
Jeu des priviléges - Un pas en avant

Making Of et Consignes d'animation

Ce jeu a pour finalité de faire prendre conscience des rapports de domination dans la société et de la manière dont ils se traduisent concrètement, de la manière dont ils vont impacter des personnes différentes de manière différente selon leur position sociale.

Il existe de nombreuses versions de ce jeu, depuis de nombreuses années, avec chacune ses priorités spécifiques en termes de rapports de domination et des ajustements de modalités d'animation.

J'ai cherché ici à proposer une version généraliste adaptée à une animation avec n'importe quel public.

Pourquoi cette version ? Quels choix dans sa conception ?

Cette version propose à chaque participant-e d'incarner un personnage spécifique. Certaines versions proposent de jouer avec sa propre identité mais je considère cette modalité bien trop exposante et violente symboliquement pour la recommander (si ce n'est dans le cadre de groupes très en confiance et ayant déjà travaillé la question des rapports de domination en détail).

L'idée est ici de faire prendre conscience des rapports de domination dans leur ensemble, et non de mettre en avant un registre spécifique. Ceci afin de pouvoir constater également quelle proportion de la population est impactée par chaque type de domination et de discriminations.

Les personnages sont au nombre de vingt. Pour chaque rapport de domination, la répartition au sein des vingt personnages a été faite pour représenter au mieux la répartition dans la population française en général (avec donc un personnage pour chaque tranche de 5%). La question s'est posée pour des éléments d'identité sociologique concernant moins de 5% de les sur-représenter pour les faire apparaître, ou non. Les choix seront explicités ci-dessous. La question de la manière dont certains éléments se combinent pourrait également être posée, mais elle est trop complexe pour le support proposé ici : la répartition est donc faite de manière cohérente pour chaque élément (sexe, race, classe, etc) mais indépendamment des autres critères de chaque personnage. Ceci n'empêche en rien d'aborder les questions d'intersectionnalité, bien au contraire, mais cela ne permet pas de leur donner un éclairage statistique ou représentatif.

Classe sociale

La répartition a été faite en fonction des données de l'INSEE sur les CSP, ce qui est un indicateur raisonnablement fiable :

https://www.insee.fr/fr/statistiques/2489546#tableau-figure1_radio1

Catégorie socioprofessionnelle en 2021	Total pop. française	Cartes dans ce jeu
Agriculteurs	1,5	1
Artisans, commerçants, chefs d'entreprise	6,5	1
Cadres	21,6	4
Professions intermédiaires	24,7	5
Employés	26,2	5
Employés qualifiés	14,8	3
Employés peu qualifiés	11,4	2
Ouvriers	19,1	4
Ouvriers qualifiés	12,8	3
Ouvriers peu qualifiés	6,3	1
Non déterminé	0,5	
Ensemble	100,0	

Activité

Taux activité : 73% des 15-64 ans, donc 10 acti-ves dans ce jeu, et plus d'inactivité chez les jeunes.

https://www.insee.fr/fr/outil-interactif/5367857/tableau/50_MTS/51_EPA#:~:text=En%202021%2C%20en%20France%2C%2073,les%2050%20%C3%A0%2064%20ans.

Âges

Pyramide : <https://www.insee.fr/fr/outil-interactif/5014911/pyramide.htm>

J'ai uniquement inclus des adultes dans ce jeu.

Donc nous avons 6 personnages de plus de 65 ans et 14 de 19-64 ans

Sexe

La répartition est paritaire, ce qui correspond à la population.

Un personnage intersex est présent-e. Selon les statistiques, l'intersexuation génitale représente au minimum 1-2% des naissances. La question de l'intersexuation dépassant celle de l'intersexuation génitale, j'ai choisi de représenter cet enjeu ici.

Nationalité et immigration

Quant à la proportion d'immigrés et d'étrangers en France :

<https://www.insee.fr/fr/statistiques/3633212>

Donc dans ce jeu : 2 étranger-es, 1 naturalisé.

Race

J'entends bien sûr par ce terme la race en tant que phénomène social et non en tant que réalité biologique (ainsi que c'est le cas dans les sciences sociales).

L'interdiction en France de produire des statistiques ethniques rend plus difficile l'accès à des données. Des travaux de recherche existent cependant, et une synthèse par l'observatoire des inégalités :

<https://www.observationsociete.fr/modes-de-vie/mdv-valeurs/la-repartition-de-la-population-francaise-selon-la-couleur-de-peau/#:~:text=R%C3%A9sultat%2C%203%2C2%20%25%20de,%20%C2%AB%20non%2Dblancs%20%C2%BB>

Soit dans ce jeu : 14 blanc-ches, 1 arabe, 1 noir, 1 asiatique, 1 métis. J'ai choisi d'ajouter une personne Rrom et une personne arabe, et de sur-représenter légèrement. Ceci afin de faire apparaître l'enjeu des populations non-sédentaires et du racisme très spécifique et très marqué qui les vise, et de faire apparaître les formes spécifiques du racisme visant les population assimilées à l'Afrique du Nord selon qu'il s'agisse d'hommes ou de femmes.

Orientation sexuelle

https://fr.wikipedia.org/wiki/Statistiques_démographiques_sur_l%27orientation.sexuelle

Selon ces données, il aurait été juste de faire apparaître une personne homosexuelle, 1 personne bisexuelle et une personne hétérosexuelle attirée par des personnes du même sexe.

Pour faire apparaître les enjeux concernant les gays et les lesbiennes, nous avons ici deux personnages homosexuel-les, ce qui est une sur-représentation.

Identité de genre

Les seules sources disponibles sont des sondages dont la représentativité est discutable et les résultats variables.

Ces enjeux étant cependant importants, et très présents chez les jeunes, j'ai inclus un personnage ouvertement non-binaire et un personnage qui remet en cause les codes vestimentaires genrés.

Les personnes trans représentent selon certaines données entre 30 000 et 60 000 personnes. J'ai choisi de ne pas faire apparaître cette question, qui peut être traitée de

manière efficace avec d'autres versions de ce jeu (comme celle des Jeux TOPLA, intitulée Can you ? en particulier)

Handicaps

La question des types de handicaps et de leur prédominance est complexe et mériterait un traitement spécifique pour lui faire justice :

https://www.cnsa.fr/documentation/cnsa_chiffres_cles_2022_access_exe_corrige-071022.pdf

Par souci de faire apparaître cette question de manière simplifiée, j'ai choisi pour ce jeu de faire apparaître 1 handicap moteur, 1 handicap auditif, 1 handicap visuel et 1 handicap intellectuel*;

Poids et grossophobie

<http://www.senat.fr/rap/r21-744/r21-7443.html#:~:text=Selon%20l'OCDE%2C%20le%20taux.200%20%C3%A0%2014%20%25%20en%202019.>

Dans ce jeu, quatre personnages sont en surpoids, pour 17% de la population.

Territoire

https://www.observationsociete.fr/territoires/lieu-de-vie_terri/ville-campagne-periurbain-qui-vit-ou/#:~:text=37%2C8%20millions%20de%20personnes.vivent%20dans%20un%20p%C3%B4le%20urbain.

https://www.observationsociete.fr/territoires/lieu-de-vie_terri/ville-campagne-periurbain-qui-vit-ou/

La répartition entre types de territoire a été faite pour représenter au mieux la réalité, selon la taille des agglomérations et l'aspect urbain. La difficulté a été de les illustrer avec des noms de lieux évoquant ces réalités.

Ménage/Famille

https://www.insee.fr/fr/outil-interactif/5367857/tableau/20_DEM/24_CFM

Homme seul	16 %	3
Femme seule	20,9 %	4
Couple sans enfant	25,4 %	5
Couple avec enfants	24,5 %	5
Famille monoparentale	9,3 %	2
Complexe	3,9 %	1

Données 2019 INSEE

Le terme situation complexe regroupe pour l'INSEE des situations de familles pluriparentales, de collectifs, de configurations polyamoureuses et de colocation. J'ai choisi d'inclure un personnage en colocation.

Cartes Situations

Les situations proposées ont été regroupées par cartes thématiques. Ceci afin de pouvoir répartir les situations proposées selon les intentions de l'animateurice, et potentiellement de débriefer ensemble en nommant spécifiquement les rapports de domination.

Les catégories Sexe, Race et Classe sont représentées de manière bien plus importantes que les autres rapports de domination, en cohérence avec les travaux actuels des sciences sociales (autant en termes de contenus disponibles que d'impact sur les parcours des personnes en général).

Règles

1 - Distribuer une carte personnage au hasard à chaque personne. Donner à toutes une ou deux minutes pour imaginer comment son personnage a grandi et comment elle vit.
Signifier qu'on ne doit pas montrer son personnage aux autres.

2 - Tout le monde se positionne en ligne tournées vers l'animateurice

3 - L'animatrice lit une situation (il y en a trois sur chaque carte). Si c'est oui pour mon personnage, j'avance d'un pas. Attention : se préoccuper de la bonne compréhension lors de situations exprimées avec une négation, reformuler éventuellement la consigne les premières fois.

4 - A la fin des cartes situations, toutes restent en place et on passe au débriefing.

Pour animer

Choisir le nombre de situations, entre 12 et 25, selon le temps disponible et le niveau de détail souhaité.

Selon les finalités en termes de contenu, on choisira des situations concernant tous les rapports de domination ou au contraire qui se concentrent sur un ou deux rapports de domination.

A la distribution des cartes, proposer d'expliquer les termes qui ne sont pas compris sur les cartes des personnages. Et le faire de manière individuelle pour ne pas présenter à toutes les personnes de certaines personnes.

Pendant la lecture des situations, garder l'attention sur soi pendant que celles avancent. Notamment en restant bien positionné-e face à l'ensemble du groupe.

Débriefing

Une fois le jeu terminé, en restant en position, on peut

- Demander comment se sent-on à chaque position ?
Ceci permet de montrer que les dominant-es ne voient pas ce qui se passe derrière, et dans de nombreux cas n'ont pas envie de regarder, et que les dominé-es ont au contraire une vision très claire des inégalités.
- Ce qu'on voit de différent ?
Quelles sont les différences de point de vue selon les personnages ? Est-il facile d'imaginer ce que vivent des personnes qui ne nous ressemblent pas ? Ce qu'on voit et ce qu'on ne voit.
Ceci permet aussi de valider le fait que dans ce jeu, on joue avec nos représentations, qui ne sont pas nécessairement justes. Nos avancées ne sont donc pas nécessairement juste sociologiquement, mais elles permettent de prendre conscience des enjeux et de percevoir à quel point il est utile d'entendre les récits des personnes concernées par les dominations.
- Qu'est-ce qui fait la différence pour avancer ?
A partir de cette question, on peut nommer ensemble les principaux rapports sociaux. On peut pour éclairer cette question et plus largement pour satisfaire la curiosité faire une lecture des personnages.

Autour d'une table, on peut ensuite étaler les cartes de l'ensemble des vingt personnages et regarder ensemble pour chaque critère la répartition. Ceci permet, en introduisant les données de ce document et des sources, de se faire une idée de la réalité de la société française. Nos représentations et les représentations médiatiques correspondent-elles à un portrait correct ? En particulier pour les classes sociales et les catégories minoritaires.

Autres versions :

- Congrès des Centres Sociaux :
<https://congres.centres-sociaux.fr/files/2021/03/Livret-Jeux-des-privileges-Commission-LCD-Union-IDF-def.pdf>
- Conseil de l'Europe : <https://www.coe.int/fr/web/compass/take-a-step-forward>
- Cégep de Sherbrooke :
<https://enseignerlegalite.com/wp-content/uploads/2019/03/Un-pas-en-avant-ou-line%CC%81galite%CC%81-des-chances-Guide-danimation.pdf>
- CCFD : <https://ccfd-terresolidaire.org/un-pas-en-avant/>
- Jeux TOPLA (version commerciale, sur les orientations sexuelles et identités de genre en priorité) : <https://playtopla.com/products/can-you-le-jeu-des>

