

Jeu vidéo et intervention sociale

Dans le cadre du Master 2 DPDIMP de l'Université Rennes 2, en partenariat avec le CCB, un groupe d'étudiants a organisé le 6 juin 2019 une soirée débat avec pour thème la place des jeux vidéo dans l'intervention sociale. Il était organisé dans le cadre d'une conduite de projet ayant amené le groupe à se questionner sur la place de ce média dans l'intervention sociale. La réflexion avait tout d'abord porté sur la question du jeu, puis étant acquis que cet objet semblait inscrit dans les pratiques, la question du jeu vidéo, plus soumise à échanges et débat, a semblé pertinente à interroger. Cet événement faisait suite à une première soirée d'échanges organisée le 6 mars 2019 auprès de professionnels de l'action sociale et de gamers.

Cet événement a été organisé avec le soutien de l'association IMP'Acte sur le campus de La Harpe à Rennes 2.

Durant cette soirée une trentaine de professionnels de l'intervention sociale et d'étudiants ont participé aux différents temps proposés.

Le premier consistait en un partage d'expériences au cours duquel 5 intervenants ont présenté la manière dont ils utilisent le jeu vidéo et comment ce média peut être mobilisé dans les pratiques d'intervention sociale.

Sokha BOURNAK, animateur jeunesse à la Maison de quartier, Maison Bleue à Rennes Sud, a présenté un projet réalisé avec des jeunes sur la création d'une borne d'arcade vidéo.

Thomas COROLLER, ancien travailleur social dans le domaine de la protection de l'enfance, et nouvellement formateur, a présenté une situation rencontrée dans le cadre d'une mesure éducative. Il a montré comment interagir avec un jeune en s'appuyant sur sa pratique du jeu vidéo, ainsi que l'utiliser pour valoriser ses compétences (travail d'équipe, développement de projets).

Hélène Marie JUTEAU, doctorante en sociologie, a présenté « Joka Jobs ». Il s'agit d'un prototype de serious game qu'elle a créé avec un groupe de jeunes, dont l'objectif est de

faciliter l'insertion professionnelle et sociale des jeunes.

Yvan JEHANNIN, médiateur vidéo-ludique de l'association 3 Hit Combo, qui propose différents outils pour utiliser le jeu vidéo et en faire une pratique favorisant la citoyenneté et le lien social, a présenté « l'atelier Rennescraft », qui a consisté en une co-construction avec des jeunes et des collaborateurs dans le cadre d'un programme de réaménagement urbain.

Oscar BARDA, théoricien du jeu vidéo et webdesigner, a présenté le jeu vidéo « Chut! ». Il a été conçu dans le contexte post-attentat de Charlie Hebdo, avec des collectivités en Rhône Alpes qui se sont montrées préoccupées par la radicalisation de certains très jeunes enfants et avec qui le dialogue était impossible. L'idée a donc été de développer un jeu permettant de libérer la parole.

Dans un deuxième temps, deux conférenciers sont intervenus. M. Jean-Emmanuel BARBIER, maître en ludologie à l'École des Hautes Etudes en Sciences Sociales à Bruxelles, a proposé

une approche socio-anthropologique du jeu avant de se demander comment le jeu vidéo peut questionner la pratique du jeu.

M. BARDA a présenté une approche théorique sur le lien entre le jeu et le jeu vidéo.

Enfin, le troisième temps consistait en une table ronde, avec ces mêmes intervenants, ainsi que Madame Marie-Hélène Juteau et Messieurs Sokha Bournak et Yvan Jehannin. Ce temps a permis d'échanger autour de plusieurs questions : les jeux vidéo modifient-ils les pratiques d'accompagnement des intervenants sociaux, faut-il être passionné pour utiliser le jeu vidéo, le jeu vidéo peut-il être vecteur d'insertion sociale, est-ce que le jeu immersif pourrait aider à venir pallier un déficit d'expérience chez les personnes en situation de handicap, et enfin quelles sont les limites à prendre en compte dans l'utilisation du jeu vidéo. Cette soirée a ainsi permis de repérer les atouts du jeu vidéo et ce qu'il peut apporter dans le cadre de l'intervention sociale, sans pour autant négliger ses limites.

Vous trouverez [ici](#) le compte-rendu détaillé de cette soirée, ainsi que la retranscription intégrale de la table ronde.

Imane, Chloé, Moustapha, Manon, Solène, Pauline, Joby et Lydiane