

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

## Synthèse longue

2025

Une recherche menée par :



Une recherche soutenue par :



## Table des matières

1. Avant-propos.....	3
Advocacy Paris-Île de France : Marie-Claude Saint-Pé (France) .....	3
Anömalie : Quiterie Maucotel (Belgique).....	4
ASA-HM : Viviane Guerdan, Pierre Weber, Anne-Sophie Kupper (Suisse) .....	4
EHESP : Marie Cuenot (France) .....	5
EHESP : Kerri-Anne Pierre (France) .....	6
EHESP : William Sherlaw (France) .....	6
GRAVIR asbl : Baptiste Morin (Belgique).....	8
HADéPaS – ETHICS EA7446 (UCLille) : Agnès D’Arripe (France).....	8
HADéPaS – ETHICS EA7446 (UCLille) : Cédric Routier (France).....	9
Handi’chiens : Jessy Villepreux (France).....	10
HELB-IP : Helyett Wardavoir (Belgique) .....	11
HelHa : Emilie Brasset (Belgique) .....	12
IFPEK : Bénédicte Dubois (France) .....	13
RIPPH : Jean-Yves Le Capitaine (France) .....	13
SSEO : Diana Chiriacescu (Roumanie) .....	13
2. Résumé du projet .....	14
3. Présentation des résultats liés à l’observation du processus.....	15
Une recherche participative et réflexive .....	15
Observation participante et synthèse problématisée des dynamiques collectives.....	15
Traitement et analyse des résultats.....	16
Résultats principaux .....	16
Conclusion concernant l’observation du processus .....	20
4. Présentation du jeu créé :« Les défis de Minach ».....	22

## 1. Avant-propos

Dans cet avant-propos, les points de vue des 17 personnes 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'EHESP (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'EHESP 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 accompli plusieurs rôles au cours du projet dont celui de coordinateur de la création d'une revue de la 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 il a révélé 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)

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.

« 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 😊

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)**

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 animateur.r.ice ou formateur.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 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<sup>ème</sup> 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 connaisseuse 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 donne 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'approprie 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)

## 2. 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.

### **3. Présentation des résultats liés à l'observation du processus**

Est présentée ici une synthèse des résultats liés à l'observation du processus de création du jeu.

#### **Une recherche participative et réflexive**

Le projet Mhan-Access s'appuie sur une méthodologie de recherche participative impliquant une collaboration active entre personnes directement concernées par les expériences du handicap, professionnel-le-s de l'accompagnement, formateurs ou formatrices et chercheurs académiques. Le projet de créer un jeu inclusif et collaboratif autour des modèles de classification du handicap que sont la CIF et le MDH-PPH est né parce qu'une personne du groupe ayant des besoins spécifiques liés à sa déficience intellectuelle avait exprimé qu'il ne comprenait pas quand le groupe parlait de ces classifications. L'idée était alors née de co-construire un jeu permettant de les rendre accessibles. Le projet vise bien à impliquer toutes les parties prenantes à toutes les étapes du projet. La production de connaissances est pensée dans une dynamique inclusive.

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 dans le but de « rendre le monde étudié visible de l'intérieur » (Coulon, 2002, p.103), de comprendre les dynamiques du groupe, la vision du monde et la rationalité des individus concernés. 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.

#### **Observation participante et synthèse problématisée des dynamiques collectives**

L'observation participante telle qu'elle a été déployée ici permet de repérer les comportements non verbaux et les interactions secondaires, souvent absents des comptes rendus formels mais révélateurs de la dynamique de groupe. Ils sont essentiels pour comprendre les positions, les relations et les rôles au sein du groupe. Le contexte d'interaction a également un impact majeur sur les comportements observés et sur les règles du jeu implicites qui se mettent en place. Certains comportements sont en effet adéquats ou non en fonction de la situation. L'analyse proposée vise à mettre au jour ces règles communicationnelles parfois non conscientisées qui guident les interactions et structurent la communication au sein du collectif. Autrement dit, il s'agit d'identifier les rites d'interaction et les codes communicationnels implicites qui se construisent progressivement et deviennent ce qu'on appellera la « partition communicationnelle » du groupe.

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 et dix séances de deux ou trois journées qui ont été observées. Lors de ces temps collectifs, la chercheuse 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.

### Traitement et analyse des résultats

L'analyse des résultats s'appuie sur une analyse de contenu thématique (Bardin 1977/2007) des comptes rendus des observations. Les notes ont été codées par thèmes, en lien avec les cadres théoriques interactionnistes, le modèle de production du handicap et la notion d'environnement capacitant (Vidal-Gomel et al., 2012). L'unité d'enregistrement retenue est le thème. L'analyse porte à la fois sur l'évolution des contributions des différent-e-s participant-e-s, et l'organisation des réunions, les moments d'énonciation de règles, les interactions, les styles de communication (usage de mots compliqués, humour...) et les références utilisées pour argumenter (financeur, accessibilité, budget, etc.)

Une attention particulière est également portée à la métacommunication c'est-à-dire aux moments où la relation entre les participant-e-s est évoquée notamment via les objectifs du groupe, la clarification des rôles de chacun-e, la proposition de règles pour travailler ensemble, mais aussi les marques de reconnaissance, d'encouragements ou l'expression de doutes ou de ressentis positifs ou négatifs.

En fin de projet, l'analyse de l'ensemble des réunions a aussi permis de comparer les règles communicationnelles observées avec celles explicitées dans la charte co-construite en début de projet. Les écarts entre les principes affichés et leur application effective au fil du temps sont identifiés et partagés avec le groupe.

### Résultats principaux

Pour garantir un environnement capacitant (Falzon, 2013) c'est-à-dire un environnement qui ne soit pas délétère pour l'individu, qui prenne en compte les différences interindividuelles et compense les déficiences et qui permette à chacun-e de développer de nouvelles compétences, d'élargir ses possibilités d'actions et d'accroître son autonomie, le groupe a mis en place différents aménagements. Ainsi, l'organisation des regroupements en sous-groupes géographiques lors des réunions en visioconférence devenant de ce fait des réunions hybrides présentiel/visioconférence ; la constitution de binômes pour réaliser les trajets lors des réunions en présentiel ; les temps de réunions spécifiques entre la coordinatrice du projet et les personnes handicapées partenaires, la co-création d'une charte. Elaborée collectivement en début de projet et mise en forme par une des participantes, cette charte définit les règles du fonctionnement collectif. Elle a pour but la mise en place d'un environnement où chacun-e se sente à l'aise et puisse participer selon ses capacités et ses besoins.

Dans l'ensemble, le groupe veille collectivement au respect de ces règles, mais malgré la bonne volonté des membres du groupe et le souhait d'inclusion partagé, certaines règles peinent à être totalement mises en oeuvre. Par exemple, la communication claire et explicite qui fait

partie des fondements de la charte se heurte parfois à l'usage d'un langage technique ou à des références sectorielles ou conceptuelles non suffisamment explicitées. Cela crée lors des situations d'exclusion pour ceux qui ne maîtrisent pas ces codes. L'égalité affichée dans la charte est nuancée par la mise en place de hiérarchies implicites pouvant freiner la prise de parole ou l'initiative de certains membres. Des rôles de facilitateur, d'animateur ou d'experts se dessinent et sont reconnus tacitement par le groupe. Bien que non formalisés, ils influencent tant la circulation de la parole que la prise de décision.

L'analyse des réunions montre aussi que l'application des règles de la charte varie dans le temps. Par exemple, si la règle « chacun aura le temps de s'exprimer à son rythme » est bien respectée en début de projet, plus celui-ci avance, plus les individus sont soumis à des injonctions contradictoires. Certaines personnes vont alors s'autocensurer pour ne pas avoir le sentiment de monopoliser la parole ou de ralentir la réunion.

Enfin, certaines règles sont respectées mais montrent leurs limites. Ainsi, si l'ordre du jour est bien envoyé à l'avance, il est rarement remis en question et certain-e-s participant-e-s n'en prennent pas connaissance, ce qui limite de fait leur préparation et leur participation effective.

Si la charte, co-construite par le collectif avant d'être synthétisée et mise en forme par deux de ses membres, constitue un cadre de référence important, l'expérience montre la fragilité du processus participatif. Malgré les outils et les intentions, des contraintes et des tensions peuvent apparaître et certains membres risquent de se sentir mis de côté. La vigilance et l'ajustement permanent sont essentiels pour maintenir l'inclusion. Comme l'ont déploré certains membres du groupe, ce dernier aurait pu s'emparer davantage de la charte. Même si les restitutions des observations venaient rappeler certaines règles de la charte, le groupe n'y revenait pas de façon explicite et collective. Une personne a été amenée à quitter presque totalement le projet avant son terme ne conservant qu'une implication minimale. Si des éléments personnels liés à de nouvelles fonctions professionnelles allant croissantes ont aussi influencé la décision de cette personne et son sentiment d'être submergée, la manière de procéder au sein du groupe a aussi été questionnée par ses membres. Des solutions pour améliorer son fonctionnement ont été réfléchies collectivement : des espaces virtuels de travail en commun pour éviter l'accumulation des mails ; la réalisation de petites synthèses régulières avec des exemples concrets ou encore la formulation de phrases plus courtes.

Plusieurs règles implicites se sont construites et ajustées au fil des réunions pour former ce que nous nommerons la partition communicationnelle qui permettra aux uns et aux autres de s'ajuster pour œuvrer ensemble. Ces règles tantôt explicitées dans la charte, tantôt implicites orientent la participation et l'inclusion au sein du projet Mhan-Access. Elles rejoignent parfois la charte, parfois s'en éloignent.

La manière même de concevoir le projet va induire une différence de places et de rôles notamment entre les personnes handicapées partenaires et les autres membres du groupe. Pour certain-e-s cette assignation limitante reproduit une stigmatisation des personnes en situation de handicap engagées dans le projet. Les distinguer, comme l'avait fait dans un premier temps la chercheuse chargée de l'observation est trop restrictif car les places sont multiples et d'autres personnes, non identifiées comme telles, vivent aussi des situations de handicap. De plus, on ne peut assimiler les trois personnes handicapées partenaires qui vivent des difficultés très diverses. Inclues dans le groupe parce qu'elles disposent d'un « savoir expérientiel rare » (Gardien, 2024), les personnes handicapées partenaires sont seules, à ce titre, à raconter leur parcours de formation, à livrer un chemin personnel, des réalités intimes

pouvant être douloureuses. Une personne vivant des situations de handicap va exprimer le fait qu'elle a le sentiment de servir de cobaye. Deux réactions différentes suivront l'expression de ce ressenti. Une chercheuse proposera au groupe de partager des éléments de son parcours de formation. Un chercheur dira, lui, qu'il s'agit de survaloriser les savoirs expérientiels des personnes concernées en partant de leurs récits. De ce fait il juge légitime qu'elles occupent une place particulière. Ces débats ont conduit le groupe à se questionner ensemble sur d'autres variables ou catégorisations pouvant avoir un impact sur la participation. La variable « genre » en lien avec le concept de mansplaining a été intégrée à l'analyse. Elle a permis de prendre conscience et d'être attentif et attentive à cette dimension au fil des réunions.

Si la reconnaissance financière peut être un moteur d'engagement dans les projets, il apparaît ici que les membres du groupe se retrouvaient aussi autour de valeurs communes comme l'inclusion et 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. Tous et toutes partagent la volonté que le projet ait un impact sociétal a minima de sensibilisation. Cela peut en partie expliquer la tension ressentie au sein du groupe entre la nécessité de terminer les livrables dans le temps imparti et le souhait de voir tous et toutes contribuer à part égale au projet. Tous et toutes s'accordent sur la nécessité de la participation de chacun des membres du groupe mais ne conçoivent et n'évaluent pas cette participation de la même manière. Si pour certain-e-s tout le monde doit prendre la parole pour garantir l'inclusivité et ne pas perdre des nuances importantes, pour d'autres une injonction à une participation systématique sous forme de prise de parole serait angoissante. Une autre règle implicite controversée se joue autour de la participation systématique à toutes les étapes du projet. Les uns pensent qu'il est possible de concevoir la participation comme étant à géométrie variable en fonction des compétences et des possibilités de chacun et de chacune ; les autres voient négativement le fait que certaines personnes ne participent pas à la totalité des étapes. Le groupe dit « de Bruxelles », qui regroupait en son sein plusieurs personnes maîtrisant bien la dynamique des jeux de société a, par exemple, rapidement pris un rôle particulier, n'hésitant pas à proposer une ébauche de règles de jeux sans que cela soit demandé.

Dans la manière d'organiser et de structurer le travail en commun, des regroupements géographiques de sous-groupes lors de séances en hybride visioconférence/présentiel avaient été décidés. Ces sous-groupes ont permis de créer des liens entre les membres. Un sentiment d'appartenance s'est développé au sein de ces groupes qui partageaient des temps informels autour du repas ou durant les pauses. Si la création d'un sentiment d'appartenance peut avoir un effet bénéfique sur la dynamique d'un sous-groupe et aider certain-e-s à prendre leur place, cela peut aussi avoir un effet plus négatif sur la cohésion d'ensemble du collectif.

Nous le savons les places et les rôles au sein d'un projet de recherche intervention ne sont jamais figés. Le projet a engendré des changements. 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. Les positionnements individuels au sein du groupe se sont établis au fil du temps selon les marges de manœuvre octroyées ou conquises. Les situations de deux personnes handicapées partenaires et l'évolution de leur rôle et de leur place au sein du projet nous renvoient, sous des angles différents, à la question de l'accessibilité et d'universalité dans un environnement capacitant. Dans un groupe prônant l'égalité, on traite tout le monde de la même manière sans prêter attention aux besoins spécifique que certain-e-s pourraient avoir. Ce n'est pas la valeur qui a présidé aux actions du

groupe qui, dès le départ s'est enquis des besoins de chacun-e et a tenté d'en tenir compte le mieux possible. Le groupe, dans son idéal, se veut inclusif. Il désire créer un environnement bienveillant 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 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 tous et toutes selon le principe d'accessibilité universelle. Les valeurs du groupe s'accordent avec l'idée que les personnes qui ont des besoins spécifiques vont permettre de transformer l'expérience collective, enrichir le monde dans lequel nous vivons en nous permettant de porter un regard différent sur le monde, vecteur d'innovation collective. Malgré cet idéal, la réalité du projet et notamment la nécessité de produire un livrable dans un temps imparti va conduire le groupe à privilégier une posture tendant davantage vers l'équité du moins en ce qui concerne la personne ayant des besoins spécifiques liés notamment à sa déficience intellectuelle. L'équité consiste à reconnaître qu'il existe des différences entre les individus et à adapter l'environnement pour compenser ces différences. Pour lui permettre de participer et de prendre sa place dans le projet, le groupe a adopté un traitement différencié avec cette personne.

Si le groupe encourage aussi la libre expression et la gestion collective des désaccords, cette volonté d'inclusion et de débat ouvert est parfois contrecarrée par une gestion implicite des tensions qui privilégie l'harmonie au détriment de la diversité des opinions. Les conflits ou les divergences sont souvent gérés via des rites implicites pouvant prendre la forme de l'humour, de minimisation, d'évitement ou de recherche rapide de consensus, plutôt que de confrontation directe. Quand un désaccord est exprimé, les différents points de vue sont entendus mais il n'y a pas quelqu'un-e qui prend la décision pour trancher. Cet élément est pointé comme problématique par plusieurs membres du groupe et la chercheuse chargée de l'observation suite à un échange avec un membre du groupe proposera l'idée du processus de prise de décision par consentement. Ce dernier qui implique une méthode cadrée avec plusieurs étapes ne sera jamais mis en œuvre de façon complète notamment en raison une fois encore de la tension entre efficacité et participation. Il influencera toutefois la dynamique de prise de décisions puisque l'animatrice tentera d'obtenir le consentement sur certains points pour lesquels des décisions sont attendues. Il y a donc un enjeu autour du rôle de l'animateur-riche/coordonateur-riche dans un projet participatif de ce type. Il ou elle doit trouver la bonne posture permettant de faciliter sans dominer, trouver un équilibre entre consensus et leadership assumé puisqu'il apparaît clairement qu'il y a un inconfort manifeste quand personne ne tranche. Enfin, le partage d'information est vu comme une clé de la co-élaboration.

Enfin, un dernier point qui a occupé une place importante dans notre projet est celui des émotions et de leur gestion. Essentielles en ce qu'elles peuvent être vectrices de mobilisation et aider à mieux comprendre certaines réalités, elles peuvent toutefois être douloureuses et leur gestion nécessite un accompagnement. Lors du travail du groupe sur la revue de littérature, le travail de Trépanier-Jobin (2016) a été mobilisé et le choix d'aller vers un jeu expressif offrant la possibilité pour les joueurs de prendre des rôles, conçus pour sensibiliser des personnes aux difficultés, dilemmes éthiques que rencontre le personnage central du jeu, a été réalisé. Plutôt que de réduire le travail émotionnel des joueurs et des joueuses, celui-ci est attendu, voire recherché. Au sein du projet des tensions émotionnelles sont toutefois rapidement apparues autour de l'expérience vécue et de la mise à distance de celle-ci que ce soit chez les personnes handicapées partenaires ou lors de séances de test. Héron (2024),

mobilisé également dans la revue de littérature et rencontré par une partie du groupe-projet, propose différentes stratégies pour gérer la dimension émotionnelle dans les jeux expressifs : la stratégie ludique qui consiste à introduire une distanciation par l'introduction d'un univers de jeu onirique, fantaisiste et la stratégie d'évitement qui permet de mobiliser un dispositif de joker ou de passer son tour si les émotions deviennent trop intenses. La stratégie retenue a combiné les deux : adopter une stratégie ludique par la création d'un univers fantastique le monde de Minach dans lequel un groupe d'élève de l'académie des chouettes rencontre des personnages dans cet univers pour les aider à résoudre leurs défis, et insérer dans le livret d'accueil des « trigger warnings » quant au fait que le jeu pourrait susciter des émotions et qu'il est possible de le quitter puis d'y revenir à tout moment. Si ces éléments de distanciation avaient été envisagés dès le début du projet, la confrontation des personnes directement concernées avec des émotions fortes a permis au groupe de prendre conscience d'autant plus fortement de la nécessité de ces aménagements et de leur donner une importance essentielle.

Si la valorisation du savoir expérientiel était parfois vécue 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 joueuses proposaient des solutions visant à modifier les capacités individuelles des porteurs ou porteuses du défi plutôt que visant à modifier l'environnement. Tous et toutes s'accordaient sur le fait qu'il était problématique qu'il y ait une équivalence entre les deux types de solutions. Des éléments de la mécanique de jeu ont alors été ajoutés en vue de valoriser davantage les décisions visant à modifier l'environnement.


### Conclusion concernant l'observation du processus

La démarche réflexive mise en œuvre dans le cadre de ce projet a permis de faire évoluer les pratiques en continu. Le groupe s'est appuyé sur l'analyse réflexive des pratiques collectives et sur les retours des participant-e-s. L'élaboration de la charte, la restitution régulière des observations et l'ouverture aux propositions du groupe ont été des leviers importants pour renforcer la participation de toutes et tous. La réflexion sur l'environnement capacitant invite à penser l'organisation d'un travail collectif de ce type non pas uniquement en termes d'accessibilité matérielle ou intellectuelle, mais aussi de reconnaissance des différences, de clarté des échanges et des rôles et de développement des compétences de chacun-e. L'enjeu est de créer, et surtout de maintenir dans la durée, un cadre où chaque membre peut s'exprimer, apprendre, et contribuer pleinement au projet, qu'elles que soient ses particularités.

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, 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 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 comment la transformation sociale

peut émerger de la rencontre entre savoirs académiques, savoirs professionnels et vécus singuliers, dans un environnement pensé pour que chacune et chacune puisse contribuer pleinement.

#### 4. Présentation du jeu créé :« Les défis de Minach »

<b>Nom du support d'application</b>	Les défis de Minach
<b>Logo</b>	
<b>Contenu</b>	<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.</p> <p>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>
<b>Objectifs</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Rendre accessibles et ludiques les modèles explicatifs du handicap (CIF et MDH-PPH),</li> <li>- Faire comprendre l'aspect multidimensionnel des facteurs explicatifs du handicap,</li> <li>- Sensibiliser à l'impact des environnements sur les situations vécues par les personnes,</li> <li>- Modifier les représentations sur le handicap.</li> </ul> <p>Ce jeu a été pensé de manière accessible pour faciliter la compréhension de ces notions au plus grand nombre.</p>
<b>Format du support</b>	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"> <li>- 2 livrets de règles en FALC : 1 et 2 ;</li> <li>- 2 livrets de règles en langage non FALC : 1 et 2 ;</li> <li>- des aides de jeu (échelles pour compter les points (tours et défis), tableau de vote, étapes du jeu, récapitulatif du nombre de cartes ;</li> </ul>
	- 1 plateau (9 feuilles A4) ;
	<p>- 142 cartes en format A6, recto-verso ;</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Personnages (10)</li> <li>• Sanfin (20)</li> <li>• Mes capacités (26)</li> <li>• Autour de moi (52)</li> <li>• Défis (20)</li> <li>• Kirali (12)</li> <li>• Chouette (1)</li> <li>• Bâton d'argent (1)</li> </ul>

10 Personnages



20 Sanfin



26 Mes capacités



52 Autour de moi



20 Défis



12 Kirali




1 Chouette



1 Bâton d'argent



<b>Public cible</b>	Personnes handicapées, leur entourage, formateurs, étudiants et apprenants, acteurs associatifs, professionnels, décideurs politiques, société civile, ...
<b>Prestataires de services techniques</b>	<p>Traductions en FALC : ASA-HM.</p> <p>Graphisme : Chloé Nico.</p> <p>Impressions : EHESP, ICL.</p> <p>Montage de la vidéo de présentation du jeu : EHESP-CaPp.</p>

<b>Langue</b>	Français
<b>Canaux de diffusion</b>	<p>Disponible en libre accès, gratuitement sur le site du Centre de Ressources de la FIRAH : <a href="https://www.firah.org/fr/mhan-access.html">https://www.firah.org/fr/mhan-access.html</a></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>
<b>Contact</b>	Pour toute question : <a href="mailto:giffoch@gmail.com">giffoch@gmail.com</a>