

Jouer dans la ville

Analyse des réactions des observateurs et des fiches d'enquêtes recueillies le 12 mai 2007 lors de l'évènement « Prendre la ville d'assaut ».

Les parties en italique étaient dans la réaction à chaud de mai.

Sur l'organisation en général :

- *La dimension « événement médiatique » semble avoir fait flop ! La faute sans doute aux effectifs réunis. Si on veut prendre la ville d'assaut il faut mobiliser explicitement un réseau. Sinon ça ne le fait pas. Le secret (a-t-il été gardé ?) ne semble pas pertinent dans la mesure où s'il faut être 100 pour réaliser l'évènement, on est certain que le secret n'en est plus un !? En revanche la surprise pour le grenoblois moyen ne serait certainement pas perdue... à voir donc*

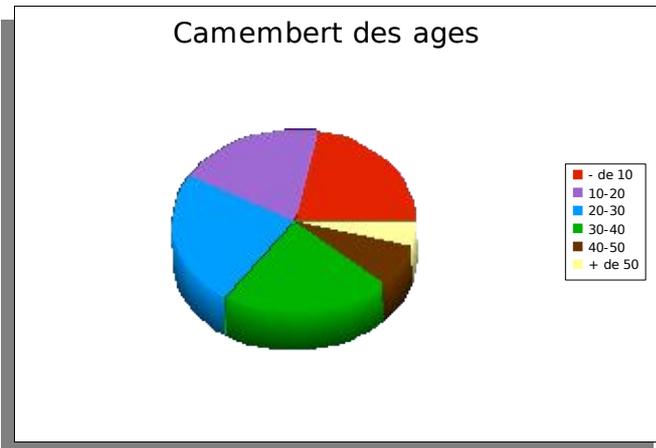
Sur le fonctionnement :

- *Nous n'avons constaté aucune réaction d'hostilité. Les passants ou les assis ont plutôt manifesté de la bienveillance même si parfois elle ne vient qu'après la surprise. Au pire on a à faire à de l'indifférence. Il faut quand même préciser que nous n'avons aucun résultat quant au reste de la population, on ne sait pas pourquoi les gens ne s'intéressent pas au jeu ni pourquoi ils ne jouent pas.*
- *On peut classer les personnes présentes en 5 groupes, du moins au plus intégré dans le jeu :*
 1. *les passants ou les assis indifférents*
 2. *les spectateurs attentifs (très présents sur les jeux démonstratifs : tir à la corde, maître du souffle, saut à la corde)*
 3. *les joueurs non intégrés (à certains jeux on pouvait participer sans se déclarer joueur : le mime par ex)*
 4. *les joueurs de passage intégrés d'une manière ou d'une autre, par le dispositif*
 5. *les militants ou assimilés qui étaient à la MDJ au départ ou les adhérents qui sont arrivés en cours de route (je mettrais les familles avec) : en bref le moteur de l'animation dans l'espace choisi*
- *La question est de savoir si on passe d'un groupe à l'autre et comment, donc comment naît la motivation à jouer. J'ai relevé quelques facteurs :*
 - a) *La lisibilité du jeu : ou la règle est transparente pour le passant, ou alors il voit un truc bizarre au mieux il passe de 1 à 2.*
 - b) *Le type de jeu : les jeux qui impliquent du contact physique sont des repoussoirs. A mon avis ils ont tendance à faire remonter les spectateurs vers le statut de passant, donc de 2 à 1.*

- c) *Le mode d'implication que suppose le jeu. J'explique : 1,2,3 soleil, tu entres tu sors, ça ne perturbe pas la partie, le tir à la corde ça dure 25 secondes. Pour faire une balle au prisonnier, il faut assumer la durée de la partie...*
- d) *L'emplacement : le jardin de ville est plus propice à l'installation, mais aussi plus propice au rivetage de cul sur la chaise (même phénomène que les terrasses de bistrot). Le lieu de passage brasse plus de monde, donc la possibilité de toucher quelqu'un qui a envie de se laisser faire est plus grande. Inversement, le JdV on s'y installe, l'autre non. Il y a un équilibre, je ne sais pas où !*
- e) *Le moment : je n'ai pas pu voir si le début ou la fin de l'après midi avait une importance... En revanche après-midi ou soirée il doit y avoir une nuance, mais laquelle (sans doute la disponibilité mais pas certain...).*
- f) *L'interpellation : soit audio-visuelle (le tir à la corde, jeu braillard, est très efficace de ce point de vue), soit personnelle (le rabatteur, le joueur). Parfois le rabatteur a (rarement) un effet inverse à celui recherché.*

Précision aussi sur le temps de jeu : il semble que le plus difficile n'est pas d'entrer dans le jeu mais d'y rester (10 mn de jeu en moyenne). Il faudrait aussi réfléchir à ce qui motive les gens à rester !

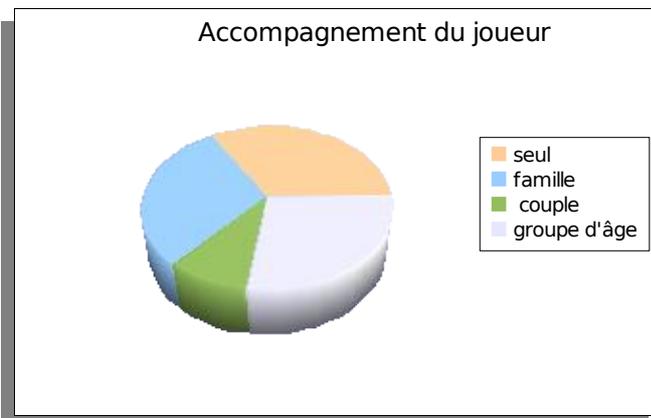
Âge des personnes interpellées par l'évènement



Plus on vieillit moins on joue ? A modérer car les jeux proposés n'étaient pas vraiment calmes.

Ainsi le jeu du « souffle » a beaucoup intéressé un papy et une mamy venus prendre l'air, mais ils n'ont joué que par procuration.

Comment est accompagné le joueur ?



La répartition est assez équilibrée. les plus jeunes sont plutôt en famille. Le nombre de couples semblait plus important le vendredi soir (à vérifier).

En partant de quelques chiffres ...

Nombre de personnes observées	67
Nombre d'interactions verbales générées	226
Nombre d'entrées dans le jeu	60% environ
Intéressés par le jeu	74%
Intéressés par l'organisateur	26%

Les personnes qui s'arrêtent sont objectivement plus intéressées par le jeu que par l'organisation. C'est plutôt sain et positif : ce n'est pas la MDJ, peu visible au demeurant, qui attire, c'est bien le jeu ! Être attiré ne signifie pas systématiquement jouer. Seuls 60 % des attirés entrent dans le jeu. Ce chiffre ne comprend pas le jeu par procuration :

- pendant le tir à la corde il y a bien plus de personnes concernées que le nombre de tireurs
- pendant un mime le cercle de jeu s'élargit bien au delà du périmètre défini par l'organisation

Il y a donc quatre couches de personnes concernées :

- celles qui ont initié le jeu
- celles qui y ont été attirées
- celles qui assistent avec plaisir à la chose (ça explique aussi les stades remplis : voir le jeu est aussi un spectacle plaisant)
- celles qui participent à distance dans certains jeux.

Nous avons noté que de nombreuses personnes jouaient par procuration. Les enfants sont un des facteurs qui rend possible cette procuration, mais il semble aussi que le fait de ne pas s'exposer, de ne pas se mettre en scène à avoir avec tout cela (voir la coupe du monde de rugby, les jeux TV et même les jeux virtuels tels « Second Life » où on vit par procuration). Cet aspect des choses semble intéressant même dans la perspective d'un festival car si on veut faire jouer, il faut savoir que c'est possible (et peut-être plus facile) de faire jouer par procuration... Après cela ne véhicule pas les mêmes choses donc à réfléchir tout ça !

Le commentaire sur l'aspect événementiel fait à chaud doit donc être modéré. D'un point de vue « impact médiatique », ce n'est pas terrible, mais jouer dans un domaine public fait événement pour les personnes sur place.

Un constat est accablant : le jeu fait beaucoup parler ! Pour ceux qui doutaient encore que le jeu créait du lien social, nous en avons désormais une preuve. Pour 60 personnes observées, 200 interactions verbales ont été signalées. Cela signifie que chaque personne attirée a dialogué 3 ou 4 fois avec des personnes déjà intégrées au dispositif. De plus, si les interactions portent directement sur le jeu (incitation, règles, déroulement de la partie), il faut noter que les 2/3 des personnes qui ont joué reste discuter autour du jeu.

Autre constat : le joueur est discipliné : pratiquement aucune tricherie (deux ou trois) n'a été relevée !

Essai de corrélation entre comportements et jeux joués

Le **saut à la corde** a été peu observé en terme d'entrée de joueurs. En revanche la performance physique qu'il représente attire : à un moment + de 20 personnes observaient avec intérêt la chose. Le jeu de **mimes** provoque un intérêt similaire, à la différence qu'on peut y jouer de loin.

Le **tir à la corde** semble provoquer plus d'initiatives personnelles d'entrée dans le jeu. La simplicité de la règle, la courte durée de jeu, le bruit fait par les déjà-participants favorise les initiatives individuelles.

Les jeux plus physiques ou remuant (**souffle, balle assise, accroche décroche...**) sont très « animants » mais oppose un obstacle d'intégration. La règle, les contacts et l'engagement physiques entre joueur semblent faire obstacle à certaines intégrations (les plus jeunes et les plus âgés par exemple). La médiation d'un joueur ou d'un animateur est utile à l'intégration dans le jeu. En fait ces jeux collectifs nécessitent une organisation spécifique qu'il n'y a pas dans les exemples précédents. L'évènement (local) n'a donc pas la même portée selon la nature du jeu. Le **ballon prisonnier** échappe un peu à ce principe (plus d'initiative individuelle d'entrée dans le jeu). La règle très connue est donc peut être un facteur déterminant d'entrée dans le jeu. Elle lève peut être des inhibitions du type : je vais être ridicule car je ne sais pas jouer. Le « cout social » est peu élevé dans la mesure où la règle étant partagée il y a déjà une « culture » commune... Ainsi **1,2,3,soleil** permet de très nombreuses initiatives individuelles sans empêcher les invitations.

L'évènement a deux faces : jouer et regarder jouer, soit, dit autrement : l'action et le spectacle de l'action. Selon ce qui est organisé on favorise donc l'un ou l'autre aspect.

Pour aller plus loin

Sur l'avenir (réaction de mai) :

- *Concernant l'évènementiel, il faut travailler l'encerclement de la ville !*
- *Il y a un vrai champ d'investigation pour comprendre ce qui fait jouer, où, qui, quand, comment? à partir du moment où il n'y a pas institution de quelque chose.*
- *En corollaire au point précédent : peut-on se passer de cette institution ? Intuitivement je dis non, mais alors il faut réfléchir au mode d'institution. Ce que j'ai vu aujourd'hui est furieusement autogéré. Il n'y a pas un gentil animateur avec son T-shirt (un peu quand même !) ... Ne serions nous pas un peu post soixantuitard ? De ce point de vue, on crée une forme de lien social, oui mais lequel ? ...*

« Bref, je trouve l'expérience très intéressante alors que l'évènement ne m'a pas convaincu » (commentaire agressif de JPS).

Coté évènement :

- prendre d'assaut la ville mais avec deux ou trois jeux très intégrateurs (mime, 1,2,3,soleil, tir à la corde) ; la connaissance des règles par tous ne demande pas un dispositif colossal ex : si on 15 cordes à tirer, il faut être 30 pour démarrer 15 matchs dans 15 endroits différents ...
- faire un festival de jeux en ville mais version light : une table de camping pliable avec sièges intégrés deux ou trois jeux et on en met 25 dans le centre ville.

Enquêtes à mener :

- savoir pourquoi les passants choisissent d'entrer dans CE jeu.
- savoir pourquoi des passants choisissent de ne pas entrer dans UN jeu ; à force de ne côtoyer que des gens qui jouent et ont envie de le faire, ne perdons nous pas de vue certaines réalités ?
- savoir, indépendamment de l'évènement, ce qui se joue dans les rues de Grenoble