



PROJETS À LA LOUPE **C'EST CLICHÉ !**

Le jeu de société coopératif qui interroge les stéréotypes de genres

C'est Cliché ! fait partie des projets que le Campus des Solidarités suit depuis un moment... Encore à l'École de Design de Nantes, Léa Jouan, sa créatrice, était venue en présenter le prototype lors du Salon des Expérimentations et Innovations Solidaires de 2018 et le tester avec les visiteurs-ses...

Quelques années plus tard, la voici de retour sur l'édition 2021 du Salon, avec son jeu édité et éprouvé dans de nombreux collèges de Loire Atlantique.

La Grenouille à Grande Bouche l'a rencontrée pour cette occasion. Retour sur la genèse d'un jeu qui interroge les stéréotype de genres.

Propos recueillis par La Grenouille à Grande Bouche pour le Campus des Solidarités, le 15 octobre 2021

QUAND LA GRENOUILLE À GRANDE BOUCHE RENCONTRE LÉA JOUAN

Pouvez-vous vous présenter et raconter votre parcours jusqu'à la création du jeu de société « C'est cliché ! » ?

« Je m'appelle Léa Jouan, j'ai 26 ans, je suis UX-UI-designer (User Expérience et User Interface) : j'optimise les expériences utilisateur, en me mettant à la place des usagers pour créer la meilleure expérience d'utilisation du produit. A côté je suis aussi auto-entrepreneuse spécialisée dans le Game Design, ce qui me permet d'être sur des projets dans lesquels je m'éclate beaucoup plus, par exemple avec le jeu C'est cliché !. J'essaie vraiment de donner une dimension sociale, en impliquant les parties prenantes sur la création et l'objectif du jeu, en définissant bien leurs besoins, et ensuite en créant l'outil ensemble. »

C'est cliché ! : qu'est-ce que c'est exactement ?

« C'est un jeu de société, en format plateau, et coopératif : les élèves sont en équipe « contre le jeu » et le but est de gagner ensemble. Il n'y a pas de bonnes ou de mauvaises réponses, l'idée est de susciter la discussion, le débat. On peut y jouer en vie de classe, en permanence, au CDI, en périscolaire, mais aussi en centre aéré ou colonie de vacances, au planning familial... Parce qu'au-delà du jeu, les ados apprennent à mieux se connaître parce qu'on fait directement référence à son expérience, à ses repères, on débat et on discute. »

Quel a été le point de départ de la création du jeu ?

« A l'époque en 2017, les rapports femmes/hommes étaient énormément questionnés dans l'actualité, et j'avais le désir d'ancrer mon projet de diplôme dans un réel contexte. C'est comme ça que je suis allée m'immerger dans une école, pour comprendre comment les professeurs arrivaient à aborder les stéréotypes de genre et l'égalité femme-homme avec leurs élèves, parce que c'est au programme d'éducation civique et morale. Et le premier constat que j'ai pu relever, c'est que justement même si c'était au programme, et que c'est obligatoire de l'aborder, ils n'étaient pas forcément à l'aise pour aborder cette thématique, parce que c'est un sujet un peu *touchy*, et qu'ils avaient eux-mêmes peur de transmettre leurs propres stéréotypes. C'est vraiment un outil construit sur mesure pour eux, mais j'ai aussi impliqué des experts du genre, des professionnels de l'enfance, des adolescents... »

Et comment y joue-t-on ?

« Pour gagner, il faut réussir en équipe dix défis. Les critères qu'il faut respecter c'est : un groupe d'enfants mixte pour pouvoir confronter les réalités, avec au maximum dix enfants et au minimum quatre. Ça ne peut pas se jouer sans un médiateur qui a consulté le livre pédagogique pour savoir quelle posture adopter. C'est très important pour creuser les débats, répartir les temps de parole, faire développer des réponses. Chaque défi gagné fait remporter un jeton qui permet de débloquent des cartes progression. Une fois la dernière carte progression retournée, la partie est terminée. »



Quelles sont les notions abordées dans le jeu ?

« Le jeu aborde dix thématiques : société, objet, métier... On a aussi une thématique identité parce qu'on ne voulait pas proposer qu'une vision binaire fille/garçon, mais aussi parler des transidentités, du non binaire, de l'intersexe. Il y a aussi toutes les questions au programme autour de l'éducation sexuelle : comment je suis né·e (mon sexe biologique), mon genre et mon orientation sexuelle, pour bien faire comprendre que ces trois notions sont différentes. »

Les collégiens sont-ils gênés d'aborder ces questions ?

« Il y a tout type de profil, il va y avoir des filles comme des garçons très ouverts et très engagés, qui ont énormément d'avis et de références. Et c'est assez bluffant. Certains sont beaucoup plus timides, et l'idée c'est que le jeu donne la parole à tout le monde. On écoute quelqu'un appuyer un stéréotype, mais le jeu va lui demander : « Est ce que tu peux m'illustrer ce que tu dis, est ce que tu n'aurais pas un contre-exemple ? ». C'est aussi l'occasion pour les adolescents de discuter, de donner leur ressenti, c'est un format de plus pour s'exprimer, comparer leur point de vue. »

Combien de temps a pris l'élaboration du jeu ?

« Longtemps (rires) ! C'était mon projet de diplôme en 2018, avec l'écriture d'un mémoire et la création d'un premier prototype. Ensuite le projet a pris beaucoup d'ampleur quand je l'ai présenté en interne au Département de Loire-Atlantique, où j'effectuais mon stage. On est allé ensemble rencontrer le réseau Canopé, qui est l'éditeur de l'éducation nationale, qui nous a dit oui. La seule chose qui a évolué, c'est que c'était un jeu qui était destiné aux classes de primaires et on a commencé par une version collègue. Donc ça fait 3 ans qu'on y est ! Mais c'est parce qu'il y a eu plein de phases de production, test, de paliers de validation... Mais c'est une belle histoire collective ce jeu, c'est plein de gens que j'ai réussi à impliquer, à fédérer même si je n'ai pas forcément eu besoin de beaucoup les convaincre, car ce sont des sujets qui leur tenait beaucoup à cœur et qui correspondait à un besoin, à une réalité et je pense qu'aujourd'hui on est plusieurs dans l'équipe à être hyper touchés par ce qu'il se passe et surtout l'accueil que le jeu a.

Quelles ont été les étapes entre la conception théorique du jeu et la création pratique ?

« La première chose à faire, c'est d'aller vérifier ses hypothèses, toujours avoir cette curiosité d'aller vérifier des choses sur le terrain. Les stéréotypes, ce n'était pas une surprise, ils étaient présents, mais on en parlait beaucoup et je me demandais : « Dans une journée type de collégien, comment ils apparaissent ? », et j'ai été surprise sur la façon dont les stéréotypes

s'incarnent. Par exemple, des enseignants me disaient : « Parfois je ne fais pas gaffe, mais j'envoie beaucoup plus une fille quand il faut aller chercher de l'aide ou un truc vraiment important, beaucoup moins un garçon. Par contre, je donne beaucoup plus la parole aux garçons et je vais être plus tolérant si un garçon est plus turbulent qu'une fille... », et eux-mêmes m'ont dit qu'ils s'en rendaient compte, mais qu'ils n'arrivaient pas à s'en défaire. »

Comment avez-vous été personnellement sensibilisée aux stéréotypes de genre pendant votre enfance et adolescence ?

Pas à l'école en tout cas, car c'était moins abordé, mais c'est quelque chose qui a impacté énormément mon quotidien. Par exemple je vais raconter une anecdote. J'ai décidé de travailler sur ce sujet parce qu'à l'époque je vivais encore chez mes parents et ils m'avaient proposé de refaire ma chambre à mes quatorze ans, et du coup ma chambre d'ado était entièrement rose bonbon avec des paillettes. À quel moment j'ai été influencée pour avoir ces goûts-là ? Je me suis vraiment interrogée sur d'où ça venait, et j'ai commencé à me demander « Dans la cour, pourquoi, nous les filles, on est beaucoup plus sur les bords, à discuter sur des activités plus calmes, alors que les garçons occupent plus le terrain, et d'où ça vient ? ». En analysant les données collectées, je me suis surtout rendu compte que les parents n'ont pas forcément le choix : le marketing est fait de telle façon que si on veut acheter un cartable c'est très difficile de trouver des couleurs neutres, qui ne sont ni marquées féminin, ni masculin. Et tout ça vient d'un enjeu économique : si on a un garçon et une fille, ça va être compliqué de réutiliser le cartable rose de la grande sœur. Mon objectif était de questionner ces représentations. Il existe plein de façons de parler des stéréotypes de genre, et pendant l'étude je me suis dit « Là mon objectif ce serait quand même qu'on puisse se mettre à la place de l'autre genre », et c'est comme ça que sont nés les défis du jeu C'est cliché !. Ce sont des questions qu'on ne se pose jamais dans la vraie vie ! Par exemple le pictogramme des toilettes, où on ne peut changer un bébé que dans les toilettes des filles. Je vais mettre en lumière des choses du quotidien sur lesquelles on passe sans se rendre compte et l'impact des stéréotypes. »

Des projets pour le futur ?

« Une version pour les élèves primaires, et aussi en partenariat avec le CDIEF de Nantes (Centre d'Information Enfance Famille) je suis sur un jeu de plateau, qui permettra de faire le point sur les droits des femmes en France. On envisage aussi de créer des extensions de *C'est cliché !* en gardant la même mécanique de jeu mais en l'adaptant aux stéréotypes liés au handicap, au racisme... L'idée est de ne racheter que les cartes et d'aborder toutes ces notions au programme d'éducation civique et morale du collège. J'aimerais aussi travailler sur les personnes atteintes d'Alzheimer et les liens inter générationnels avec un jeu qui va solliciter les souvenirs, la mémoire, la transmission à travers les générations. »

Des projets que vous avez découvert au SEIS que vous avez trouvé inspirants ?

« J'ai remarqué Arbitraryum. Ce sont des personnes qui travaillent avec des EPHAD, sur les conditions de vie des personnes âgées, savoir, si elles étaient heureuses, si elles allaient bien... Ça m'a touchée parce que je trouve ça très important de veiller à ce moment de fin de vie qui doit être aussi quelque chose d'agréable. Ça résonne avec mon projet, qui a vocation de parler à des gens de toutes les générations. »

Quelles ont été les réactions des visiteurs et des visiteuses ?

« Ils étaient hyper intéressés ! Au niveau de personnes qui ont joué, même les adultes ont passé un bon moment, c'est déjà une belle victoire. Après, c'est beaucoup de retours d'expérience aussi, des enseignants qui m'ont dit : « *Moi aujourd'hui j'étais face à cette situation, un outil comme ça m'aurait peut-être permis de pouvoir y répondre* » ou même des suggestions d'améliorations qui sont toujours bonnes à prendre. Une version adulte serait aussi très facile à faire ! On peut même déjà y jouer car certaines cartes sont assez poussées. »

