

jeu de rôle

serious game

débat collectif

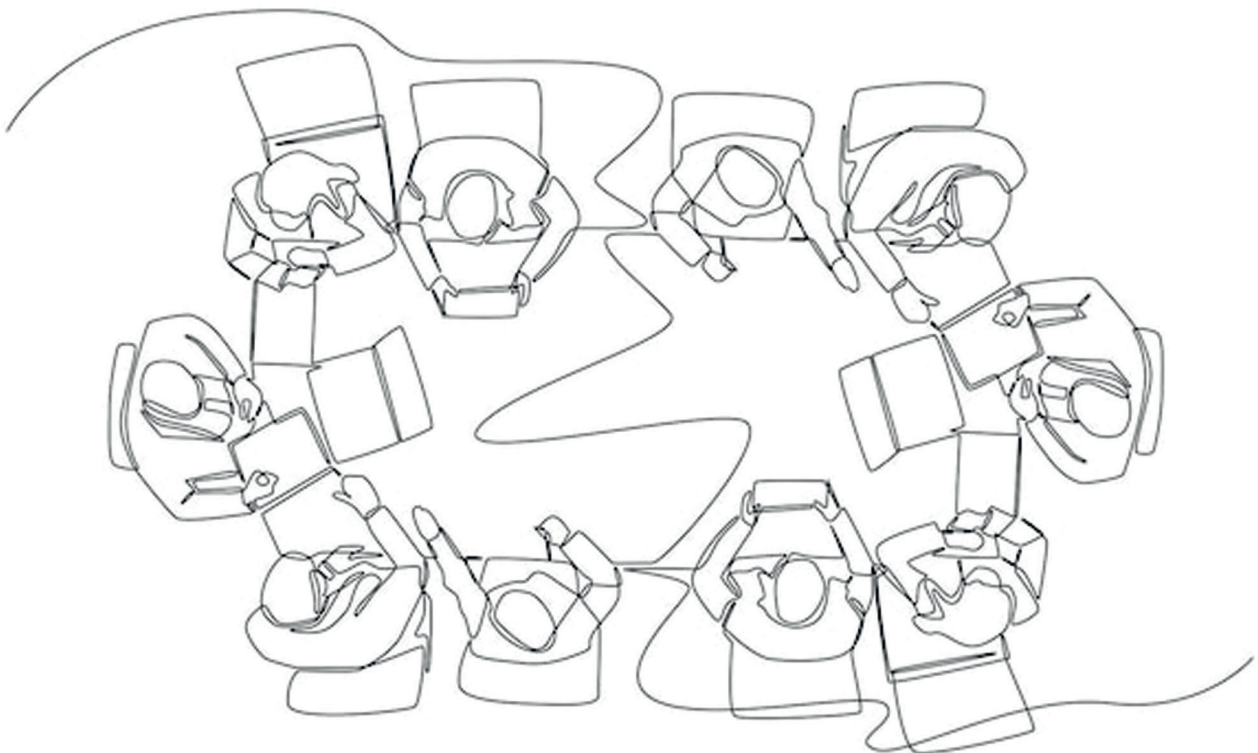
éducation populaire

atelier critique

analyse systémique

Adaptation

Une immersion ludique et réflexive dans un monde du travail en pleine mutation



**“ADAPTATION” vous invite à passer 1 an comme salarié-e
au sein de la société KARAVELL COMMUNICATION.**

**1 année compactée en 3h,
aux cours desquelles vous allez devoir apprendre
à vous adapter aux mutations du monde du travail,
à travailler en collaboration avec vos partenaires
et à vous positionner sur des choix cruciaux
quant à l’avenir de l’entreprise.**

Ou pas.

**«ADAPTATION» est un concept innovant et ludique mêlant
jeu de role, dynamiques d’escape game, réflexion collective,
débat démocratique, éducation populaire, analyse systémique
et immersion (pas si fictive que ça)
dans le monde de l’entreprise moderne.**

**Livré-e à vous-même dans la peau d’un personnage imposé,
vous devrez composer avec les valeurs
et les problématiques personnelles de celui-ci,
dans une partie chronométrée à la seconde près
alternant temps de jeu et rebondissements inattendus.**

**Une course contre la montre engagée et engageante
qui amène les participant-e-s à se questionner de manière ludique
sur cette chose étrange qu’on appelle le “travail rémunéré”,
sur le sens que l’on donne à nos actes, la valeur du collectif
et les priorités que l’on choisit pour (re)modeler nos vies
et le monde tel qu’il est.**

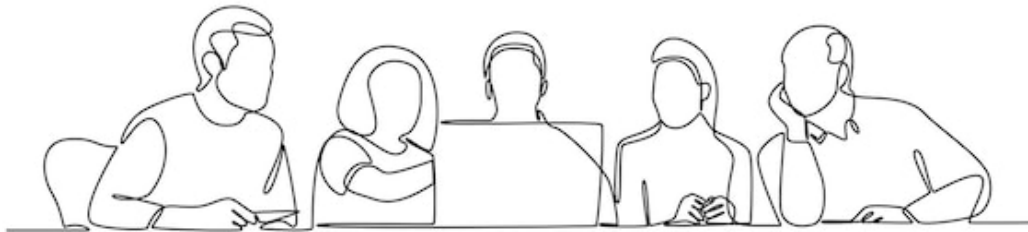


Résumé

Un groupe, de 12 à 36 joueurs et joueuses, incarnant des personnages imposés, se retrouve plongé dans un environnement professionnel en crise, à un moment où ils et elles ont un choix crucial à faire sur l'avenir de leur entreprise qui se trouve dans une situation délicate (en gros : que faire pour éviter de mettre la clé sous la porte ?). L'imminence de ce choix à venir les invite à débattre dans différentes situations, en petit ou grand groupe.

Au cours du jeu, le contexte personnel de chaque personnage (familial, financier, santé, etc.) ainsi que le contexte professionnel global (politiques managériales, environnement de travail, évolution financière de l'entreprise, etc.) sont amenés à évoluer.

Ces évolutions intimes et collectives influenceront l'évolution des points de vues, les contraintes et les postures de chacun des personnages engagés dans ce(s) débat(s).



Les enjeux

- > amener un groupe à trouver des espaces de concertation, pour questionner son rapport au travail, débattre et faire collectivement des choix sur les façons de travailler,
- > Faire l'expérience réelle d'un débat social et démocratique, avec une totale liberté dans les choix, une vraie rencontre de points de vue et un élargissement des perspectives et des imaginaires possibles.
- > Développer notre esprit critique, notre capacité à prendre de la distance sur une situation et un discours dominant, à voir la forêt cachée derrière l'arbre en changeant de paradigmes et d'angles d'approche.

De nombreux thèmes s'entrecroisent pour constituer les fondations du jeu :

- la robustesse d'une organisation. Ou pas.
- le passage de la compétition à la coopération. Ou pas.
- la place de l'empathie, de l'éthique et du sens, dans les modes de gouvernance. Ou pas.
- la mise en place d'une forme de sécurité individuelle et/ou collective dans un monde en instabilité permanente. Ou pas.

C'est aussi l'occasion de mettre en scène et d'expérimenter directement diverses thématiques mises en avant par David Graeber dans « Bullshit Jobs » :

- des thèmes philosophiques : le sens que l'on accorde à nos actes, la valeur sociale de notre travail, notre rapport au temps...
- des thèmes plus pragmatiques d'organisation du travail : modification des organigrammes, multiplication des couches hiérarchiques, bureaucratisation à outrance

Déroulement du jeu, en résumé

Les joueurs et joueuses sont invitées à tirer au sort le personnage qu'elles incarneront tout au long du jeu (nom, rôle dans l'entreprise, ancienneté, lien avec les collègues, situation familiale et financière, etc.), au sein de l'entreprise « KARAVELL COMMUNICATION »,

Puis, l'immersion commence avec la projection de films institutionnels et la présence des managers (incarnés par les maîtres du jeu) de la boîte.

Le jeu se déroule dans trois espaces distincts, clairement séparés et hermétiques les uns aux autres et dans lesquels les participant-e-s sont réparti-e-s :

- 1) L'espace de travail : dans lequel il y a des tâches à effectuer.
- 2) Une salle de réunion : dans laquelle sont débattues les différentes options pour améliorer la situation
- 3) L'espace de repos : où il n'y a pas de règle particulière.



Puis le jeu enchaîne trois fois la même séquence, se déroulant chacune à plusieurs mois d'intervalle. Chaque séquence se déroule en 3 phases :

> 1. Présentation du CONTEXTE

La situation de l'entreprise, le contexte socio-économique général et leurs évolutions.

> 2. une phase de JEU

Les joueuses et les joueurs sont dans un des trois espaces et sont amené-e-s à discuter du choix à faire selon le point de vue de leur personnage et l'environnement professionnel.

> 3. une phase d'ÉVOLUTION.

Chaque joueurs et joueuses tire une enveloppe au hasard et découvre, dans son coin, les évolutions personnelles de son personnage (mini-héritage, dette de jeu, maladie, etc.), dont il devra tenir compte au cours de la séquence suivante et qui impliqueront peut être une évolution dans ses prises de position.



Un switch dans le scénario

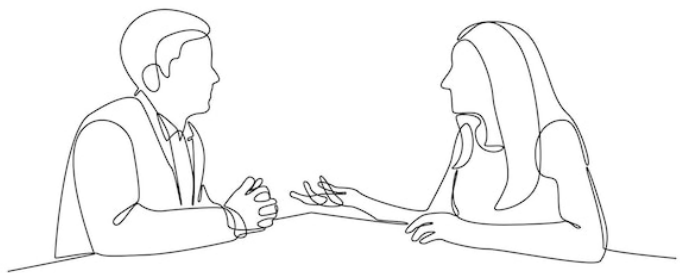
Au début de la 3e séquence, on apprend que KARAVELL COMMUNICATION a été absorbée par VACUITY BUSINESS GROUP, ce qui va profondément modifier le fonctionnement de l'entreprise, dans toutes ses dimensions : la nature des tâches à effectuer change, ainsi que les intitulés de postes qui deviennent plus abscons, les organigrammes se modifient et des nouvelles hiérarchies apparaissent, la gestion administrative et bureaucratique prend de plus en plus de place, l'organisation spatiale des locaux change également, etc.

L'étrangeté et la brutalité de ces changements mystérieux tient dans le fait que chaque séquence se déroule à plusieurs mois d'intervalle et, qu'en début de séquence, les managers exposent la situation telle qu'elle est concrètement ce jour J, mais quasiment sans donner aucune information sur ce qui s'est passé pendant les derniers mois pour nous amener à cette nouvelle situation

Et c'est là que le libre arbitre et les capacités de réflexion et d'action de chacun-e vont être mis à l'épreuve. En effet, à partir des discussions de groupe, il est tout à fait possible de modifier l'enjeu de la partie en fonction des priorités et des transgressions que celui-ci s'accorde. Ou pas.

Le scénario devient alors une toile de fond qui invite chacun et chacune à :

- Débattre librement autour d'un cas concret.
- Zoomer / dé-zoomer sur une situation professionnelle, par exemple avec un regard sensible (personnel, situé, etc.) et systémique (collectif, responsable, etc.).
- Chercher des solutions innovantes, s'instruire sur la variété des dynamiques et solutions collectives passées et existantes...
- Aborder la complexité et l'imbrications de sujets propres au monde du travail (argent, reconnaissance sociale, utilité, sens, relation professionnelle, management, etc.) dans une ambiance joyeuse (c'est un jeu) et dé-personnalisé (puisqu'on joue des personnages !)
- Participer à un questionnement actif sur les mutations en cours du monde du travail, et sur les leviers d'action individuelle et collective possible.

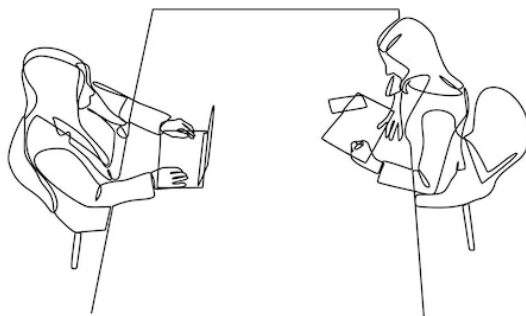


Débrief suspendu

A l'issue de la partie, temps conséquent de bilan est mis en place.

C'est un jeu où, contrairement à ce que l'on pourrait croire au début, il n'y a pas vraiment de fin. Nous savons juste que nous en sommes là. Et c'est de cela que nous discutons. Comment a évolué la société ? Comment a évolué l'entreprise ? Comment a évolué mon personnage ? Peut-on considérer que ces trois entités vont « mieux » en fin de partie ou « moins bien » ? Pourquoi ? Avons-nous fait les bons choix, individuellement et collectivement ?

On peut même se projeter : avec cette vue d'ensemble, si on imaginait que la partie (et donc, le monde) continuait à se dérouler suivant cette courbe, que se passerait-il ensuite ?



COMPAGNIE LES TAMBOURS BATTANTS

5, rue Jules de Vicq - 59000 LILLE

Contact > Anaïs PLOUVIER

03 20 42 05 03 /// productiontamboursbattants@gmail.com