



MOBILISATIONS SOCIALES

les multiples mondes

**Jeu de rôle sur les disqualifications
et le ressenti/sentiment d'incompétence**

Héloïse De Visser

Groupe & Société

Publication pédagogique d'éducation permanente



C.D.G.A.I.

MOBILISATIONS SOCIALES

CDGAI
Centre de Dynamique des Groupes et d'Analyse Institutionnelle asbl

Publication pédagogique d'éducation permanente



Les multiples mondes

Jeu de rôle sur les disqualifications
et le ressenti/sentiment d'incompétence

Associé au livret «Le sentiment ou ressenti d'incompétence»

Héloïse De Visscher,

Collection Mobilisations sociales (comme issues possibles aux injustices)

2012

Auteure
Héloïse De Visscher - CDGAI

Concept et coordination
CDGAI

**Collection Mobilisations sociales
(comme issues possibles aux injustices) - 2012**

Éditrice responsable : Chantal Faidherbe
Présidente du C.D.G.A.I.
Parc Scientifique du Sart Tilman
Rue Bois Saint-Jean, 9
B 4102 - Seraing - Belgique

Graphisme : Le Graphoscope
legraphoscope@gmail.com

Cette publication a trouvé forme suite aux questions exprimées par des travailleurs du secteur non marchand.

Intentions de ce livret

- ◆ Sensibiliser aux phénomènes de disqualification et au ressenti d'incompétence (créé socialement et personnellement)
- ◆ Exercer à la prise de rôles

Publics visés

- ◆ Les animateurs, formateurs, coordinateurs, directeurs de l'associatif et des services publics
- ◆ Toute personne intéressée par le sujet

Les publications d'éducation permanente du CDGAI

La finalité de ces publications est de contribuer à construire des échanges de regards et de savoirs de tout type qui nous permettront, collectivement, d'élaborer une société plus humaine, plus «reliante» que celle qui domine actuellement. Fondée sur un système économique capitaliste qui encourage la concurrence de tous avec tous et sur une morale de la responsabilité, notre société fragilise les humains, fragmente leur psychisme et mutile de nombreuses dimensions d'eux-mêmes, les rendant plus vulnérables à toutes les formes de domination et d'oppression sociétales, institutionnelles, organisationnelles, groupales et interpersonnelles.

La collection Mobilisations sociales

(comme issues possibles aux injustices)

Cette collection propose des regards pluriels à propos de pratiques de luttes et de mobilisations collectives portées par des citoyens et des citoyennes en recherche d'une démocratie «plus juste».

Elle vise à nourrir notre réflexion et notre esprit critique à propos des fonctionnements collectifs qui nous paraissent «aller de soi».

Proposer un regard qui va au-delà des évidences dans la déconstruction de nos schémas de lecture invisibles, mais également proposer des alternatives qui nous semblent «plus adéquates», telles sont les ambitions de cette collection.

Pour choisir les thèmes de ces publications pédagogiques, nous avons écouté et questionné divers acteurs du secteur social et socioculturel de Liège et Bruxelles. Pour l'accueil qu'ils nous ont réservé et la franchise de nos échanges, nous remercions toutes les personnes rencontrées.



MOBILISATIONS SOCIALES



INTRODUCTION

Nous évoluons dans un monde complexe, riche en situations positives et négatives. Parmi ces dernières, nous estimons important de nous attarder sur celles qui engendrent la disqualification.

En effet, les disqualifications d'ordre divers peuvent s'attaquer à la personne, à tout moment et en tout lieu.

Cet outil vise à favoriser la prise de conscience et l'identification des pressions sociales et à faciliter l'échange de réflexions sur les disqualifications/d'un ressenti ou sentiment d'incompétence. Notre outil tend en outre, à montrer combien il est aisé de conduire l'autre à la dévalorisation à ses propres yeux. La méthodologie adoptée, l'exercice structuré, par la mise en action des participants dans la réalisation d'une tâche donnée, dans un contexte social défini, permet l'apprentissage au départ d'une expérience vécue. Effectivement, à l'issue de l'exécution de la tâche, aboutie ou non, a lieu la nécessaire étape de l'élucidation.

Cet exercice prend la forme d'un jeu de rôles. A travers la prise de rôles, les participants peuvent découvrir d'autres enjeux, d'autres perceptions que les leurs et également interroger leurs propres valeurs à travers un personnage.

L'emploi du jeu de rôles facilite le vécu d'une situation et contribue ainsi à ouvrir à la réflexion sur le positionnement de chacun face à la pression sociale d'une part, et sur sa propre contribution à cette pression d'autre part. Des questions, des observations et des remarques critiques peuvent alors être formulées.

INTENTIONS

- A. Sensibiliser aux phénomènes de disqualification et au ressenti d'incompétence (créé socialement et personnellement).
- B. Exercer à la prise de rôles

OBJECTIFS

Devenir plus capable de :

- A.1. Percevoir et comprendre les phénomènes de disqualification
- A.2. Débusquer et identifier les phénomènes de pression sociale et leur impact sur l'estime de soi
- A.3. Affronter une situation où la disqualification est vécue
- B.1. Expérimenter la prise d'un rôle
- B.2. Évaluer la capacité à «rentrer» dans un rôle et à le tenir

NATURE DE LA TÂCHE

Réunion-discussion et construction d'un objet
(en l'occurrence un récit)

FORME DE LA TÂCHE

Jeu de rôles

SITUATION

Les membres d'une ASBL sont invités à créer une cosmogonie c'est-à-dire un récit de la création du monde.

VARIANTES

Deux variantes de l'exercice sont possibles :

La première propose des rôles ; la seconde ajoute à ceux-ci quelques chiffres statistiques, permettant aux participants d'élaborer davantage leur rôle.

Ces statistiques de compétences doivent demeurer cachées pour les autres rôles.

L'intérêt d'employer des statistiques de compétences, comme dans un jeu de rôles de type «Donjon et Dragon¹» permet de mettre le participant face à des éléments plus concrets, c'est-à-dire des éléments écrits. Il peut donc s'appuyer sur un constat papier. Cependant, ignorant les statistiques des autres joueurs, il peut très bien surévaluer ses compétences et sous-estimer celles de ses collègues. Les statistiques, une fois révélées, peuvent permettre d'appuyer les réflexions sur les croyances et les a priori concernant les partenaires.

Si l'animateur emploie la seconde version de l'exercice, il précise aux joueurs que «Les informations complémentaires aux rôles ne peuvent être partagées».

Note : L'exercice peut toucher aux valeurs des participants, il est donc essentiel de pouvoir laisser ceux-ci s'exprimer sur leur vécu.

DURÉE DE L'EXERCICE

2h15

NOMBRE DE PARTICIPANTS

De six à dix participants.

L'animateur propose des rôles d'observateurs.

¹ Donjons et Dragons - en anglais Dungeons & Dragons¹ (souvent abrégé en D&D ou en Donj) - est un des tous premiers jeu de rôle médiéval-fantastique, créé par E. Gary Gygax et Dave Arneson dans les années 1970.

MATÉRIEL

- ◆ Consignes de l'exercice
- ◆ Etat des réflexions de chaque participant
- ◆ Consignes pour les observateurs
- ◆ Liste d'idées utilisables

PROCÉDURE ET DURÉES

TRANSMISSION DES CONSIGNES

ET PRÉPARATION DU JEU DE RÔLES : 20 min.

L'animateur annonce que la tâche consiste à construire un récit en adoptant, en adossant un rôle particulier défini par des consignes ; il s'agit donc d'un jeu de rôles. (Nature et forme de la tâche sont donc précisés par l'animateur).

Consigne de l'exercice : «Vous travaillez au sein de l'ASBL «Multiples Mondes», dont l'objet social est d'inculquer le respect de la diversité et de la multiculturalité aux enfants, aux adolescents et aux jeunes adultes.

Votre supérieur estime qu'il faut créer de nouveaux outils afin d'aborder les mythes et légendes de créations des différentes religions. Or, à cet égard, votre équipe ne parvient pas à apporter des éléments réflexifs suffisants pour amener un débat constructif.

Aussi Monsieur Dupont, votre directeur, vous demande d'effectuer, en équipe, la tâche suivante : travailler à la création d'une cosmogonie. Pour rappel, la cosmogonie est un système d'explication de construction du monde, entendu comme l'univers (l'ensemble des planètes) ou comme la Terre, habitat de l'humanité. Votre directeur souhaite que vous imaginiez une conception nouvelle conception, création de notre planète Terre, afin de montrer à votre public qu'il est possible d'envisager les choses autrement.

Vous allez donc vous atteler à cette surprenante demande : expliquer comment la Terre s'est créée. Il s'agit donc de créer un récit, une histoire fictive pour expliquer comment notre planète est apparue. Pour cela, vous pouvez partir dans toutes les directions. Monsieur Dupont a même proposé une version où la terre serait née de la collision de deux plantes géantes, qui aurait fait apparaître l'herbe, sur laquelle le monde entier aurait éclos.

Vous avez écouté cette idée sans sourciller et êtes prêts à foncer dans la tâche. Monsieur Dupont a demandé à Stéphanie de conduire la réunion.»

«Précisons que la cosmogonie désigne aussi bien une théorie scientifique qu'une légende, un mythe relatif à la naissance du monde. Il faut donc fournir un texte expliquant l'histoire de la création du monde. On y est libre d'y intégrer ou non des valeurs, des héros, des difficultés. »

L'animateur distribue ensuite les rôles. Il précise que l'«état des réflexions» de chacun ne peut être lu aux autres protagonistes du jeu de rôles et que les feuilles ne peuvent donc être échangées.

Voici une liste de quelques idées susceptibles de stimuler les vôtres. Les participants ont quinze minutes pour prendre connaissance de leur rôle et s'y préparer. L'animateur utilise ce temps pour donner les consignes aux observateurs.

EXÉCUTION DE LA TÂCHE : le jeu de rôle : 45 min.

ÉLUCIDATION : 70 min.

Les participants sont invités à s'exprimer sur leur vécu durant l'exercice : qu'ont-ils ressenti ? Comment se sont-ils approprié leur rôle ?

Si les statistiques ont été employées, il est intéressant de les partager, afin de montrer à quel point les représentations peuvent être différentes des capacités réelles des personnes. Une discussion sur la prise de rôle peut être entamée.

Le participant ayant interprété Lydia doit avoir la possibilité d'exprimer ses émotions.

Les observateurs font part de leurs perceptions et un échange s'effectue autour des différents thèmes abordés.

Il y a lieu ensuite d'aborder les disqualifications : comment des phénomènes de disqualification ont-ils pu avoir lieu ? Quelles sont les représentations existantes à travers ces phénomènes ? Comment se sont-elles traduites ? Qu'est-ce qu'un sentiment d'incompétence ? Qu'est-ce qui se joue, dans une telle situation ? Comment faire face à la disqualification ?

Nous sommes ici dans une situation illustrative de disqualification professionnelle et interpersonnelle. L'animateur a la possibilité d'élargir le champ de la réflexion et de proposer d'autres niveaux d'analyse. Dans quels autres milieux peut-on trouver des disqualifications ? Comment définir la disqualification ? Pourquoi a-t-elle un impact ? Qu'est-ce que l'estime de soi ?

Il est possible que le concept d'expert soit mis en avant, en parallèle à la disqualification (probablement en ce qui concerne le personnage d'Eric). L'animateur peut interroger les représentations des individus sur l'expertise et lier ces éléments aux disqualifications.

S'il le juge nécessaire, il peut également apporter des éléments théoriques propres à nourrir le débat.

ANNEXES

ANNEXE 1 : RÔLES DES PARTICIPANTS

Etat des réflexions

Estelle : Vous êtes la plus ancienne au sein des «Mondes Multiples». Vous avez l'habitude des demandes étranges du patron. Celle-ci vous plaît assez. Vous savez bien que vous possédez des capacités de réflexion et vous bossez avec les gamins depuis plus de huit ans. Pas comme les nouveaux, comme Lydia ou Bernard. Surtout Lydia, quelle idée d'avoir engagé une gamine qui a sûrement passé plus de temps à regarder la télé qu'à réfléchir... Éric, ça passe, il a de bonnes idées. Vous savez comment faire. Faut juste qu'on vous écoute, vous et lui, et vous pourrez terminer la journée rapidement.

Statistiques (maximum : 10 points)

- ◆ Capacité de création : 6
- ◆ Capacité de compréhension de la problématique : 5
- ◆ Connaissance du milieu du travail de l'ASBL : 9

Etat des réflexions

Lydia : Vous travaillez depuis quelques mois seulement au sein de l'ASBL et êtes la plus jeune de l'équipe (23 ans tout juste). La demande de votre patron vous paraît justifiée. Les outils utilisés actuellement ne sont pas efficaces. Cependant, il vous semble que l'idée d'une cosmogonie est un peu particulière. Qu'à cela ne tienne, vous êtes prête à vous lancer dans l'aventure. Et pourquoi ne pas partir sur l'idée de l'eau ? La planète bleue peut être un bon symbole pour débiter. La couleur bleu... partir du lien entre le ciel (bleu), l'univers (multicolore mais tout de même noir, bleu sombre) pour faire un dégradé de bleu. Que les bleus se fondent entre eux pour créer un monde de bleus.

Statistiques (maximum : 10 points)

- ◆ Capacité de création : 9
- ◆ Capacité de compréhension de la problématique : 7
- ◆ Connaissance du milieu du travail de l'ASBL : 6

Etat des réflexions

Bernard : Mais qu'est-ce que c'est encore que ce bordel ? Sérieusement, une cosmogonie ? Enfin, tant qu'à faire, autant laisser faire Éric. Il est fort pour inventer des trucs, c'est l'expert du groupe. Surtout, vous espérez que Lydia va la mettre en veilleuse. Les nouveaux, ça met toujours à côté de la plaque. Vous êtes là depuis un an, et vous savez tenir votre place. On écoute et on attend. Sans compter qu'elle est soûlante, cette gamine. Sérieusement, elle a quoi, 18 ans ? Comme si on savait quelque chose à cet âge-là.

Statistiques (maximum : 10 points)

- ◆ Capacité de création : 6
- ◆ Capacité de compréhension de la problématique : 5
- ◆ Connaissance du milieu du travail de l'ASBL : 7

Etat des réflexions

Éric : Vous êtes l'esprit créatif de la boîte, comme aime vous appeler Monsieur Dupont. Travailler sur une cosmogonie, pourquoi pas ? L'idée peut être sympa, à partir du moment où l'on met en avant des valeurs et des idéaux. Vous partez sur l'idée d'une flamme. Le feu, la chaleur. Ça doit être un élément essentiel. Vous n'hésitez pas à utiliser les outils à votre disposition pour convaincre vos collègues que l'élément central doit être le feu. Pourquoi ne pas partir sur l'idée de la lumière, de la chaleur partagée autour d'un feu, des volcans. Y a moyen de créer un monde en partant par le feu. Par exemple, un dieu X ou Y qui fait une chute et laisse tomber son briquet et paf, ça fait du feu... bon, faut encore retravailler le concept, mais on n'est pas loin du compte.

Statistiques (maximum : 10 points)

- ◆ Capacité de création : 9
- ◆ Capacité de compréhension de la problématique : 7
- ◆ Connaissance du milieu du travail de l'ASBL : 7

Etat des réflexions

Bruno : Encore une réunion pour un outil. Pffff. Ras-le-bol des réunions interminables. Avec un peu de chances, Éric et Marine auront des idées. La petite nouvelle, Lydia, vous espérez qu'elle la mettra en sourdine. Sinon, ça va encore faire durer le bazar des plombes. Déjà qu'Estelle ne trouve pas que ce soit un bon choix de l'avoir engagée... Si Lydia la ramène, vous la remettrez à sa place. Non mais.

Statistiques (maximum : 10 points)

- ◆ Capacité de création : 3
- ◆ Capacité de compréhension de la problématique : 6
- ◆ Connaissance du milieu du travail de l'ASBL : 6

Etat des réflexions

Stéphanie : vous être prête à animer la réunion. L'important, c'est d'arriver à effectuer la tâche. Ce peut être un outil intéressant, mais il faut absolument parvenir à faire quelque chose de cohérent. C'est essentiel. Bon, préparer la réunion !
Cosmogonie : il faut une idée de départ (pourquoi le monde est créé), un déroulement (qu'est-ce qui se passe pendant cette création, avec quelques éléments marquants), puis un final (expliquant donc le monde actuel). On peut y ajouter des valeurs, des fondements, des croyances, des certitudes. Il faut penser à donner la parole à Éric, il a souvent de supers idées.

Statistiques (maximum : 10 points)

- ◆ Capacité de création : 4
- ◆ Capacité de compréhension de la problématique : 6
- ◆ Connaissance du milieu du travail de l'ASBL : 6

ANNEXE 2 : CONSIGNES POUR LES OBSERVEURS

Axes d'observation possibles (au choix de l'animateur) :

- ◆ repérer des éléments de disqualification
- ◆ observer le personnage de Lydia
- ◆ observer les interactions entre les différents participants : jeux d'alliance et d'opposition
- ◆ se concentrer sur les réseaux de communication : «qui parle à qui, comment, dans quel but»
- ◆ observer les manières de faire passer une idée ou un point de vue et identifier les techniques employées.

Les axes d'observation sont utiles afin d'ouvrir la réflexion ; relevant des faits, ils sont susceptibles de mettre en évidence des éléments qui échappent aux joueurs.

ANNEXE 3 : IDÉES POUR LA CRÉATION D'UNE COSMOGONIE OU D'UN OBJET CÉLESTE

- ◆ Un dieu prenait un bain de bulles de savon ; l'une d'entre elles s'est échappée et est devenue notre Terre ; c'est pourquoi elle est en lien avec l'eau.
- ◆ La Terre est une bille de verre, un jeu pour enfants d'un autre monde. En jouant, ils ont perdu cette bille et celle-ci s'est développée jusqu'à devenir notre Terre.
- ◆ La Terre existait et un dieu a décidé d'y jeter un peu de vie : il y a installé dragons et autres créatures merveilleuses. Ce sont elles qui ont fait apparaître les humains et c'est pourquoi nous avons des légendes concernant ces animaux mystiques.
- ◆ La Terre existait, emplie uniquement de verdure. Les arbres, par un effet de concentration, ont fait apparaître la vie.
- ◆ Au début, étaient les étoiles. S'ennuyant, elles décidèrent de se rapprocher et de se réunir en une boule toute lumineuse, faite de bleu et de vert. Comme les étoiles avaient de la personnalité, elles décidèrent d'en faire un monde de caractères, tout de lumière et de piquant. Pour ce faire, elles s'attelèrent à la création de créatures multiples et variées....
Lesquelles et comment ?
- ◆ La Terre n'est rien d'autre que l'œil de verre d'un géant. La planète lui permet de voir les choses différemment ; elle l'éclaire de divers points de vue.
Reste à savoir comment le géant a perdu son œil...

**Des réactions à nous communiquer,
des expériences à partager,
des questions à poser à l'auteur,
des collaborations à envisager ?**

**Centre de Dynamique des Groupes
et d'Analyse Institutionnelle asbl**

Parc Scientifique du Sart Tilman
Rue Bois Saint-Jean, 9
B.4102 - Seraing
Belgique

Marie-Anne MUYSHONDT
Coordinatrice Education permanente
marie.anne@cdgai.be
www.cdgai.be

Horaire : 9h à 13h et de 14h à 17h

Certaines personnes peuvent avoir le sentiment d'être incompetentes, sans capacité ni talent, « nulles », voire idiotes. Cette perception, qui devient peu à peu une certitude, attaque l'estime de soi et lui fait perdre foi en lui-même. La personne se sent disqualifiée.

D'où provient cette impression de manquer de valeur ?

Le monde qui nous entoure participe à la création de ce ressenti et parfois le crée de toute pièce : des mots prononcés à la va-vite, un regard dédaigneux, des réactions disproportionnées, ... ces comportements peuvent affecter l'estime de soi, a contrario, l'affirmation de soi, la confiance en soi, la capacité à être consistant (avec soi-même) et la connaissance de ses atouts peuvent soutenir la construction ou la consolidation de l'estime de soi.

L'outil présenté ici a pour objectif la mise en situation du concept de disqualification ou de ressenti d'incompétence par un exercice structuré. Nous utilisons une méthodologie d'exercice structuré, où les participants sont mis en action dans des tâches à effectuer, par rapport à des problématiques spécifiques. En se plongeant dans l'action, les participants vivent des situations permettant l'apprentissage à partir d'un vécu. L'implication peut être importante et dès lors ouvre à un éventail de réflexions sur soi-même et sur le monde qui nous entoure. L'élucidation qui suit l'exercice permet d'élaborer, de prendre conscience, d'échanger sur l'activité et ce qu'elle éveille en nous.

Cet exercice prend la forme d'un jeu de rôle. A travers la prise de rôle, les participants peuvent découvrir d'autres enjeux, d'autres perceptions que les leurs et également interroger leurs propres valeurs à travers un personnage. L'emploi du jeu de rôle permet un vécu d'une situation et peut ainsi ouvrir à la réflexion sur le positionnement de chacun face au sentiment d'incompétence d'une part et d'autre part, à sa propre contribution à ce ressenti. Des questions, des observations et des remarques critiques peuvent alors s'élaborer.

Le lecteur intéressé pourra approfondir la question par la découverte du livret associé à cet outil : "Le sentiment ou ressenti d'incompétence" (Auteure : Héloïse De Visscher, 2012)

Ce livret est un outil d'éducation permanente réalisé avec le soutien du Ministère de la Fédération Wallonie-Bruxelles.

