

Créer un jeu pour exister

Alors que le jeu est souvent considéré comme une activité fantasque et à l'opposé des réalités, l'asbl bruxelloise DoucheFLUX, qui œuvre pour le bien des démunis en leur redonnant énergie, dignité et estime de soi, propose un exemple de ralliement autour d'un projet ludique, motivé par un objectif social ambitieux : créer un jeu de plateau pour rendre une voix à ceux qui l'ont perdue, loin des lieux communs et de la bien-pensance.

Encore une preuve que l'Éducation permanente peut être le porte-drapeau d'expérimentations et d'innovations en matière de lien social.

« Si tu perds tous tes points de moral, tu fais quoi ? »

– On peut picoler, par exemple ? »

– Ok, picoler redonne des points de moral, mais alors ça doit être éphémère et ça doit avoir un effet secondaire, genre perdre des points de vie.

– Bien sûr, il y a toujours un effet négatif après la picole et puis ça ne marche pas tout le temps... faisons en sorte que ça ne marche qu'une fois ! »

C'est le type d'échanges entre Nicolas Ovigneur de « Let's play together » et un précaire auquel on peut assister lors d'une réunion pour la création du jeu de société DoucheFLUX. Preuve que l'objectif est d'embrasser une réalité sans fard, sans langue de bois et de rendre compte, de la manière la plus exhaustive possible, des conditions de vie de ceux qui vivent à la rue. Ainsi, au fil des discussions, les mécaniques du jeu se mettent en place. Nicolas, qui apporte son regard de spécialiste à l'association dans le processus de création du jeu, prend scrupuleusement note et tente de trouver un équilibre entre la mise en valeur des récits collectés par les bénévoles depuis décembre 2015 et la jouabilité.

Concevoir un jeu de société pour donner la parole aux « sans », c'est un peu comme écrire un livre. Il faut recueillir des histoires, des anecdotes, pour comprendre la vie à la rue. D'abord jeu de l'oie, le projet est devenu un jeu de plateau (et à l'heure où nous écrivons ces lignes, une discussion pour le faire évoluer en jeu de rôle a été lancée, tant les collectes ont été riches), une errance dans une ville anonyme, où on doit

se débrouiller pour survivre et sortir de la rue en luttant contre le jeu et les autres joueurs, car il est hors de question que l'expérience soit coopérative. « Dans la rue, tu n'as pas d'ami, c'est chacun pour soi et c'est tout. Le premier qui sort a gagné, pas question de faire demi-tour pour aller chercher un copain. »

Le jeu doit être assez difficile pour témoigner de la réalité, laisser une grosse part au hasard mais aussi ne pas rebuter le joueur. Le travail de l'équipe est alors extrêmement complexe : représenter un quotidien désenchanté, l'absurdité d'un système qui a aspiré, digéré des êtres humains avant de les recracher et leur tourner le dos. Ces derniers vont tenter de remonter à la surface en jouant avec la chance et au hasard des rencontres, car « la chance, c'est la chose la plus importante dans la rue. Tout passe par là », nous rappelle Patrice, ancien SDF et membre très actif de l'association. Un accent particulier est donc donné à ce sujet : tout perdre d'un coup, se faire refuser par une association sans raison, juste par « manque de bol »... Le jeu doit vous faire ressentir cette injustice, nous faire dire « mais ce n'est pas possible, ce n'est pas juste ! »

Pour DoucheFLUX, asbl qui fonctionne avec et pour les précaires, l'utilisation du jeu de plateau fait écho à la découverte d'un moyen de communication en or. D'une part, il y a cette collecte, ce moment entre les volontaires et les démunis où ces derniers peuvent témoigner de leur expérience, être écoutés attentivement avec la conscience de participer à un projet concret, et ce rapport entre l'asbl et le joueur pour faire passer un message.

L'utilisation d'un média ludique permet en effet d'informer de manière efficace, car le jeu est avant tout considéré comme un outil pédagogique et sa cible est vaste : outre une présence dans les réseaux de distribution classiques et dans les ludothèques, le jeu pourra être utilisé dans les salles de classe, des animations pouvant être coordonnées par l'équipe, peut-être même avec des précaires qui iront accompagner les joueurs dans leur aventure, car le jeu est avant tout une rencontre et, comme interroge Luc Mathys à propos du jeu : « Comment peut-on passer à côté d'une possibilité aussi simple et évidente d'entretenir des échanges incroyables ? »

Il s'agit donc d'expérimenter le matériau ludique et de l'utiliser « à la façon du sucre qui enrobe le médicament afin d'en dissimuler l'amertume » (C. Duflo – ref). Le jeu devient un outil ultraperformant pour les travailleurs du socioculturel qui cherchent un équilibre entre l'austérité de leur mission, la nécessité de toucher le plus grand nombre et le respect du sujet. En somme, c'est une sorte de « cheval de Troie » qui permet de capter et de garder l'attention tout en diffusant un message social.

Jouer permet d'expérimenter le réel, de le construire et de le tester émotionnellement, chose que l'on ne peut éprouver en suivant une conférence ou en lisant un article de presse. L'activité ludique permet l'immersion dans un contexte qui nous est inconnu, nous confronte à des situations et nous propose d'élaborer des modèles applicables à la réalité sociale et complexe d'une société de plus en plus abstraite et virtuelle.



Leila et Nicolas

D'ailleurs, quand on interroge Patrice sur ce qui le pousse à rentrer dans ce projet, sa réponse est claire: « Nous voulons que les gens se rendent compte de l'existence de ceux qu'ils ignorent tous les jours, nous voulons qu'ils comprennent la réalité de notre quotidien. » En cela, l'expérience de DoucheFLUX rend compte de l'intelligence de l'utilisation d'un média qui, malgré son apparence ludique et rêveuse, n'a pas fini de nous surprendre avec la richesse de ses applications et sa proximité avec la réalité.

Arnaud Dubuc, résumé par Patrice Rousseau

Découvrez la version longue de ce texte au Brussel Game Festival, les 27 et 28 août – Parc du Cinquantaire – Musée Royal de l'Armée.

