



FEELINKS, JEU AU SOUTIEN DE L'ACTION ÉDUCATIVE ET DE LA PROTECTION DE LA JEUNESSE

Feelinks est né de la demande des professionnels (éducateurs, enseignants, thérapeutes...) qui cherchaient un jeu pour aider les jeunes en souffrance psychique notamment dans le cadre de conflits violents. Au lieu de partir des actes mis en avant par les jeunes, Vincent Bidault (infirmier en pédopsychiatrie) et Jean-Louis Roubira (pédopsychiatre à qui l'on doit déjà le jeu *Dixit*) ont émis l'hypothèse qu'il serait plus pertinent de partir des affects et des émotions de chacun. Ils ont ainsi créé en 2011 un prototype pour répondre à cette demande avec l'objectif d'avoir un outil qui favorise le vivre-ensemble.

L'originalité de *Feelinks* est qu'il part des émotions et de situations concrètes. À partir de situations proches des préoccupations des jeunes, il offre la possibilité d'exprimer ses émotions et percevoir celles de l'autre. Par une mécanique, simple et ludique, le jeu permet d'aborder les processus d'empathie de chacun en favorisant la prise de parole et le débat.

LES APPORTS DE FEELINKS

Le projet *Feelinks* s'est inscrit dans la tête des auteurs comme un jeu permettant d'amé-

liorer les rapports humains. En effet, les objectifs qu'ils ont pensés pour ce concept-jeu sont nombreux.

1. Prendre en compte l'autre dans son altérité et dans sa différence.

La prise en compte de l'autre dans sa spécificité est un préambule au respect de la différence. *Feelinks* a permis aux joueurs de pouvoir s'exprimer, **de découvrir les autres** dans leur subjectivité au-delà de leurs représentations initiales.



Feelinks Act In Games

Jean-Louis Roubira et Vincent Bidault

Franck Chalarid

3-8

8+

30'

Face à une situation proposée dans le jeu, ils vont devoir imaginer, se rappeler et analyser en se mettant à la place de l'autre.

Par la compréhension des intentions de l'autre, la reconnaissance de l'état émotionnel d'autrui différencié du sien, le jeu va permettre un ajustement à la relation, un réengagement du lien à l'autre. Les jeunes ont perçu que malgré les différences, le dialogue et le respect sont possibles et bénéfiques.

2. Améliorer les compétences civiques, sociales à travers les questions sur le vivre-ensemble, les discriminations et la stigmatisation.

La mise en place d'activité régulière *Feelinks* en groupe, encadré par un adulte bienveillant, a montré que les représentations pouvaient circuler librement, sans attaques personnelles amenant à une meilleure tolérance au sein du groupe. Les jeunes ont pu débattre d'idées différentes dans le respect de chacun et du cadre. La parole et la prise de conscience des émotions a permis de bousculer les préjugés, les jeunes ont pu apprendre le

vivre ensemble, le respect et les phénomènes de harcèlement ont pu disparaître dans les groupes utilisant régulièrement le jeu.

3. Renforcer le développement des compétences psychosociales des joueurs

Le jeu invite les jeunes à communiquer en groupe, à prendre la parole, et surtout à développer une argumentation et ainsi améliorer ses compétences psychosociales.



L'identification de ses sentiments, l'expression de soi, l'écoute, l'empathie sont des compétences mobilisées au sein du jeu. Le joueur apprend à se connaître lui-même, il apprend à connaître l'autre. En s'interrogeant sur eux et sur l'autre, ils ont développé une écoute bienveillante de l'autre. Au sein des groupes encadrés, l'activité *Feelinks* a mobilisé les habiletés de coopération, de communication et de relations humaines et a renforcé les habiletés en résolution de problèmes. Certains ont pu évoquer des non-dits et ainsi désamorcer des crises.

4. Permettre la reconnaissance et l'expression des émotions

Avec *Feelinks*, les jeunes se sont rendus compte qu'ils pouvaient s'autoriser à ressentir leurs émotions, à les verbaliser. Personne ne peut les contredire et remettre en question les ressentis exprimés. En s'appuyant dans la relation sur les émotions et non sur les connaissances académiques, il n'y a plus de bonnes ou mauvaises réponses, plus de sentiment d'humiliation par rapport aux savoirs, à leur posture ou à leur préjugés initiaux.

L'alexithymie (difficulté à nommer et exprimer ses émotions) est un concept qui est mis au travail par le jeune au sein du jeu, en lien avec celui d'empathie. L'utilisation de l'intelligence émotionnelle ne s'est pas limitée seulement à nommer ses émotions ou à capter les émotions des autres, mais aussi à percevoir les conséquences des émotions sur les autres.

5. Faciliter l'introspection, analyser son émotion

En jouant à *Feelinks*, le joueur s'engage à vivre une « aventure » sans savoir ce qu'il va découvrir chez lui ou chez l'autre. Pour prendre conscience de ses pensées et de ses émotions, le joueur devra les conceptualiser, les partager en trouvant les mots pour le dire.

Lors des échanges, les joueurs prennent conscience de l'image qu'ils véhiculent, ce qui les amène à préciser leurs sentiments et leurs valeurs. Dans cette activité ludique, transformés par les regards des autres, les joueurs ont pu se distancier de leurs propres émotions. Au sein des groupes, après avoir dépassé les craintes, les équipes ont pu nous rapporter que cette expérience a été vecteur à la reprise de confiance en soi et au renforcement du pouvoir d'agir des jeunes.

6. Développer son empathie

L'empathie est directement mise en jeu avec *Feelinks*. En effet, le fait de jouer en équipe et non contre un adversaire induit le fait de se décentrer de soi pour aller vers l'autre. Les joueurs ont rapidement compris que s'ils voulaient bloquer leur équipier, ils se bloquaient eux-mêmes (notamment en lien avec les points). Le fait de changer de coéquipier à chaque tour a renforcé au sein des groupes leur dynamique ainsi que la prise en compte de chacun en terme de partenaire de réflexion sur lequel je peux m'appuyer. La mise en jeu de l'empathie de chacun est propice au débat.

7. Travailler sur la créativité que ce soit dans la réalisation de situations ou dans la relation au groupe

Chaque professionnel éducatif s'est approprié le jeu en fonction des besoins et des capacités des personnes dont il avait la prise en charge. Ce que nous avons constaté, c'est que chacun a instauré un espace commun (jeunes et adulte) de créativité, dans un climat de plaisir partagé. En effet, l'entretien individuel n'est pas aisé pour le public accueilli et le fait d'induire un objet tiers de médiation comme *Feelinks* a facilité la relation et levé les défenses.

Chacun a modifié la règle initiale pour mieux coller à son public. Certains ont détourné l'outil pour qu'il devienne un support à l'expression théâtrale, aux mimes. Certains l'ont inscrit dans un protocole d'accueil des nouveaux jeunes, *Feelinks* étant présenté par les anciens. D'autres, dans un projet de partage interne à leur institution, ont travaillé sur la production d'écrits, la création de cartes émotions. Plusieurs l'ont inscrit dans un vrai programme d'appropriation des émotions avec visionnage de film, débat, étude de texte, représentations, *Feelinks* étant le fil conducteur de l'activité.

Lors des partenariats institutionnels, *Feelinks* a permis la création d'outils personnalisés avec un objectif commun comme par exemple la lutte contre les addictions. *Feelinks*, pour les professionnels l'utilisant régulièrement, est un facilitateur de remédiation cognitive. L'abord ludique est un réel facteur de motivation favorisant un apprentissage structuré et intégré.

CONCLUSION : USAGE DE FEELINKS ET DU JEU EN GÉNÉRAL DANS LE CONTEXTE LÉGAL ET JUDICIAIRE

Feelinks fait appel à ce que l'on nomme le processus de subjectivation, c'est-à-dire que l'on devient sujet : en verbalisant et en s'appuyant sur l'échange avec l'autre. L'émotion, si elle est transformée, peut devenir source de connaissance de soi et désir d'ouverture à l'autre.

Feelinks est un véritable outil de médiation permettant d'aborder les affects et les émotions en garantissant un espace commun de créativité dans un climat serein. Ce médium permet de développer l'intelligence intrapersonnelle au travers de la connaissance de soi, en offrant des occasions de prendre soin de soi et de son estime de soi mais aussi en prenant conscience de l'autre en exerçant ses compétences d'empathie.

Il peut être complexe pour les personnels éducatifs d'aborder de façon directe avec les adolescents certaines thématiques telles que la laïcité, les discriminations ou les différences de manière générale. Au-delà de la simple discussion informelle entre un éducateur et un adolescent, qui fait aussi partie du travail éducatif au quotidien, la question est de savoir comment intégrer aux pratiques professionnelles la construction d'une citoyenneté à part entière chez les mineurs. La capacité de comprendre les émotions de l'autre est une des bases du vivre-ensemble. Comme pour tout objet de médiation, le succès tient dans ce que l'on en fait, de là où l'on amène les choses.

EN SAVOIR +



Afin de répondre aux différentes questions des professionnels, de permettre à chacun

d'utiliser le jeu initial quel que soit le cadre d'utilisation (avec adultes, personnes âgées, enfants, *team building*...), Vincent Bideault a créé le site internet feelings.fr. Sur ce dernier, vous pouvez créer, gratuitement, vos propres situations et les imprimer pour les ajouter au jeu.

www.feelings.fr

L'AUTEUR

Vincent Bideault est infirmier en pédopsychiatrie. Il utilise, depuis plusieurs années, le jeu comme médiateur relationnel et thérapeutique dans différents ateliers d'abord dans un hôpital de jour pour enfants puis au sein d'un hôpital de jour pour adolescents. Il intervient aussi pour des cours ou formations dans les instituts de formation en soins infirmiers, à l'école d'orthophonie pour des Instituts Médico-Éducatifs, des Instituts Thérapeutiques Éducatifs et Pédagogiques... Il est co-créateur du jeu *Feelinks* (devenu ensuite *Feelinks*) avec Jean-Louis Roubira, pédopsychiatre, auteur également de *Dixit* et *Fabula*.