



HAL
open science

Le projet à travers la fiction ludique : moteur de transformations comportementales et émotionnelles

Stacie Petruzzellis, Béatrice Gisclard

► To cite this version:

Stacie Petruzzellis, Béatrice Gisclard. Le projet à travers la fiction ludique : moteur de transformations comportementales et émotionnelles. *Parcours Anthropologiques*, 2022, pp.18 - 35. 10.4000/pa.1960 . hal-03762373

HAL Id: hal-03762373

<https://hal.science/hal-03762373>

Submitted on 9 Sep 2022

HAL is a multi-disciplinary open access archive for the deposit and dissemination of scientific research documents, whether they are published or not. The documents may come from teaching and research institutions in France or abroad, or from public or private research centers.

L'archive ouverte pluridisciplinaire **HAL**, est destinée au dépôt et à la diffusion de documents scientifiques de niveau recherche, publiés ou non, émanant des établissements d'enseignement et de recherche français ou étrangers, des laboratoires publics ou privés.

Le projet à travers la fiction ludique : moteur de transformations comportementales et émotionnelles

Stacie Petruzzellis et Béatrice Gisclard



Édition électronique

URL : <https://journals.openedition.org/pa/1960>

DOI : 10.4000/pa.1960

ISSN : 2273-0362

Éditeur

Université Lumière Lyon 2

Édition imprimée

Date de publication : 25 mars 2022

Pagination : 18-35

ISSN : 1634-7706

Référence électronique

Stacie Petruzzellis et Béatrice Gisclard, « Le projet à travers la fiction ludique : moteur de transformations comportementales et émotionnelles », *Parcours anthropologiques* [En ligne], 17 | 2022, mis en ligne le 25 mars 2022, consulté le 14 avril 2022. URL : <http://journals.openedition.org/pa/1960> ; DOI : <https://doi.org/10.4000/pa.1960>

Ce document a été généré automatiquement le 14 avril 2022.

Parcours anthropologiques

Le projet à travers la fiction ludique : moteur de transformations comportementales et émotionnelles

Stacie Petruzzellis et Béatrice Gisclard

Introduction

- 1 « L'homme sera d'abord ce qu'il aura projeté d'être » (Sartre, 1946)¹. Pour le philosophe, se projeter n'est pas tant la capacité à décider en toute conscience de son existence future, qu'une forme de responsabilité qui le dépasse, c'est affirmer le choix d'une valeur. Selon Boutinet, le projet est « une anticipation opératoire, individuelle ou collective d'un futur désiré » (1996 : 77), qui « permet de passer au-delà de [la] barrière de complexité [...] pour inscrire l'innovation dans les faits » (*idem* : 117). Le design, en tant que discipline ou en tant que pratique, se rapporte fondamentalement à la dimension du « projet ». Cette notion s'est imposée à partir de la Renaissance, notamment en architecture, par la volonté de dissocier la phase de conception de la phase de réalisation, rendant nécessaire une « projection » du résultat attendu (Boutinet, 1996). La démarche itérative du designer le conduit à prototyper, tester ses idées, en s'appuyant sur l'interdisciplinarité de façon assumée. Les designers n'ont évidemment pas l'apanage des bonnes idées, mais ainsi que l'exprimait Whitehead, « *we think in generality but we live in details* » (1926, cité par Hibou, 2012 : 35) : une idée peut paraître séduisante tant qu'elle n'a pas été réalisée, testée, appropriée, confrontée à la pesanteur d'un réel situé. Agir sur l'expérience quotidienne au moyen de capacités projectives et viser l'amélioration de situations jugées problématiques tels sont les objectifs sous-tendus dans les projets de design.
- 2 Au-delà de ses capacités créatives, ce qui fonde le « designerly way of thinking » (Findeli, 2015 ; Cross, 2001), ce sont des modalités propres de penser le monde et de le questionner, afin de proposer des réponses aux problèmes issus de la complexité croissante des sociétés contemporaines. Cette complexité nécessite dès lors de

s'extraire d'une approche basée sur une logique analytique pour s'insérer dans une approche systémique, qui accepte la part d'irréductibilité inhérente à l'humain et qui intègre l'incertitude comme une donnée du processus. L'objectif ici n'est plus uniquement de connaître les choses, mais bien de parvenir à les transformer. Crozier et Friedberg (1977) suggèrent d'ailleurs que face à une situation d'incertitude, l'individu adopte des stratégies « en situation » et les auteurs relativisent ainsi l'idée qu'il poursuit des objectifs prédéterminés mais plutôt « la recherche pragmatique d'une riposte dans une situation d'incertitude » (Martin, 2012).

- 3 Dans ses travaux, Boutinet (1996) distingue différents modes d'anticipation du projet : adaptatif, cognitif, imaginaire et opératoire. Dans ce dernier, la conception liée à l'anticipation est la question du « devenir » et non celle de la « conjecture » propre à un mode de type scientifique, un devenir individuel et collectif qui projette ainsi la personne et non plus seulement l'idée, le concept. De son côté, le psychologue Kurt Lewin aborde la notion de projet en tant que principe dynamique des ensembles organisés qui constituent les comportements. Selon lui, l'espace de vie constitue un ensemble de facteurs qui influencent les comportements de la personne dans un contexte précis de temps et de lieu en incluant également ses dimensions cognitives (ses souvenirs, ses motivations, sa personnalité, etc.). Ce qui fait qu'à contrario, d'une approche purement analytique des comportements, elle s'envisage de façon transactionnelle avec le contexte (l'environnement). Dans ce même courant de recherches, Little (1983) développe ses travaux sur la notion de projet personnel (*personal project*), séparant les dimensions collectives du projet avancées par Boutinet (1996). Il le définit comme un ensemble d'actions interdépendantes qui prennent place dans le temps, dans le but d'atteindre ou de maintenir un état souhaité par un individu. Ainsi les projets personnels reflètent les aspects cognitifs, affectifs et comportementaux des conduites humaines. Ces approches intéressent en tant qu'unité d'analyse à même de cerner les motifs qui engagent la personne dans un projet (qu'il soit individuel ou collectif). Pour Little, les projets personnels se situent dans l'interaction de variables individuelles, contextuelles et temporelles. « Au commencement était l'action » écrivait Goethe dans *Faust*, engageant ainsi à explorer le « comment » et non plus seulement le « pourquoi » (Rigal, 2003).
- 4 C'est par cette capacité à apprendre par essai-erreur, en avançant, que l'être humain n'est pas seulement l'être pensant le projet, mais celui qui l'éprouve par l'action, qui se frotte à l'existence au commencement de sa vie avant même de parler. Se projeter dans le futur est un exercice difficile, il est effectivement plus confortable de reproduire des modèles connus, mais la dimension projectuelle articule le « pourquoi » et le « comment » dans un cheminement itératif qui permet la constitution du projet en soi. Ce « comment » renvoie alors au contexte – entendu ici au sens de la situation – qui n'est jamais stabilisé de façon définitive. Dans cet article, nous focaliserons notre propos sur les apports des approches spéculatives dans le champ spécifique du design social. Ce dernier est considéré comme une extension du domaine du design qui mobilise des compétences relevant de ses champs usuels (graphisme, espace, produit, etc.) au profit d'objets immatériels ou matériels (politiques publiques, santé, éducation, etc.) dont les attendus ne sont pas uniquement marchands. À l'instar de l'innovation sociale dont l'analyse ne peut faire l'économie des implications politiques qu'elle recèle, le design social par les changements comportementaux et les rapports sociaux qu'il tend à engendrer, est de nature éminemment politique. L'importance de cette visée projectuelle est perçue par Maldonado (1972 : 54) lorsqu'il suggère que : « la

projetation [...] cherche à ouvrir un horizon d'action articulé, cohérent, socialement responsable de l'environnement humain et de son destin ». Dans une première partie, nous étudierons comment la simulation fictive et les interfaces tangibles peuvent contribuer à stimuler et accompagner l'imaginaire. Nous présenterons ensuite les deux contextes de recherche qui ont nécessité les apports d'une démarche méthodologique spéculative : le risque inondation dans le cas des « Veilleurs de crues » et le vécu affectif chez l'enfant dans le cas de « Potion Magik ». Nous chercherons à comprendre quand et à quel niveau le jeu intervient dans le protocole d'enquête puis nous interrogerons les échelles de l'agir, qu'elles soient tournées vers des groupes sociaux constitués ou centrées sur la personne. Nous détaillerons les protocoles méthodologiques qui ont été déployés et les résultats obtenus. Enfin, nous analyserons les similarités et les différences issues de ces recherches par le projet, en soulignant leur intérêt en termes de développement de capacités individuelles et collectives.

Stimuler et accompagner l'imaginaire

« Et si ?... » : s'appuyer sur la simulation fictive

- 5 Ce que Schaeffer (2005) appelle « la feintise ludique » fait écho à la compétence mentale de l'enfant à faire « comme si » par le principe de l'immersion dans une simulation, et permet le développement de la cognition sociale. J.-M. Schaeffer décrit cet univers fictionnel comme un monde clos sur lui-même, auquel la personne n'adhère pas sur le mode de la croyance, parce que justement il est *lu* comme une fiction. Ce passage par la simulation fictive permet alors au participant d'occuper une position « méta » qui lui permet d'(inter)agir autrement. Mais comme le rappelle Zaccā-Reyners (2005), cette dimension ludique ne signifie pas que le processus d'immersion ne peut pas générer – ou actualiser – des connaissances et des compétences :

« [...] l'immersion s'appuie sur des leurres, vecteurs d'immersion qui induisent des expériences déconnectées de l'ancrage immédiat, expériences qui comptent donc "pour de faux". Mais compter pour du faux ne signifie pas que l'expérience n'ait aucun contenu cognitif ou émotionnel. Cela indique avant tout que les conséquences habituellement associées aux expériences véhiculées par l'activation des leurres sont suspendues ou atténuées. La suspension des sanctions positives et négatives permet d'explorer des possibles sans encourir les risques qui y sont associés. » (Zaccā-Reyners, 2005)

- 6 Dans une perspective similaire, selon Idone-Cassone et Thibault (2020), le jeu permet soit la suspension de l'incrédulité (*suspension of disbelief*) soit l'institution de croyance (*institution of belief*). La suspension de l'incrédulité dans ce cas se rapporte au fait d'interrompre temporairement son esprit critique pour croire à quelque chose qui, hors du cadre du jeu, hors du contexte fictionnel, peut paraître surréaliste. Cette suspension n'empêche pas pour autant que la fiction puisse opérer des modifications quant aux croyances du joueur en dehors du jeu, et auquel cas elle institue de nouvelles croyances :

« Put into doubt their beliefs, modify them, or create a new system of beliefs during the ludic experiences. These beliefs may be in relation to the "reality" of the game (the truth behind the experience and the simulation, the boundaries of freedom, and the power of the game designer) or in relation to the nature of otherness in games (are other players, agents, or stories "real?"). The ludic experience itself become a paradigmatic setting for reflections on the nature of fiction and truth, for

the experience of leap of faiths or to test our own convictions and perspectives. »
(Idone-Cassone et Thibault, 2020 : 76)

- 7 Les approches de co-conception (ou codesign selon les auteurs) mobilisent des éléments de médiation qui donnent à des collectifs d'acteurs la possibilité d'aborder des problématiques complexes. Abrassart *et al.* (2015) y voient le moyen de « produire des scénarios de nouvelles configurations sociales » à travers des « prototypes imaginaires ». Ces dispositifs mis en scène dans des ateliers participatifs revêtent des formes multiples : scénarii, jeux de plateau, *escape game*, maquette, etc. L'objectif ne réside plus seulement dans les échanges d'idées, mais dans la sollicitation des capacités créatives de chaque individu à travers la simulation, renforcée par le parti pris ludique.

L'importance des interfaces tangibles dans les dispositifs fictionnels

- 8 Travailler avec des supports matériels, que ce soit des cartes de jeu, des mini-maquettes ou bien encore des cartographies, permet de dépasser « l'insuffisance des descriptions verbales du phénomène » (Goeldner-Gianella et Humain-Lamoure, 2010). À ce titre, les dispositifs de jeux sont des médias pouvant être particulièrement vecteurs de cet enrichissement du langage par la tangibilité : le matériel de jeu agit comme un support dans la faculté de projection des joueurs et dans l'accès à l'imaginaire de ces derniers. Ainsi, Carter, Harrop et Gibbs (2014) qui ont étudié *Warhammer 40,000* (Priestley, 1987) – un jeu classique de figurines sur le thème de la guerre et dont la mécanique repose sur les lancers de dés – ont mis en évidence que la matérialité de ces derniers jouait un rôle majeur dans l'expérience ludique des joueurs. En effet, les dés sont des éléments essentiels du jeu, et ne sont pas uniquement un système permettant d'obtenir aléatoirement un chiffre ou un simple outil de calcul, ils sont moteurs de l'imaginaire des participants, d'une part parce que la sonorité produite lorsqu'ils sont jetés sur la table permet de simuler le chaos de la guerre et contribue activement à l'expérience du jeu lui-même, et d'autre part, parce que chaque lancer incarne les actions situationnelles que chacun des joueurs cherche à réaliser au sein de ce conflit fictif (Carter, Harrop et Gibbs, 2014). L'immersion dans une dimension fictionnelle par le biais de dispositifs ludiques permet également de faire émerger, par la manipulation des éléments tangibles, une variété d'interactions entre les participants qui, pour la plupart, sont moteurs d'une co-présence, d'une attention mutuelle ainsi que d'une synchronisation émotionnelle avec les autres (Xu, Barba, Radu, Gandy et MacIntyre, 2011).
- 9 Plus encore, pour McEwan et Gutwin (2016), les actions et les mouvements réalisés par les acteurs sur les artefacts de jeu peuvent être perçus, dans une certaine mesure, comme des actes de paroles ou une forme de conversation à part entière. La matérialité joue également un rôle important au regard du contrat social qui unit l'ensemble des participants lorsqu'ils co-expérimentent : le média dresse un cadre spatio-temporel singulier nécessaire à la dimension fictionnelle et à la capacité de projection. Maurer et Fuchsberger (2019) mettent d'ailleurs en évidence que le plateau de jeu fixe l'espace de l'activité au sens où il délimite littéralement le lieu et le contexte de l'engagement des joueurs les uns vis-à-vis des autres. Ainsi, le média, en devenant un « marqueur physique du contrat social » (Zimmerman, 2015), renforce également le pouvoir actif de la dimension fictionnelle en décuplant les capacités spéculatives individuelles et

collectives. Dans cette optique, les artefacts qui permettent l'immersion dans un univers objectivé peuvent être appréhendés comme des actants qui assument des fonctions – de médiation, d'interaction, de transformation, etc. – puisqu'ils participent à l'action. Par ailleurs, Rogerson et ses collègues (2018) ont mis en évidence que les dispositifs tangibles, parce qu'ils permettent de rendre les différentes manipulations visibles, participent activement à la compréhension des actions réalisées par les participants. Les auteurs soulignent que dans les jeux vidéo, les transactions de ressources entre les individus apparaissent généralement sous la forme de simples chiffres, alors que la même action dans les jeux analogiques se fait par le biais de composants manipulés et déplacés : ladite transaction est ainsi rendue physique et manœuvrable, et permet de réellement concrétiser l'action et les conséquences qui lui sont associées. En somme, la tangibilité peut permettre à la fois de stimuler l'expérience globale, mais aussi de mieux saisir l'action par la représentation qui en découle. Ainsi, la matérialité, en permettant la « réflexion par le faire », favorise le traitement de l'information et la distribution cognitive puisque la connaissance n'est pas seulement distribuée, mais plutôt incarnée par le corps en mouvement, la manipulation et les gestuelles de l'individu concerné (Rogerson, *et al.*, 2018). En ce sens, le passage par le tangible, parce qu'il permet de dépasser le langage et de faire apparaître une réalité abstraite sous la forme d'actions concrètes pouvant être incarnées par les participants, peut faciliter le processus de projection.

Des objets de recherche émotionnellement « chargés

»

- 10 Ces travaux ont été réalisés dans le cadre de deux recherches doctorales² interdisciplinaires ayant en commun la mobilisation du design social afin de répondre à des enjeux sociaux sensibles : le risque inondation d'un côté (cas « Les Veilleurs de crues ») et le vécu affectif chez l'enfant de l'autre (cas « Potion Magik »). Le risque léthal dû aux crues rapides ou l'expérience émotionnellement douloureuse de l'enfant sont des objets de recherche nécessitant une approche nuancée et éthique. Ainsi le choix de la simulation fictive dans le déroulement de la recherche-projet, parce qu'il permet de décentrer les concernés (sinistrés ou enfants en difficulté) de leur vécu, a permis de répondre à ces contraintes de façon pertinentes.

Se projeter dans le risque inondation de manière constructive : cas n° 1 « Les Veilleurs de crues »

- 11 Travailler sur la question des risques revient à tenter de connaître l'inconnu ("*knowing the unknown*", Hansson, 2005). Premier risque naturel en France, l'inondation est aussi le risque le plus fréquent et le plus dommageable (CCR, 2019). Dans les dispositifs technocratiques de gestion des risques, le citoyen est une « entité » abstraite dont les pouvoirs publics ont du mal à se saisir. Or depuis la loi de 2004 (Modernisation de la sécurité civile) et comme cela a été redit en 2014 dans la Stratégie Nationale de Gestion du Risque Inondation (SNGRI), « toute personne concourt par son comportement à la sécurité civile ». Premier acteur de sa sécurité, l'individu doit adopter des comportements appropriés face au danger. Ces comportements revêtent une importance centrale (*i.e.* en octobre 2015 entre Cannes et Nice, neuf personnes sont

décédées en tentant de sauver leur véhicule) et les communications institutionnelles sur le risque encouragent la responsabilisation individuelle. Or celle-ci renvoie *in fine* à l'attribution des responsabilités en termes de sauvegarde des populations. En France, cette dernière relève de l'État par l'intermédiaire de ses représentants -les maires- qui ont cette responsabilité pénale sur leur territoire. Ainsi la notion d'*empowerment* fait peu écho au niveau individuel dans un état fortement centralisé (Balazard et Genestier, 2009). Les termes du contrat vis-à-vis du risque n'étant pas explicites, les individus ignorent qu'ils sont acteurs de leur sécurité (ou qu'ils peuvent l'être) considérant que l'État-providence y pourvoira.

- 12 Pour questionner la place de l'individu dans la gestion du risque inondation, cette recherche a étudié le cas des crues rapides dans les territoires ruraux du Gard et du Vaucluse. Par une recherche action interdisciplinaire, nous avons cherché à déterminer les leviers d'action possibles pour une réappropriation du risque par les habitant-e-s à l'échelle de leur territoire. Dans le contexte des inondations, l'importance du référentiel spatial ainsi que ses dimensions cognitives et affectives imposent de multiplier les angles de vue afin de cerner le plus finement possible ces variables. Un aspect a été régulièrement négligé dans les questions liées aux risques naturels : les services de l'État se limitent à vérifier le respect de l'injonction réglementaire sans s'assurer des mises en pratique effectives, ni même de leur réception collective ou individuelle (Gisclard, Laverdet et Weiss, 2017). De plus, force est de constater que la connaissance scientifique continue de se heurter à la pesanteur des faits : on meurt en France en cas de crues rapides, en dépit de l'investissement scientifique, politique et financier consacré à ce domaine depuis de nombreuses années. Sujet sensible pour les populations directement concernées comme pour les autorités dont la responsabilité est pointée dans le cas des zones inondables, ce risque majeur se prête à une approche fictionnelle. S'extraire par le jeu des contraintes sociales et politiques sans s'affranchir du terrain vécu, permet de diminuer la tension liée aux affects, en se concentrant sur les actions potentielles des habitant.e.s eux-mêmes.

Favoriser l'expression émotionnelle pour transformer le vécu affectif de l'enfant : cas n° 2 « Potion Magik »

- 13 Chaque expérience de la vie, qu'elle soit heureuse ou malheureuse, agréable ou douloureuse, est vécue différemment selon celui qui les traverse et aura ainsi toujours des résonances singulières. La littérature scientifique a révélé que l'expression du vécu émotionnel pouvait être bénéfique pour l'individu tant d'un point de vue interpersonnel qu'intrapersonnel (Kennedy-Moore & Watson, 2001 ; Rimé, 1989, 2005, 2009). Aussi et surtout, elle peut diminuer l'impact provoqué par l'expérience si la verbalisation et le partage de celle-ci permet au sujet de produire et reproduire le sens de ce qu'il a vécu (Berry & Pennebaker, 1993 ; Kennedy-Moore & Watson, 2001 ; Pennebaker, 1985 ; Rimé, 2005, 2009 ; Watson & Rennie, 1994). Certaines situations peuvent provoquer des répercussions individuelles et sociales importantes, c'est notamment le cas des expériences négatives, et qui plus est lorsque celui qui y est confronté n'est encore qu'un enfant. En effet, encore en plein développement, l'enfant peut s'avérer particulièrement vulnérable face à certains événements (Soulet, 2014), et peut également éprouver des difficultés à trouver l'espace et les moyens pour exprimer ce qu'il ressent. À l'heure actuelle, les professionnels de soin disposent d'outils et de compétences pour accompagner l'enfant dans l'expression émotionnelle. Ce n'est pas le

cas des parents qui, pour certains, peuvent se sentir démunis car il n'existe pas à proprement parler de ressources similaires destinées au grand public. Ainsi, au regard de la difficulté que peut avoir l'enfant à verbaliser ce qu'il ressent face à une situation négative ou douloureuse de la vie ordinaire – c'est-à-dire qui ne nécessite et ne relève pas d'une prise en charge thérapeutique ou clinique –, nous avons interrogé par le design, la manière dont l'expression émotionnelle de l'enfant pourrait être facilitée en dehors de la sphère de soin, tout en lui permettant de mieux comprendre l'expérience qu'il a vécue. À travers ces recherches, qui s'inscrivent dans une approche interdisciplinaire convoquant les savoirs de la psychologie du développement, de la recherche en design mais également des sciences du langage, nous avons questionné les processus cognitifs et affectifs mis en route dans la production de sens de l'expérience, afin de déterminer les leviers pertinents pour développer un outil de médiation et d'expression visant à soutenir les parents dans l'accompagnement émotionnel de l'enfant. En somme, un outil permettant à ce dernier de pouvoir remanier et transformer son vécu de l'expérience négative en faisant l'exercice de possibles.

Comment et quand intégrer le jeu dans le protocole d'enquête ?

Le jeu au cœur de l'atelier « Les Veilleurs de crues »

- 14 L'attention s'est portée sur le développement par le design de compétences particulières axées sur le risque inondation. Les objectifs étaient pluriels : 1) initier une démarche orientée habitants, à l'écart des dispositifs institutionnels considérés comme trop normatifs et codifiés (mais sans pour autant les ignorer ou aller à l'encontre de ces dispositifs), 2) étudier à travers le jeu les interactions possibles entre les habitants ayant à faire face à la crue, 3) poser des jalons qui permettraient une appropriation par le collectif et 4) s'appuyer sur les résultats précédemment obtenus. Les passations de questionnaires ainsi que les entretiens, bien qu'ils constituent un matériau riche quant à la compréhension des phénomènes et des processus liés au risque, n'induisent pas d'interrelations ni de dynamique collective entre les personnes concernées. La réflexion initiale qui a prévalu pour définir les outils destinés à l'atelier était que placer les participants en situation réelle était impossible, mais qu'il fallait cependant pouvoir créer des interactions et dépasser les situations discursives. La dénomination « les veilleurs de crues » répond à différents critères : parler de la crue et non de l'inondation met à distance le phénomène social de l'inondation et les connotations négatives afférentes pour se concentrer sur la dimension physique de l'aléa ; le pluriel renvoie à la communauté formée par les habitants impliqués dans la démarche ; la dimension de veille s'envisage sur le temps long à l'instar du voyant de veille sur les appareils électriques, signifiant par sa présence discrète un « toujours prêt ». Parmi les sources d'inspiration, la boîte à outils Vision+21 est basée sur des scénarios prospectifs, qui allouent à toutes les parties prenantes l'occasion de tester et de réagir sur des mises en contexte issues d'Agenda 21 locaux. Il s'agit de dégager par le biais d'expérimentations courtes, des orientations stratégiques et prospectives pour les territoires. Ces approches se réfèrent à ce que Hales (2013) appelle « *the power of media design to craft and deploy compelling visions of the future* ». Ce parti pris de mise en situation ludique permettant une immersion dans l'objet d'étude (Schaeffer, 2005) a

donc été retenu. Créer et réaliser par nous-mêmes des jeux de plateau permettait d'intégrer des éléments clés issus des résultats précédents en conservant la maîtrise sur les outils à moindre coût. La définition de règles strictes et clairement énoncées est constitutive du jeu et ce cadre strictement délimité permet de « produire le maximum de liberté et d'inventivité » (Caillé, 2015). Deux scénarios ont été définis, appelés « Sauve en 2030 » et « les 24h de la crue ». Selon les équipes, les participants disposaient de supports cartographiques différents afin de tester la compréhension des dimensions spatiales de la crue et la connaissance fine du territoire communal. Selon les scénarios proposés, les joueurs devaient décider collectivement d'actions matérialisées sur les cartographies, cadrées dans le temps de l'événement.

Le jeu comme aboutissement d'un protocole d'enquête pour « Potion Magik »

- 15 Durant plusieurs mois, nous avons mené une série d'enquêtes auprès d'enfants âgés de sept à douze ans dans quatre lieux – une école élémentaire, un centre de loisirs, le service pédiatrique d'un centre hospitalier et une association œuvrant pour les enfants confrontés à la maladie d'un proche. Afin de saisir les aspects des pratiques et comportements des enfants qui sont autrement inaccessibles aux adultes, nous avons fait le choix d'adopter la posture d'ami (*friend*) définie par Fine (1987) en essayant d'instaurer une relation amicale qui n'autorise aucune forme d'autorité. Pour cela, nous avons endossé le rôle de « moindre adulte » (*the least-adult role*) en arrêtant notamment toutes les activités propres aux adultes et, *a contrario*, en faisant toutes celles des enfants (Mandell, 1988). En d'autres termes, notre immersion a nécessité une auto-transformation de sorte à pouvoir mieux nous projeter dans l'univers de l'enfance. Au vu de ce rôle souhaité, les situations d'entretiens pouvaient devenir un obstacle à nos observations en dénaturant notre posture car la forme de relation sociale découlant de l'entretien implique une « demande formelle préalable » (Bruneteaux et Lanzarini, 1998 : 157) et la relation s'effectue, implicitement ou non, dans un rapport de pouvoir au regard des « caractéristiques sociales, scolaires, sexuelles » qui différencient les enquêtés de l'enquêteur et inversement (Beaud, 1996 : 238). En ce sens, pour ne pas déformer les relations et ne pas augmenter « la distance sociale » évoquée par Beaud (1996), nous avons opté pour une forme d'entretien qui s'apparente à une conversation ordinaire en « supprim[ant] son statut formel (entrée et sortie) et ses modalités de réalisation » (Bruneteaux et Lanzarini, 1998 : 166). À terme, les observations que nous avons faites nous ont permis de mettre en évidence deux points importants : 1) la structure particulière du récit peut permettre à l'enfant d'organiser l'expérience émotionnelle en lui donnant la possibilité de produire davantage de sens à celle-ci ; 2) le jeu, appréhendé dans une dimension où le *game* et le *play* sont complémentaires, peut faciliter l'expression du vécu à la fois en tant que support qui guide l'élaboration du récit, et également en tant qu'espace qui se situe entre la réalité et le fictif (Winnicott, 1971). Notre projet s'est donc orienté vers la conception d'un dispositif ludonarratologique visant à accompagner l'enfant dans la construction et l'expression de son vécu émotionnel, tout en lui permettant, dans un second temps, d'en transformer l'économie narrative en se projetant et en explorant d'autres « mondes possibles » (Eco, 1979).

Des changements tangibles à des échelles variables

Au niveau du collectif pour « Les Veilleurs de crues »

- 16 Nous avons pu parfois constater des difficultés pour se projeter dans l'avenir, les participants cherchent toujours à relier les projections à leur quotidien familial. L'âge des joueurs a eu un effet pervers non anticipé car la projection n'engage plus l'individu dans une trajectoire personnelle qu'il imagine au-delà de son existence. En revanche, la contrainte qui leur était imposée de matérialiser sur une carte les déplacements et les actions a été bénéfique. Elle a permis de libérer une forme de créativité qui a même conduit à l'hilarité dans certains groupes car la dimension collective a minimisé la peur de « mal dessiner » ou de « ne pas avoir d'idée ». Concernant les supports cartographiques, le constat est que les deux groupes non tributaires d'une carte officielle (de type IGN®) ont été beaucoup plus créatifs tant dans les idées soumises que dans les représentations. À ce stade de l'expérience, les propositions formulées par les participants n'avaient pas pour objectif d'être utilisables en l'état. Le timing serré imposé par l'exercice s'ajoutant au cadre prospectif ne permet pas de déboucher sur des opérationnalisations concrètes. Cependant, les résultats obtenus les plus significatifs sont la mise en action de collaborations entre habitant.e.s par le projet et la créativité dont ils ont fait preuve par le jeu. L'atelier a permis la mise en débat d'aspects réglementaires précis et du rôle des barrages ainsi qu'une approche collective de pratiques généralement cantonnées à la dimension individuelle. Les participants ont souligné la qualité des supports qui leur a permis une bonne appropriation du contexte, que des outils classiques – discussion orale, papier, crayons – auraient amoindri. Les personnes ont fait part de leur plaisir à jouer et n'ont ressenti aucune gêne à aborder ce sujet, en dépit de sa gravité et *a contrario* de ce qui est régulièrement mis en avant par les pouvoirs publics. La dimension ludique est un élément clé de ces situations de codesign, renforcée par le jeu en tant qu'activité créative (Winnicott, 2015 ; Ham, 2016). Dans la mise « en jeu », le designer interpelle l'*homo ludens* (Huizinga, 1938), créant un espace de liberté néanmoins cadré. Face à l'accroissement des enjeux, elle permet à la fois d'englober une démarche de prévention, au sens où on ne cherche pas à se protéger d'un danger que l'on ignore (D'Ercole, 1994), mais également de développer des capacités individuelles. La réalisation de l'atelier dont le contenu a été nourri par les résultats des entretiens et des questionnaires, montre toute la pertinence d'intégrer les habitants dans des dispositifs visant à réduire leur vulnérabilité. En leur allouant la possibilité de faire face ensemble, de réaliser qu'ils ont les possibilités de comprendre et de s'organiser pour agir à une échelle locale et située, cette approche contribue à réduire leur vulnérabilité.

Au niveau de l'individu dans le dispositif « Potion Magik »

- 17 Le dispositif ludo-narratologique que nous avons conçu est un jeu dont le but pour le joueur est de réaliser une mission, celle d'obtenir les différents ingrédients nécessaires à la réalisation d'une potion magique lui permettant d'obtenir des super-pouvoirs, d'où la dénomination « Potion Magik » faisant également référence au thème du fantastique – univers déjà fortement exploité dans les contes et films d'animation destinés aux enfants. Le dispositif se découpe en trois phases de jeu dont la réussite conditionne l'obtention des ingrédients nécessaires à la préparation de ladite potion. La première

phase a pour objectif de permettre à l'enfant de faire un inventaire émotionnel, en réunissant tous les éléments constitutifs de son vécu affectif de sorte qu'il puisse en visualiser l'ensemble et pouvoir plus facilement se raconter dans une dimension *configurante* (Ricoeur, 1983). La deuxième phase de jeu a pour but de permettre la transformation de l'expérience émotionnelle en un contenu logique. En cela, il est question de guider l'enfant dans le découpage séquentiel propre au récit pour l'accompagner dans la construction de son histoire, et ce à la lumière des éléments présents dans son inventaire émotionnel afin de favoriser la mise en perspective et en sens de son vécu. Enfin, la dernière phase de jeu, quant à elle, est basée sur l'exploration des récits alternatifs par le biais de cartes *pouvoirs magiques* et a pour objectif de permettre à l'enfant de se réinventer tout en reconstruisant l'économie narrative de sa propre expérience, de sorte à lui donner les possibilités d'élargir la représentation de son vécu. Ainsi, le jeu développé permet d'explorer les « possibles narratifs » définis par Bremond (1966) en donnant l'occasion au joueur de construire des alternatives mettant en scène le déroulé de son expérience émotionnelle s'il en avait été autrement. En d'autres termes, il s'agit pour l'enfant de répondre à la question « que ce serait-il passé si... ? » (Campion, 2008 ; Marti, 2012) afin d'explorer d'autres *mondes possibles* et lui donner le pouvoir de créer un « récit fantôme », c'est-à-dire un « para-récit » ou un « supra-récit » (Campion, 2008) du récit originel tel qu'il aurait pu être actualisé. Dans cette perspective, à l'inverse du texte qui valide ou invalide les prévisions faites par le *lecteur-modèle* pour ne générer, à la fin, qu'un seul *monde possible* (Eco, 1979), et contrairement aux livres-jeux dans lesquels le joueur-lecteur « opère le tri en faisant des choix » parmi les « différents états du monde » préfabriqués (Moran, 2018), dans le jeu dont il est ici question, les possibles sont pluriels puisque l'enfant est lui-même l'auteur du récit qu'il raconte, et peut donc se projeter et façonner son monde d'une multitude de manières. En somme, le jeu peut également permettre l'institution de croyance (Idone Cassone et Thibault, 2020) si la reconstruction de l'économie narrative du récit permet, dans le même temps, le remaniement du vécu émotionnel de l'enfant. En cela, les mondes alternatifs fictionnels apparaissent comme des embrayeurs d'imaginaire au sens où, même s'ils ne constituent pas ce qu'il s'est réellement passé dans la vie réelle, peuvent aider l'enfant à transformer son vécu, procéder à un changement et/ou à se projeter dans ses futures expériences.

Le jeu : modalité opératoire et miroir des incertitudes ?

- 18 En partant de ce que Callon *et al.* (2001) appellent les « forums hybrides », des groupes d'acteurs hétérogènes sont réunis autour d'une problématique spécifique. S'appuyant sur des méthodologies créatives issues des champs du design, ils sont invités à développer des esquisses, des développements scénaristiques permettant *a minima* l'immersion dans l'univers fictionnel objectivé. En d'autres termes, ils matérialisent les idées imaginées collectivement et les expérimentent, aboutissant ainsi à une forme d'idéation. Par ce déplacement de la *praxis*³ (manière de procéder, pratique) vers la *poiesis*⁴ (tendre vers un but extérieur, non réalisé), l'individu s'approprie des objets complexes ou controversés, s'engage dans une dynamique dont il devient partie prenante et développe ainsi des capacités à agir. À ce titre, il convient de comprendre la projection fictionnelle non pas uniquement comme un déplacement physique et

spatial, mais comme la possibilité d'être dans un état du monde pouvant être actualisé par chacun individuellement et collectivement.

- 19 Les cas présentés précédemment abordent la question de la projection fictionnelle par la dimension ludique en deux temps différents du projet, comme moyen mais également comme finalité. En effet, d'un côté, le jeu a été utilisé dans le cadre d'un atelier, en tant que méthode projective permettant l'engagement des acteurs et le développement de leurs capacités au regard de scénarios d'inondation (« Les Veilleurs de crues »). D'un autre côté, les potentialités de projection offertes par la dimension ludique sont apparues comme une réponse possible à la problématique de départ par le développement d'un dispositif de jeu favorisant l'exploration des possibles et la transformation du vécu émotionnel (« Potion Magik »). Dans les deux cas, ces approches ont donné la possibilité aux joueurs de se projeter en explorant les différentes possibilités offertes par le cadre engageant et fictionnel déployé. À ce titre, la fiction ludique agit comme une sorte de métaphore qui permet à l'individu de mieux pouvoir se détacher de l'événement et lui donne l'occasion de lâcher prise pour pouvoir mieux distinguer, comprendre mais aussi apprendre : « Là où la raison échoue à exprimer, la métaphore *dit*. Elle *révèle*. Elle *raconte*. » (Labaki, 2012 : 138). En effet, comme le souligne Merinfeld-Goldebeter, le fait de passer par la métaphore permet le « déplacement sur un terrain différent » (2012 : 133) de manière à sortir de l'événementiel pour entrevoir d'autres significations, d'autres horizons, et d'autres réalités. Sans pour autant prétendre à une montée en généralité de cette méthode, nous pouvons cependant avancer que toute thématique pourrait se saisir de la fiction ludique pour déplacer le focus attentionnel voire émotionnel et ainsi ouvrir aux possibilités de transformation. À cet effet, les deux projets présentés mettent également en lumière les variabilités d'échelles de la fiction ludique : celle-ci peut tout autant viser des changements individuels et personnels qu'opérer des transformations au sein d'un collectif. Au niveau sociopolitique que ces méthodologies de recherche en design social proposent et engagent, l'incertitude peut être envisagée aussi bien comme une menace que comme une opportunité : une menace pour ceux qui souhaiteraient que tout soit prévisible, cadré, organisé selon des schémas préconçus, ou bien l'opportunité d'inventer un futur désirable pour ceux qui envisagent l'avenir comme un projet à construire. Il faut pour cela parvenir à se dessaisir de modes de pensées issues d'un monde vertical, orienté sur la durée et la stabilité, pour aborder la complexité à travers des structurations provisoires, dans un monde devenu horizontal. À cet effet, l'anthropologie et le design entretiennent des rapports fertiles et peuvent s'apporter mutuellement, notamment au regard d'autres manières de faire de la projection. Selon Murphy (2016), si les différents outils anthropologiques utilisés en design permettent à la fois une meilleure compréhension socioculturelle des sujets et à la fois de porter un regard réflexif sur les processus de conception eux-mêmes, le travail ethnographique, lorsqu'il est influencé par le design et les interventions créatives, peut permettre de s'éloigner de l'interprétation du présent pour devenir un processus de création tourné vers l'avenir. Dans le contexte décrit précédemment, le design social permet d'aller au-delà d'une simple mise en pratique de techniques de projection. Face aux enjeux actuels, la spéculation est une des réponses possibles permettant de tester et d'investir des orientations permettant de faire projet de façon collective.
- 20 Le projet permet ainsi d'appréhender les changements et l'incertitude qui en résulte. Le monde n'est pas prévisible et tableur sur les prévisions est finalement une posture plus

risquée parce qu'elle empêche d'envisager l'impensable et participe d'une illusion technocratique (Taleb, 2013). C'est d'ailleurs ce que suggère Grünewald (2014) lorsqu'il enjoint de s'extraire de la « zone de confiance » de la connaissance héritée du passé et de ne pas craindre d'explorer les champs du possible. En cela, il s'agit de comprendre que le jeu ne produit pas nécessairement une expérience amusante, mais crée les conditions qui, « sous une forme relativement limitée, explicite et peut-être plus facilement compréhensible », permettent d'approcher l'expérience de la réalité de tous les jours (Malaby, 2007 : 109 ; traduction libre).

BIBLIOGRAPHIE

Christophe ABRASSART, Philippe GAULTIER, Sébastien PROULX et Marie D. MARTEL, « Le design social : une sociologie des associations par le design ? le cas de deux démarches de codesign dans des projets de rénovation des bibliothèques de la ville de Montréal », *Lien Social et Politiques*, 73, 2015, pp. 117-138.

Hélène BALAZARD et Philippe GENESTIER, « La notion d'empowerment : un analyseur des tensions idéologiques britanniques et des tâtonnements philosophiques français », Communication présentée à la Conférence internationale sur l'empowerment de la société civile dans les politiques urbaines, Ile de Porquerolles, France, novembre 2009.

Stéphane BEAUD, « L'usage de l'entretien en sciences sociales. Plaidoyer pour l'entretien ethnographique », *Politix. Revue des sciences sociales du politique*, (35), 1996, pp. 226-257.

Diane S. BERRY et James W. PENNEBAKER, « Nonverbal and verbal emotional expression and health », *Psychotherapy and Psychosomatics*, 59(1), 1993, pp. 11-19.

Jean-Pierre BOUTINET, *Anthropologie du projet*, Paris, France, Presses Universitaires de France, 1990 (éd. 1996).

Claude BREMOND, « La logique des possibles narratifs », *Communications*, 8, 1966, pp. 60-76.

Patrick BRUNETEAUX et Corinne LANZARINI, « Les entretiens informels », *Sociétés Contemporaines*, 30, 1988, pp. 157-180.

Alain CAILLÉ, « Jouer / donner / s'adonner », *Revue du MAUSS*, 45, 2015, pp. 231-254.

CAISSE CENTRALE DE RÉASSURANCE, *Les catastrophes naturelles en France. Bilan 1982-2019*, Paris, France, CCR, 2019.

Michel CALLON, Pierre LASCOURMES et Yannick BARTHE, *Agir dans un monde incertain, essai sur la démocratie technique*, Paris, France, Seuil, 2001.

Baptiste CAMPION, « Vers l'actualisation d'un "récit fantôme" ? Réflexions sur les nouvelles formes de récit et leur réception », *Communication*, 26(2), 2008, pp. 129-138.

Marcus CARTER, Mitchell HARROP et Martin R. GIBBS, « The Roll of the Dice in Warhammer 40,000 », *Transactions of the Digital Games Research Association*, 1(3), 2014, pp. 1-28.

Nigel CROSS, « Designerly ways of knowing: Design discipline versus design science », *Design Issues*, 17(3), 2001, pp. 49-55.

- Michel CROZIER et Erhard FRIEDBERG, *L'acteur et le système*, Paris, France, Points Seuil, 1977 (éd. 2014).
- Laurent DANON-BOILEAU, « Sur la notion de Télôs, de Praxis et de Poiésis », *L'information grammaticale*, 51, 1991, pp. 19-20 (en ligne). URL : https://www.persee.fr/doc/igram_0222-9838_1991_num_51_1_3232
- Robert D'ERCOLE, « Mesurer le risque : le volcan Cotopaxi et les populations proches », in CHAM'S (dir.), *Enseigner les risques naturels, pour une géographie physique revisitée*, Paris, France, Anthropos/GIP Reclus, 1994.
- Umberto ECO, *Lector in fabula ou la coopération interprétative dans les textes narratifs*, Paris, France, Grasset & Fasquelle, 1979 (éd. 1985, traduit de l'italien par Myriem BOUZAHER).
- Alain FINDELI, « La recherche-projet en design et la question de la question de recherche : essai de clarification conceptuelle », *Sciences du Design*, 1, 2015, pp. 43-55.
- Gary A. FINE, « Appendix 2: Participant Observation with Children », in Gary A. FINE, *With the Boys: Little League Baseball and Preadolescent Culture*, Chicago, USA, University of Chicago Press, 1987.
- Béatrice GISCLARD, Clément LAVERDET et Karine WEISS, « Integrating anthropocentric approaches into flood risk management », in Freddy VINET (dir.), *Flood 2: risk management*, London, UK, ISTE, 2017.
- Lydie GOELDNER-GIANELLA et Anne-Mise HUMAIN-LAMOURE, « Les enquêtes par questionnaire en géographie de l'environnement », *L'Espace Géographique*, 39, 2010, pp. 325-344.
- François GRÜNEWALD, « Cygnes noirs et principe de Pareto : se préparer à l'imprévisible », *Humanitaires en Mouvement*, 14, 2014, pp. 15-18
- Derek HALES, « Design fiction, an introduction and provisional taxonomy », *Digital Creativity*, 24/1, 2013, pp. 1-10.
- Derek A. HAM, « How designers play: the ludic modalities of the creative process », *Design Issues*, 32(4), 2016, pp. 16-28.
- Sven Ove HANSSON, « The epistemology of technological risk », *Techné*, 9-2, 2005, pp. 68-80.
- Béatrice HIBOU, *La bureaucratisation du monde à l'ère néo-libérale*, Paris, France, La Découverte, 2012.
- Johan HUIZINGA, *Homo ludens. Essai sur la fonction sociale du jeu*, Paris, France, Gallimard, 1938 (éd. 1988, traduit du néerlandais par Cécile SERESIA)
- Vincenzo IDONE CASSONE et Mattia THIBAUT, « I Play, Therefore I Believe: Religio and Faith in Digital Games », in Simone NATALE et Diana W. PASULKA (dir.), *Believing in Bits: Digital Media and the Supernatural*, Oxford, UK, Oxford University Press, 2020.
- Eileen KENNEDY-MOORE, & Jeanne C. WATSON, « How and When Does Emotional Expression Help? », *Review of General Psychology*, 5(3), 2001, pp. 187-212.
- Camille LABAKI, « L'utilisation des métaphores dans la rencontre thérapeutique, en thérapie », *Cahiers critiques de thérapie familiale et de pratiques de réseaux*, 48, 2012, pp. 135-148.
- Brian R. LITTLE, « Personal Projects. A rationale and method for investigation », *Environment and Behavior*, 15(3), 1983, pp. 273-309.
- Thomas M. MALABY, « Beyond Play: A New Approach to Games », *Games and Culture*, 2(2), 2007, pp. 95-113.

- Tomas MALDONADO, *Environnement et idéologie. Vers une écologie critique*, Paris, France, Seuil, 1971 (éd. 1972, traduit de l'italien par Giovanni JOPPOLO).
- Nancy MANDELL, « The Least-Adult Role in Studying Children », *Journal of Contemporary Ethnography*, 16(4), 1988, pp. 433-467.
- Marc MARTI, « Jeux vidéo et logiques narratives », in Hovig TER MINASSIAN, Samuel RUFAT et Samuel COAVOUX (dir.), *Espaces et temps des jeux vidéo*, Paris, France, Éditions Questions théoriques, 2012.
- Dominique MARTIN, « L'analyse stratégique en perspective », *Revue Européenne de Sciences Sociales*, 50(2), 2012, pp. 93-114.
- Bernhard MAURER et Verena FUCHSBERGER, « Dislocated Boardgames: Design Potentials for Remote Tangible Play », *Multimodal Technologies and Interact*, 3(72), 2019, pp. 1-24.
- Gregor McEWAN et Carl GUTWIN, « Chess as a Conversation: Artefact-Based Communication in Online Competitive Board Games », Communication présentée à la 19e conférence internationale GROUP'16, Floride, USA, novembre 2016.
- Édith MERINFELD-GOLDBETER, « De la chaise à la métaphore, de la métaphore à... », *Cahiers critiques de thérapie familiale et de pratiques de réseaux*, 48, 2012, pp. 129-134.
- Patrick MORAN, « Mise en scène du choix et narrativité expérientielle dans les jeux vidéo et les livres dont vous êtes le héros », *Sciences du jeu*, (9), 2018. <https://doi.org/10.4000/sdj.1010>
- Keith M. MURPHY, « Design and Anthropology », *Annual Review of Anthropology*, 45(1), 2016, pp. 433-449.
- James W. PENNEBAKER, « Traumatic Experience and Psychosomatic Disease: Exploring the Roles of Behavioural Inhibition, Obsession, and Confiding », *Canadian Psychology*, 26, 1985, pp. 82-95.
- Rick PRIESTLEY, *Warhammer 40,000*, UK, Games Workshop, 1987.
- Paul RICCEUR, *Temps et récit, tome I : L'intrigue et le récit historique*, Paris, France, Seuil, 1983.
- Élisabeth RIGAL, « Au commencement était l'action : Wittgenstein et Husserl », *Noesis*, 5, 2003, pp. 153-185.
- Bernard RIMÉ, « Le partage social des émotions », in Bernard RIMÉ et Klaus R. SCHERER (dir.), *Les émotions*, Neuchâtel/Paris, France, Delachaux et Niestlé, 1989.
- Bernard RIMÉ, *Le partage social des émotions*, Paris, France, PUF, 2005.
- Bernard RIMÉ, « Emotion Elicits the Social Sharing of Emotion: Theory and Empirical Review », *Emotion Review*, 1(1), 2009, pp. 60-85.
- Melissa J. ROGERSON, Martin R. GIBBS et Wally SMITH, « Cooperating to Compete: The Mutuality of Cooperation and Competition in Boardgame Play », Communication présentée à la conférence CHI'18, Montréal, Canada, avril 2018.
- Jean-Marie SCHAEFFER, « Quelles vérités pour quelles fictions ? », *L'Homme*, 175-176, 2005, pp. 19-36.
- Marc-Henry SOULET, « Vulnérabilité et enfance en danger. Quels rapports ? Quels apports ? », in Gilles SÉRAPHIN (dir.), *Dossier thématique de l'ONED, Vulnérabilité, identification des risques et protection de l'enfance : Nouveaux éclairages et regards croisés*, Paris, France, La Documentation Française, 2014.
- Nassim N. TALEB, *Antifragile*, Paris, France, Les Belles Lettres, 2013.

Jeanne C. WATSON et David L. RENNIE, « Qualitative Analysis of Clients' Subjective Experience of Significant Moments During the Exploration of Problematic Reactions », *Journal of Counseling Psychology*, 41(4), 1994, pp. 500-509.

Donald W. WINNICOTT, « Notes sur le jeu », *Journal de la psychanalyse de l'enfant*, 5, 1958, pp. 37-42, (éd. 2015, traduit de l'anglais par Jean-Baptiste DESVEAUX et Emily GALIANA).

Donald W. WINNICOTT, *Jeu et réalité : L'espace potentiel*, Paris, France, Gallimard, 1971 (éd. 2002, traduit de l'anglais par Jean-Bertrand PONTALIS et Claude MONOD).

Yan XU, Evan BARBA, Maribeth GANDY et Blair McINTYRE, « Chores are fun : Understanding Social Play in Board Games for Digital Tabletop Game Design », Communication présentée à la 5^e conférence DIGRA, Utrecht, Pays-Bas, septembre 2011.

Nathalie ZACCAI-REYNERS, « Fiction et typification. Contribution à une approche théorique de la transmission de l'expérience », *Methodos*, 5, 2005. <https://doi.org/10.4000/methodos.378>

Eric ZIMMERMAN, « Le rôle des matériaux pour un concepteur de jeux » (propos recueillis par Natalia LA VALLE, Barbara TURQUIER et Bruno VÉTEL, traduit de l'anglais par Haude ETIENNE), *Tracés, Revue de Sciences humaines*, (28), 2015, pp. 199-214.

NOTES

1. Conférence « L'existentialisme est un humanisme » donnée par Jean-Paul Sartre le 29 octobre 1946 à Paris (en ligne). URL : <http://www.danielmartin.eu/Textes/Existentialisme.htm>
2. Contrat doctoral (2014-2017), Avignon Université et contrat doctoral (2016-2020), Université de Nîmes.
3. Dictionnaire latin-français Gaffiot (1934) p. 1234 (en ligne). URL: <http://www.lexilogos.com/latin/gaffiot.php?q=praxis>
4. Pour Danon-Boileau (1991), « est poésis toute action qui tend vers un but qui lui est "extérieur" ».

RÉSUMÉS

Prenant pour point de départ deux recherches en design social portant sur des objets émotionnellement « chargés » – le risque inondation (“les Veilleurs de crues”) et le vécu affectif chez l'enfant (“Potion Magik”) –, cet article analyse les apports de simulations fictives basées sur le jeu dans la recherche-projet. En comparant les modalités opératoires selon que l'usage de la fiction se situe au cœur du dispositif ou en tant qu'aboutissement, il observe les changements opérés à l'échelle individuelle ou collective, à travers le développement des capacitacions offertes par le jeu. Cette approche du projet par la fiction ludique donne aux joueurs l'opportunité de se détacher de l'événement menaçant ou traumatique afin de mieux le comprendre, d'envisager l'impensable et ainsi explorer librement les champs du possible.

INDEX

Mots-clés : projet, design social, fiction, jeu, simulation, capacitations

AUTEURS

STACIE PETRUZZELLIS

Université de Nîmes

BÉATRICE GISCLARD

Université de Nîmes