objectifs	Critères d'évaluation	Réalisation
1-Faire progresser la production de connaissances menée dans une dynamique inclusive	Observation du processus de construction du jeu par une chercheure.	Production de données quantitatives et qualitatives sur la dynamique inclusive (voir détails dans la partie Résultats concernant l'observation du processus).
	Réfléchir ensemble aux conditions de participation de l'ensemble des participants	Temps dédiés. Elaboration d'une Charte commune en début de projet (Annexe). Ajustements réguliers sur base des observations menées et des retours des participants.
	Permettre à chaque participant de prendre connaissance des résultats de l'observation. Rendre accessibles les résultats.	Temps dédiés. Supports de présentation. Explicitations et FALC.
	Valoriser les connaissances produites.	Présentation dans des conférences et publications d'articles.
2-Rendre accessibles et ludiques les modèles explicatifs du handicap	Jeu de plateau qui permet de passer un bon moment ensemble.	Création d'un univers imaginaire qui permet de mettre à distance des réalités parfois chargées émotionnellement, et d'imaginer d'autres possibles, de créer d'autres espaces de réflexion en s'amusant.
	Jeu qui permet de jouer sans se presser, chacun à son rythme.	Jeu coopératif, inclusif : l'absence de compétition permet de prendre le temps du débat.
	Utiliser des termes simples.	Textes faciles à comprendre (FALC)
	Contenus identifiables sans se référer au texte.	Contenus pouvant être lus par d'autres, dans une logique coopérative mais les

		textes restent présents et permettent de décrire des éléments précis. Améliorations possibles.
		Cartes identifiables par des caractéristiques graphiques et des couleurs.
	Cartes faciles à manipuler.	Cartes en format A6 potentiellement cartonnées.
	<p>Faire comprendre l'aspect multidimensionnel des facteurs explicatifs du handicap.</p> <p>Sensibiliser à l'impact des environnements sur les situations vécues par les personnes</p>	<p>Les différents types de cartes permettent de distinguer différentes composantes du modèle systémique du handicap, par exemple, ici, sur base de la CIF :</p> <p>Les cartes PERSONNAGES renvoient aux « Facteurs personnels ».</p> <p>Les cartes DÉFIS renvoient aux « Activités » qu'une personne peut faire dans sa vie.</p> <p>Les cartes AUTOUR DE MOI sont des « Facteurs environnementaux ».</p> <p>Il y en a qui aident. Il y en a qui apportent plus de problèmes.</p> <p>On peut les modifier pour que ça aide.</p> <p>Le jeu ne présente pas tous les « Facteurs environnementaux » de la CIF.</p> <p>Les cartes MES CAPACITÉS parlent des « Fonctions organiques » et des « Structures anatomiques ».</p> <p>Il y a des cartes qui montrent ce que peut faire une personne.</p> <p>D'autres cartes montrent ce qu'une personne ne peut pas faire.</p> <p>Le jeu ne présente pas toutes les « Fonctions organiques » ni toutes les « Structures anatomiques » de la CIF.</p> <p>Les cartes AUTOUR DE MOI sont plus faciles à mobiliser car elles « coûtent » moins chères que les cartes MES CAPACITES.</p> <p>Les cartes KIRALI sont des actions qu'on choisit de faire.</p> <p>Les cartes SANFIN sont les imprévus autour de nous.</p> <p>Ce sont aussi des « Facteurs environnementaux » qu'on peut modifier.</p>

	<p>Modifier les représentations du handicap</p>	<p>Cette dimension reste complexe à évaluer. Les premières utilisations du jeu montrent en tout cas que les joueurs commencent à se poser des questions sur les situations que les personnages peuvent rencontrer. La version où le personnage est incarné par un des joueurs permet de renforcer la prise en compte du point de vue de la personne concernée.</p> <p>Les personnes qui guident le jeu peuvent aussi souligner la logique qui consiste à penser en termes de situations: parfois des situations de handicap – et leurs causes – et des situations de participation.</p>
--	---	---


Conclusion générale

Ce projet, Mhan-Access, mené durant 26 mois, grâce au financement de la FIRAH et de la Fondation de France, visait à produire des connaissances dans une dynamique inclusive. L'ensemble des partenaires remercient les financeurs d'avoir soutenu ce projet.

Celui-ci a permis tout d'abord la mise en place d'une méthodologie d'observation d'un processus de travail ayant une visée participative et inclusive. La partie « Résultats concernant l'observation du processus » fournit des données précises sur les éléments observés, des recommandations et des conclusions qui peuvent bénéficier à d'autres personnes souhaitant s'engager dans un processus similaire. Ces résultats seront valorisés de manière détaillée auprès d'un public de chercheur.e.s et dans un langage simplifié auprès du grand public.

Ce projet a également permis la création d'un jeu coopératif visant à rendre accessibles et ludiques les modèles explicatifs du handicap. À destination d'un large public, celui-ci est à appréhender soit comme un jeu parmi d'autres, soit comme un outil de sensibilisation à l'approche systémique du handicap, soit encore, comme une entrée en matière pour une formation ensuite plus approfondie sur la CIF et/ou le MDH-PPH. Pensé sur la base d'un univers imaginaire - le monde de Minach - il contient les ingrédients pour aborder un certain nombre d'enjeux liés au champ du handicap et parfois liés à des situations de vie rencontrées de manière plus générale, tels que : qui décide pour qui ? quand ? à propos de quoi ? comment réduire les situations de handicap ? qu'est-ce qu'on pourrait imaginer pour améliorer les situations vécues par un personnage / une personne ? comment penser l'autonomie / l'indépendance d'un personnage ? des questions d'ordre éthique ; la place des émotions dans les interactions et les apprentissages ; etc... Les premières utilisations montrent que les personnes qui jouent à ce jeu trouvent du plaisir à y jouer. Nous préconisons de favoriser des petites équipes avec un public très divers afin de créer les conditions de possibilité pour l'émergence de discussions, de prises de décision, de nouvelles solutions, à visée participative et inclusive. Nous conseillons de prévoir une personne qui guide les premières parties, veille à la mise en place d'une dynamique inclusive, et propose un temps de discussion après le temps de jeu pour un partage d'expérience et/ou une transmission de connaissances sur les modèles explicatifs du handicap.

De ce point de vue, les prochaines étapes prendront la forme d'une part d'une diffusion du jeu en Belgique, en France et en Suisse. Plusieurs cercles de diffusion ont été identifiés : via les partenaires du projet et leurs réseaux respectifs (réseaux de recherche, de formateurs, réseaux professionnels (ergothérapeutes notamment), réseaux associatifs du champ du handicap ; via les personnes ayant participé aux cinq tests du jeu dans les différents pays ; et enfin plus largement via les publics visés (personnes handicapées, leur entourage, formateurs, étudiants et apprenants, acteurs associatifs, professionnels du champ, décideurs politiques, société civile, ...). La mise à disposition, en ligne, des matériels de jeu à imprimer constituera un facilitateur. D'autre part, des formations pour des personnes désireuses de devenir « guide de jeu » ou « ambassadrice » pourront être proposées. Une première étape a eu lieu en mars 2025 au moment du lancement du jeu. Elle a permis à 13 personnes d'emporter un exemplaire du jeu. La prochaine étape aura lieu le 4 décembre 2025 à l'occasion d'un webinaire sur les premières utilisations du jeu.



LA CHARTE d'Access-Mhan

La CHARTE d'Access-Mhan (format initial revu pour ce rapport)

C'EST QUOI.

Ce sont les **règles** que nous avons choisies de respecter pendant nos moments de **rencontre**.

C'EST POUR QUI ?

Nous utiliserons ces **règles** pour **nous**, les personnes travaillant sur le projet « **Mhan-Access** ».

À QUOI ÇA SERT ?

Cela va nous aider à travailler les **uns avec les autres** pour que tout le monde se sente à l'aise avec ses **particularités**.

LES RÈGLES POUR SE COMPRENDRE :

1. Chacun aura le **temps** de s'exprimer à son **rythme**.
2. L'ordre du jour sera **planifié** à l'avance pour que chacun puisse savoir ce qu'il doit **faire** pendant les réunions.
3. La **communication** sera le plus **explicite** possible (claire et compréhensible pour tous).
4. Nous serons attentifs à ne pas avoir **plusieurs** discussions en même temps dans la même pièce.

5. Nous serons attentifs à ce que les **rôles** de chacun soient **définis** le plus clairement possible.
6. Nous utiliserons le « **CODE ROUGE** » pour interrompre la discussion et partager une idée avant de l'oublier.
7. Nous prendrons le **temps nécessaire** pour **expliquer** chaque idée.
8. nous ferons souvent des **synthèses** des idées partagées.
9. Chaque personne pourra lever la main pour **s'exprimer**.
10. Des **traces écrites**, simples et claires, seront disponibles après chaque réunion (mémoires du projet).
11. Nous ferons des petites **pauses** toutes les 45 minutes pour **limiter** la fatigue.
12. Les temps de pause seront **suffisants** pour pouvoir se **ressourcer**.
- 13. À COMPLÉTER SI BESOIN.**

LES RÈGLES POUR SE SENTIR BIEN :

1. Nous devons tous nous **voir** correctement dans les **espaces** de réunion.
2. Plusieurs personnes peuvent **animer** les moments de réunion pour **diviser** la charge de travail.
3. Nous devons être attentifs aux **limites sensorielles** de chacun (pas trop de bruits, d'odeurs, de toucher ou d'informations visuelles).
4. Chacun pourra **sortir** de la pièce quand il le souhaite.
5. Chacun pourra se **lever** et **bouger** de sa place dès qu'il en ressent le besoin.
6. Nos moments pourront être **conviviaux**, les **blagues** seront les **bienvenues**.
7. **Aucun jugement** ne sera **accepté** pendant nos moments ensemble.
8. Chacun pourra **s'exprimer librement**.
9. Chacun sera attentif à **respecter** ses propres **limites** et à les **partager** aux autres **si besoin**.
10. Nous prendrons le **temps nécessaire** pour **manger**.
11. Nous ne finirons pas les réunions tard le soir.
12. Nous commencerons les réunions à 10h le matin.
- 13. À COMPLÉTER SI BESOIN.**

LES RÈGLES POUR LA « FACE CACHÉE » :

1. Nous nous engageons à faire en sorte, du mieux possible, que chaque personne puisse **accéder** aux moments de réunions dans de **bonnes conditions**.
2. Chaque personne aura un **accompagnement adapté** pour les **déplacements** si elle en a besoin.
3. Des personnes se rendront **disponibles** pour répondre aux questions, angoisses ou besoins, avant et/ou après les réunions.
- 4. À COMPLÉTER SI BESOIN.**

Valorisation des résultats

Le tableau suivant présente les publications et communications réalisées et à venir, permettant de valoriser d'un côté le jeu et de l'autre les résultats de l'observation du processus de construction du jeu. Ce tableau n'est pas complètement exhaustif.

Partenaire	Publications / communications		
ASA HM	Test du Jeu - Décembre 2024, Lausanne, Suisse.	Posts réguliers sur LinkedIn GIFFOCH	
Advocacy IDF	Test du Jeu 9 octobre 2024, Paris, France. (Advocacy, EHESP, Gravir asbl, HADéPaS, HELB-IP)	06/06/2025. Les défis de Minach avec 2 autres jeux confectionnés au sein d'Advocacy, présentés dans le kiosque près chez nous sur le Bd Richard Lenoir, Paris. « Kiosques près de chez nous. »	
EHESP	25/05/2023 : Université de Rennes / Projet TISSAGE : Enquête collective sur les pratiques des chercheur-ses ; Présentation du projet participatif.	05/12/ 2024 Ludopédagogie de Caen : Rendre accessibles et ludiques les modèles explicatifs du handicap : questions éthiques et méthodologiques autour de la création d'un jeu pédagogique, collaboratif, à visée inclusive.	03/07/2025. Présentation au département SHS. Septembre 2025. Présentation dans le cadre du Master 2 Situations de handicap et participation sociale.
GRAVIR asbl	Septembre 2025. Présentation du jeu, Association INCLUSION.		
HADéPaS / UCL	Mars 2023. Post sur le blog du GIFFOCH Post Facebook sur la page ParticipaTIC avec l'annonce du lancement du projet; Annonce lancement du projet sur la page HaDéPaS	Test du Jeu : 27 mars 2024 – Université Catholique de Lille, Lille, France	ALTER – 4 juillet 2024 : Communication orale : Dynamique inclusive dans une recherche participative : premières observations dans le cadre du projet Mhan-Access

	Avril 2025. Vidéo sur la Semaine Handicap et Citoyenneté, avec présentation du jeu.	24 avril 2025. Journée de la recherche dans les hautes écoles (HELB-IP + HELha + HADéPaS)	27/06/2025. Revue communication sociale et publique : soumission d'un article sur les émotions (en cours)
HELB - IP	Test du jeu - 17 mai 2024 – HELB, Bruxelles, Belgique. (Gravir, HELB-IP)	24 avril 2025. Journée de la recherche dans les hautes écoles (HELB-IP + HELha + HADéPaS)	Juillet 2025 : Présentation UJKZ (Burkina Faso)
HELHa		24 avril 2025. Journée de la recherche dans les hautes écoles (HELB-IP + HELha + HADéPaS)	
IFPEK	Test du Jeu - 21 mai 2024 – IFPEK, Rennes, France. (EHESP, Handichiens, IFPEK)		
RIPPH	Mars 2023 : Annonce collaboration au projet	Septembre 2025 : Article pour la revue du RIPPH (en cours)	
Tous les partenaires	Mars 2025. Lancement du jeu, UCL / HadéPas. Semaine Handicap et citoyenneté.	Juillet 2025. Vidéo de présentation du jeu	04/12/2025. Webinaire sur les premières utilisations du jeu
HandiChavagne	05/06/2025.SEL de Chavagne (Sherlaw)	11/10/2025. Soirée jeu à Chavagne	
Autres Présentations du jeu à venir :	Handicap Services 35 ; Handichiens ; associations locales dans les régions de Bruxelles, Lille, Paris, Rennes, Genève. Handicap International, ANFE.	Lors d'évènements liés à la sensibilisation au handicap en 2025-2026 (emploi, santé mentale, accessibilité, transports, auto-représentant.e.s, autodétermination, etc...) Journées internationales des personnes handicapées.	Journées organisées par des communes autour de l'inclusion, la diversité, la responsabilité sociétale, de la lutte contre les discriminations. Journées à destination de formateurs/ enseignant.e.s.
FIRAH	Mars 2023 : Bulletin d'information de la FIRAH : Annonce des lauréats 2022 de l'appel à projet dont le projet Access-Mhan	Mise en ligne jeu sur site FIRAH : à venir. https://www.firah.org/fr/mhan-access.html	

