

Collection EO/FP dirigée par Armand Dayan

Gilbert BÉVILLE

*Docteur en Droit
Diplômé en Sciences Politiques
Ancien élève de l'École d'Organisation Scientifique du Travail
Ancien élève du Centre de Formation
des Experts de la Coopération Technique Internationale*

*Président du CIEL
(Cercle International d'Études Ludiques)*

JEUX DE COMMUNICATION à l'usage du formateur

75 FICHES

Cinquième édition

© Éditions d'Organisation, 1976, 1995, 1997, 2001, 2004

ISBN : 2-7081-3122-2

Éditions

d'Organisation

AVANT-PROPOS

Le parcours ludique

Depuis la nuit des temps, la route du jeu a eu tout le loisir d'être sérieusement balisée. Cependant, à toutes les étapes s'imposent des signalisations : ATTENTION TRAVAUX !

► But

Un but. Sans doute. Mais au-delà ? Pluralité des objectifs, de l'animateur et des joueurs, des équipes. Et contradictions : lors des simulations économiques, la fortune et/ou l'honnête revenu. Et d'heureuses surprises : on découvre ce que l'on ne cherchait pas.

► Matériel

Les grands moyens, et aussi les moyens légers, avec en compensation des réflexions d'un niveau élevé plutôt que simples illustrations de faits déjà connus par ailleurs. Il est vrai que la réflexion n'est pas toujours bien vue ; il vaut mieux, dit-on, investir ailleurs.

► Méthode

À chaque cas, sa méthode. Désespérant ? Non. À les considérer dans leur ensemble, nous acquerrons de l'expérience. En plus, si les situations sont diverses, insolites, nous ne serons pas désemparés – plutôt prêts à faire face avec le maximum d'atouts.

► Durée

Une minute, une heure, deux jours... le temps d'une partie. Rien n'empêche de multiplier les parties en fonction de nos occupations, de nos loisirs. À notre gré, une vie, des vies.

► Participants

Formateurs, formés : une distinction habituelle, tout à fait logique, appelée à demeurer.

D'autres données sont possibles :

– L'autoformation. Les adultes confirmés, les professionnels avertis sont tout à fait à même d'assurer leur perfectionnement. Il est bon de leur en offrir l'occasion.

– Les échanges. Ils ne manquent pas. Toutefois, les réunions ludiques, sur des thèmes précis, sont parfois plus efficaces que des groupes de travail, d'étude, parce que interviennent la fantaisie, l'imprévu. Cela rappelle les organisateurs de salons (mondains) du XIX^e siècle, la frivolité en moins.

– Le mélange des âges. Un moyen, en dehors du cercle de famille, de confronter des perspectives enrichissantes pour les uns et les autres.

► Idées

Elles sont paradoxalement le résultat concret des rencontres, d'expériences inconscientes ou non : analogies, conclusions d'évaluation, référence.

► Analogie

Le jeu est souvent présenté comme une fiction, au mieux comme une simulation, une approximation de la réalité. Or, le lude est une réalité par lui-même qui n'a rien de virtuel : toucher un ballon en appuyant sur une touche est un geste aussi bien qu'en le frappant avec le pied.

De sorte que l'analogie, ici, est le rapport entre deux réalités : ludique et professionnelle.

► Évaluation

Énigme. Point. Solution. Point. C'est mathématique. L'évaluation est facile. Pas toujours.

- À part des considérations très générales, on ne peut procéder à une évaluation précise que si l'on a vécu la situation.
- Les commentaires sont abrégés faute de temps. Sans épiloguer des heures, on peut trouver une idée, une méthode.
- S'agit-il de jeux ? Malgré l'intérêt des sujets abordés, l'ennui, le faux sérieux : le plaisir est absent, oublié. Un rien pourtant crée l'ambiance, la bonne humeur.
- Les préoccupations internationales sont à souligner. La mondialisation contemporaine ? Depuis les origines, les migrations planétaires pacifiques ou belliqueuses ont provoqué des rencontres entre populations, comme leur nécessité : « Allez et enseignez toutes les nations ».

En somme, la gestion des contradictions – en soi-même une contradiction – suppose une logique, subtile, pleine de bon sens, au sein de l'incertitude.

Le parcours ludique a un bel avenir : l'aventure.

► Référence

Exemples probants de lieux, d'expériences, de personnages même méconnus, de documents actuels ou passés, sont autant de viatiques, de repères, pour nous assurer, nous rassurer, nous éclaircir l'horizon.

► Création de jeux

Un domaine peu exploré, un domaine d'avenir.

• *Les jeux artificiels*

Les inventer permet d'enrichir sa panoplie mais c'est surtout la meilleure façon de jouer. Mission difficile sinon impossible.

Ensorceleuse ou sorcière, une image ambiguë que tout le monde (?) connaît. Première opération : au début d'un séminaire mais en dehors de son cadre : trouver des images à double, triple sens. C'est la démarche des chercheurs. Avec de la

chance derrière un paysage on dénichera un diable ! Deuxième opération possible : partons de l'idée d'utiliser un puzzle, le CRÉATEC, puis essayons nous-mêmes de trouver des formes insolites. Après quelques tentatives, l'invention se produira. Un jeu d'adulte – et pourquoi pas d'enfant ?

Néanmoins, prenons des précautions. Faire de l'étude un jeu risque de « mettre de l'ennui dans le plaisir et de la frivolité dans l'étude » (Madame de Staël). Alors choisissons, développons des situations dont le caractère ludique est prouvé ; il est toujours temps, ensuite, de réfléchir avec plaisir : amusons-nous, nous aurons des idées.

- *Les jeux naturels*

Nous oublions que le jeu est d'abord naturel – et lié à la vie. Il suffit de regarder autour de nous, en nous.

La communication physique – la circulation routière, maritime... – nous « offre » un nombre infini d'exemples souvent très plaisants. Observons n'importe quel panneau étrange, notons les réactions des itinérants, leurs réflexions et nous aurons un jeu tout fait, copie conforme.

De même écoutons, à notre tour, un psychanalyste qui interroge un directeur :

- Avez-vous des difficultés à prendre des décisions ?
- Euh ! Oui... et non.

Dès lors nous passons très facilement du jeu spontané au jeu élaboré, pour ne pas dire sophistiqué. « Watergate Games » – les jeux du Watergate – partent d'une réalité : les enregistrements des communications téléphoniques et aboutissent à l'analyse des stratégies des acteurs.

Mais on n'a pas attendu le Watergate pour apercevoir la relation jeu-communication. Les labyrinthes sont vieux comme le monde ; les Grandes Découvertes géographiques sont une autre forme de parcours, d'aventure avec les réussites et les échecs.

Les télécommunications actuelles et futures nous réservent bien des surprises. Dans nos actions. Pour notre plaisir.

Tant il est vrai que, comme le disait Schiller : « L'homme n'est pleinement homme que quand il joue. »