

## SERIOUS GAMES

# Jouer ensemble pour produire ensemble

**Les approches ludiques sont de plus en plus développées dans le travail sur la cohésion des groupes, leur motivation et leur créativité. Les avantages sont désormais globalement reconnus par les dirigeants territoriaux : interactions au sein de l'équipe favorisées, créativité et réflexion collective renforcées, convivialité, etc.**

**L**e tout premier intérêt de l'approche ludique est qu'elle relève de la communication comportementale. Bien des séances de travail collectif débutent par un lâïus sur l'attitude que doit développer chaque personne présente : participer, dialoguer, construire, etc. L'animateur tâche alors de convaincre, par le verbe, ses interlocuteurs. Quiconque a déjà eu à vivre, ou à faire vivre cette introduction connaît son côté parfois laborieux...

## Des avantages indéniables

Pourtant, les principes énoncés sont nécessaires. Le jeu propose une alternative permettant d'éviter ce discours convenu et garantissant davantage d'efficacité. En commençant par un jeu approprié, c'est-à-dire conçu pour générer les comportements attendus des participants, il met en place directement la dynamique souhaitée. Il ne s'agit pas de s'adresser aux autres pour les convaincre d'avoir telle ou telle posture, mais d'amener ces postures au moyen d'un dispositif les mettant en place naturellement. Ainsi, lors d'un atelier d'un forum annuel de la



***Le jeu propose une alternative permettant d'éviter ce discours convenu et garantissant davantage d'efficacité.***

communication publique et avec la complicité du serious games-designer Sébastien Célerin, nous avons démontré sur place qu'en cinq minutes, un jeu avait enclenché une attitude globale d'échange et de dynamisme dans un groupe d'une centaine d'auditeurs.

Un autre intérêt important est celui du fun, mobilisé autour de la satisfaction découlant d'un succès : je suis confronté à un défi - je le réussis - je suis content - j'ai de l'énergie positive - je développe des comportements relationnels et opérationnels efficaces. Pour que cela fonctionne, il faut que ce défi soit à la fois suffisamment ardu (s'il est trop facile, la

satisfaction est faible, voire inexistante) et pas trop difficile (s'il est irréaliste, la frustration prend le dessus). Par exemple, lors de séances de brainstorming avec des agents, dans le cadre de l'élaboration d'un projet de territoire, un défi a été lancé : il invitait à se montrer plus fort que le concepteur de la séance. Il stimulait et incitait au dépassement.

## Pertinence de ces approches dans un objectif précis

L'impact positif sur une production qualitative nous semble être moins partagé. Pourtant, les pratiques évoluent régulièrement. Toutes les réflexions autour du champ de l'intelligence collective (ou collaborative selon les praticiens) et le développement des outils digitaux au service de la co-élaboration, y contribuent d'ailleurs fortement. Dans le cadre de nos missions, nous structurons les séances de travail collectives essentiellement grâce à des approches ludiques.

**« On peut en savoir plus sur quelqu'un en une heure de jeu qu'en une année de conversation. »**

*citation attribuée à Platon*

Un grand nombre d'exercices, de jeux existent, favorisant l'implication au démarrage, la créativité, la production d'idées, la priorisation des actions, la répartition des rôles pour leur mise en œuvre opérationnelle. Nous avons ainsi pu constater au fur et à mesure des démarches et lors des évaluations a posteriori, une mobilisation renforcée des participants, des résultats concrets et adaptés aux besoins identifiés au départ ; comme l'amélioration des modes de fonctionnement entre direction et cabinet, l'élaboration d'un diagnostic managérial, l'adaptation d'un dispositif de communication interne, etc.

### **Bien utiliser les approches ludiques : des « règles » à respecter**

Le plaisir de jouer est aussi garanti par le respect des règles qui ont été conçues à dessein. Dans le même esprit, les approches ludiques ont des règles exigeantes pour créer une ambiance agréable, sécurisante, propice à l'émergence pour donner l'envie de participer et de s'impliquer. Le cadre doit être partagé : pourquoi sommes-nous là, quel est le sens de ce que nous allons faire, pourquoi le faire, quel(s) est (sont) le(s) résultat(s) attendu(s), quels sont les règles de fonctionnement du groupe?... Créer les conditions de la réussite d'une démarche s'appuyant sur des approches ludiques nécessite de prendre le temps pour générer la confiance, permettre le « lâcher prise » et accompagner le groupe dans l'élaboration de ses propres solutions à la difficulté posée ou pour

atteindre l'objectif fixé. Nous sommes ainsi très en phase avec les démarches de coaching.

### **Initier ses démarches dans le cadre très normé des hiérarchies classiques**

Amener le jeu dans le monde professionnel, où la valeur travail est naturellement empreinte de sérieux, n'est pas évident. Il y a un risque de rejet, comme si jouer et travailler s'opposaient. Deux approches permettent de gérer cette contrainte. On peut singulariser, c'est la première possibilité, c'est-à-dire accepter le clivage jeu-travail et séparer

**« La folie, c'est de se comporter de la même manière et s'attendre à un résultat différent. »**

*Albert Einstein*

nettement le mode habituel de fonctionnement (normal) de temps particuliers (événementiels) au cours desquels l'on sort des usages standards afin d'atteindre un objectif spécifique. Pendant plusieurs années, la direction générale d'une commune a utilisé cette approche en intégrant un atelier participatif ludique dans chacune de ses réunions trimestrielles de l'encadrement. Cela n'a généré

aucun rejet, bien au contraire.

La seconde option est de banaliser, ne pas revendiquer la dimension jeu de l'animation mise en œuvre. Les mécanismes ludiques peuvent se faire discrets et se fondre dans une ambiance plus classique, tout en restant pertinents et efficaces. Lors de la réflexion sur les rythmes scolaires au sein d'une commune, les enseignants, parents d'élèves et services municipaux ont travaillé ensemble pour partager des solutions. Pas une seule fois le mot jeu n'a été utilisé. Pourtant il s'agissait bien d'une démarche créée à partir de principes ludiques. Ce sont l'installation rapide d'une ambiance coopérative, puis les résultats obtenus dès la première séance et leur consolidation à la fin de la seconde qui ont primé sur toute autre considération.

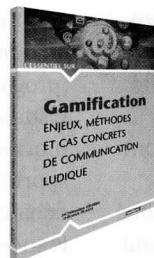
### **Ne pas hésiter à expérimenter**

L'approche ludique n'est pas la solution miracle à tous les maux, c'est un outil, au service d'un projet, d'une vision à partager. Cependant, se priver d'expérimenter cette approche, ne serait-ce que sur des champs réduits pour commencer, c'est à notre sens risquer de passer à côté d'une belle opportunité de faire évoluer ses pratiques managériales dans un contexte complexe et mouvant qui exige innovation, souplesse et intelligence collective. ♦

*Franck Plasse & Sandra Chélékian*

#### **POUR APPROFONDIR**

**GAMIFICATION : ENJEUX, MÉTHODES ET CAS CONCRETS DE COMMUNICATION LUDIQUE**  
Éditions Territorial



Sur la notion d'intelligence collective, un ouvrage collectif :

**L'INTELLIGENCE COLLECTIVE – CO-CRÉONS EN CONSCIENCE LE MONDE DE DEMAIN**  
Éditions Yves Michel

