

Les jeux coopératifs

Dimanche 24 mars 2024 à Maisdon-sur-Sèvres

Le grand jeu cosmique se déroule en permanence pour tous les êtres.

Dès qu'un groupe se forme, un jeu se crée autour de la manière dont les interactions se passent.

Cela se fait au minimum inconsciemment ou de la clarté peut être mise.

Le jeu coopératif est **fondamentalement simple dans ses principes**, mais complexe à appliquer dans la pratique.

Pour tous les jeux le piment est d'avoir un défi à atteindre, idéalement difficile mais surmontable.

Dans un jeu coopératif il faut un défi commun. Sinon, pour rester dans l'esprit de la coopération, le défi doit être stimulant pour l'ensemble des joueurs (d'où la création d'handicaps pour les joueurs plus expérimentés).

Le défi est régulé par des règles et des rôles sont définis. Ceux-ci sont en modification permanente.

Cette modification implique **des temps de régulation** sur les règles du jeu et des temps de régulation sur la stratégie à adopter. Pour amener des joueurs à la coopération, ces temps sont clairement structurés.

Les jeux traditionnels amènent des formes figées auxquelles les participants doivent s'adapter. Ces conditionnements provoquent une perte de souveraineté et de créativité.

Dans les jeux coopératifs les formes s'adaptent aux besoins des joueurs en présence et à l'évolution de l'environnement. Une forme ne vaut que pour un instant donné et est toujours en potentielle transformation.

La compétition en elle-même n'est pas le problème, mais de se figer dans cette forme de jeu.

La coopération est d'abord un état d'esprit. On peut être coopératif dans une forme compétitive ou compétitif dans une forme coopérative.

Un jeu coopératif implique un temps de concertation au départ pour convenir du défi commun, s'ajuster sur les règles et définir les rôles. Cela part de l'écoute des besoins mutuels, des limites de certains et de l'ouverture à l'environnement.

Les besoins amènent des règles. Les limites amènent des rôles.

Définir dès le départ un défi commun adapté s'avère complexe. Cela peut demander un temps d'ajustement en cours de partie. Si le défi est atteint, il pourra être rendu plus difficile avant la partie suivante. Si le défi n'est pas atteint, il sera rendu plus facile.

Les temps de concertation peuvent se vivre comme pesant. Il n'est pas aisé de s'écouter dans un grand groupe. Chaque personne qui parle demande implicitement aux autres de l'écouter. Pour garder le plaisir du jeu, **il est vital d'écourter ces temps** (par exemple en fixant qu'après une durée définie le jeu est testé en l'état des propositions).

Un des paradigmes de la coopération est de garder toujours la vision de l'ensemble. A partir de cette vision globale **toutes les singularités sont incluses** et les propositions sont au service de l'ensemble. Les besoins individuels ne sont pas niés mais inclus dans l'écoute des besoins globaux.

Quand il n'y a pas cette maturité intérieure dans un groupe, cela demandera de mettre en place des formes pour soutenir les prises de parole au service de l'ensemble. Par exemples : d'élire un gardien

Jean-Philippe Faure, d'après les notes de Simon Heckmann, Yannis Camus, Alexis Dupieu et Arnaud Chiffaudel.

du rythme, de ne pas pouvoir redire ce qui a déjà été dit, de devoir inclure les propositions précédentes ou de justifier leur élimination.

Cela peut amener à définir les règles du jeu pour convenir des règles du jeu. Mais il y a à garder en tête une écologie de la cocréation.

Pour changer un jeu traditionnel en jeu coopératif, il faut chercher soit un défi commun, soit créer un adversaire fictif contre lequel tous les participants concourent. Le défi commun peut correspondre, par exemple, à un objectif à atteindre en un temps donné, un espace à atteindre tous ensemble.

Comme toutes formes de relation est un jeu, il est intéressant de regarder **comment nous jouons** « **nos jeux de société** » : en couple, en famille, au travail, etc. Y a-t-il

- Une prise en compte des besoins mutuels ?
- Des buts communs clairs ?
- Une évolution des règles et des rôles en cas de conflit ou d'objectifs inaboutis ?
- Une évaluation régulière des règles ?
- Des temps réguliers de communication ?
- Des temps de communication amenant de réels changements ?
- Une confiance mutuelle entre les joueurs ?
- Une adaptation de la durée de la partie en fonction des besoins ?
- La possibilité de rentrer dans le jeu ou de le quitter quand un joueur le souhaite ?
- Les décisions prises par consensus ?
- Une prise de responsabilité envers les jeux de pouvoir ?
- Une absence de renvoi à des autorités extérieures ?
- Une valorisation des spécificités des joueurs ?
- La conscience de l'interdépendance des partenaires de jeu ?

Plus il y a de maturité dans un groupe, plus les règles peuvent être souples et limitées. Les limites du groupe amènent la nécessité de garde-fous ou de structures figées. Les méthodes telles que la sociocratie, l'holocratie sont des garde-fous.

Trouver un consensus sur les règles du jeu peut être un défi délicat. Si le temps de concertation devient trop long une pression s'installe. Chaque proposition peut alors amener une confusion et une souffrance supplémentaire.

Le chaos nous montre et nous confronte à notre immaturité. L'accélération du rythme et l'interruption des échanges sont des marqueurs de cette tension.

Y a-t-il primauté à l'efficacité ou à l'apprentissage ? Dans le premier cas, on utilisera des garde-fous, dans le deuxième on laissera plus de place au chaos.

Il peut être utile dans ces moments :

- de rappeler l'importance de l'écoute des besoins collectifs,
- d'instaurer des gardiens du rythme,
- d'inviter chacun à l'auto-empathie et à sa responsabilité.

Le détachement, l'humour et la confiance aident à la prépondérance du collectif.