

L'ESCAPE GAME UN OUTIL AU SERVICE DE L'HABITAT PARTICIPATIF



© René Torres

LES SERIOUS GAME NOUS MONTRENT QUE LE JEU PEUT AIDER À CONSCIENTISER LES RÉALITÉS D'UNE DEMARCHE PARTICIPATIVE OU SENSIBILISER LE PUBLIC À DIVERSES THÉMATIQUES, LE TOUT DANS UNE AMBIANCE CAPTIVANTE.

UNE FICHE CO-CONSTRUITE EN COLLABORATION AVEC

urban^onde

L'ESCAPE GAME

UN OUTIL AU SERVICE DE L'HABITAT PARTICIPATIF

POURQUOI UN ESCAPE GAME ?

Il est plus facile pour chacun·e de participer et d'avoir le sentiment d'amener sa pierre à l'édifice en mobilisant le jeu. Cela est particulièrement vrai pour l'escape game qui induit un esprit de collaboration, facilitant les échanges et non pas la compétition, comme cela peut être le cas avec d'autres types de jeu. Ainsi, cet outil se révèle être particulièrement intéressant autant pour favoriser ou créer des dynamiques de groupe et renforcer les liens entre les participant·e-s, que pour sensibiliser les parties prenantes à une thématique et à ses défis.

L'activité consiste à rassembler un petit groupe de personnes dans une pièce. Elles doivent trouver

collectivement des solutions aux énigmes qui leur sont posées, et ce, dans un temps imparti et en se servant d'indices placés autour d'elles. L'escape game de l'habitat participatif a été développé sur cette base par la coopérative du Groupe du 4 mars (une coopérative d'habitation lyonnaise) et a été adapté au contexte suisse par l'organisation urbaMonde.

Il est mobilisé, tout comme d'autres « serious games », dans une volonté de trouver des formes ludiques et participatives pour sensibiliser à un sujet plus large en donnant des clés d'exploration et en appliquant concrètement la participation et ses enjeux.

MÉTHODOLOGIE

Matériel et espace

Selon les choix scénaristiques effectués, le matériel nécessaire peut être simple, facile à transporter et peut être installé dans n'importe quel espace fermé qui dispose d'au moins une table, une connexion Internet et une prise électrique. De préférence, le lieu dispose également de différents meubles et recoins où peuvent être dissimulés les divers indices du jeu. La coopérative Entrée-de-jeu (voir encadré en fin de document) peut-être une ressource pour développer des jeux sur mesure ou pour obtenir un accompagnement avec des scénarii existants.

Durée et étapes

Le jeu dure une trentaine de minutes. Une fois terminé, 15-20 minutes sont consacrées au débriefing. Ce débriefing sert souvent à expliquer, si les participant·e-s n'en avaient pas pris conscience durant le jeu, les objectifs d'apprentissage qui se cachaient derrière telle activité ou énigme. En revenant ensemble sur les différentes étapes et en identifiant collectivement les différents obstacles, il est possible de co-construire une compréhension commune du sujet qui ancre les connaissances. Ces dernières peuvent ensuite être mises en perspective afin de mieux comprendre toute la portée des compétences acquises et leur transférabilité à d'autres domaines.

Participant·e-s

Le jeu se déroule idéalement avec un groupe de six à sept personnes. Un·e animateur·rice est chargé·e d'accueillir les participant·e-s, de donner les consignes initiales et de guider le groupe tout au long du jeu en privilégiant une posture en retrait et en prenant le rôle de « gardien·ne du temps ».



Photo issue de l'atelier d'urbaMonde du 16 septembre 2021 © René Torres

EXEMPLE: ATELIER D'URBAMONDE SUR L'HABITAT PARTICIPATIF

Lors de l'atelier mené le 16 septembre 2021, les participant·e-s ont pris part à un escape game de trente minutes visant à leur faire vivre une démarche de mise en place d'un projet d'habitat participatif.

Déroulement

En entrant dans la salle, les participant·e-s découvrent sur la table les indications du jeu grâce à une lettre qui leur permet de rentrer dans la peau d'un·e futur·e habitant·e d'un habitat participatif, par exemple une coopérative d'habitation. Plusieurs éléments cachés dans la salle vont alors leur permettre de découvrir les différentes étapes de mise en place d'un projet d'habitat participatif:

- Création d'un groupe de départ
- Création d'un modèle socio-économique
- Consolidation d'un collectif
- Recherche d'un lieu de vie
- Recherche de partenaires
- Recherche de fonds financiers
- Réalisation d'un habitat participatif

Ce travail de fouille donne lieu aux premières discussions sur la méthode à utiliser pour résoudre l'énigme. Le groupe se pose des questions, réfléchit, tâtonne, émet des hypothèses. Les idées des uns viennent compléter celles des

autres et, progressivement, le groupe comprend comment résoudre les premières énigmes. Les participant·e-s comprennent qu'ils sont en train de vivre une aventure similaire à celles des membres de la coopérative d'habitat et qu'ils devront user des mêmes qualités d'écoute et de collaboration s'ils veulent trouver la solution. Le jeu prend tout son sens. En combinant leurs énergies et leurs intelligences, les membres du groupe réussissent finalement à ouvrir la boîte qui contenait la clé du futur habitat des coopérant·e-s, et ce, dans les 30 minutes qui leur étaient imparties.

Une fois le jeu terminé, l'étape du débriefing s'ouvre. Dans le cadre de cet atelier escape game sur l'habitat coopératif, cette étape a permis de mieux saisir les enjeux d'une démarche de mise en place d'un projet participatif, notamment les contraintes, mais aussi les stratégies qui font avancer, et les best practices y relatives.

urbaMonde

UrbaMonde est une association qui s'engage depuis 2005 aux côtés des habitant·e-s, des professionnel·le-s de l'urbain et des collectivités publiques pour un monde dans lequel tous·tes les habitant·e-s accèdent à un logement digne, sûr et abordable en devenant acteur·rice de la transformation des villes, au sens de bien commun. Que ce soit au travers de projets de coopération impliquant un soutien financier ou au travers d'outils de partage des savoirs, son objectif est de créer des ponts entre les habitant·e-s des différentes régions du monde, ainsi qu'entre des fédérations d'habitant·e-s, des collectivités publiques, des acteurs·trices de la société civile ou académiques.

Dans ce cadre, urbaMonde et ses partenaires locaux développent et mettent en œuvre différentes méthodes et outils de participation, impliquant les habitant·e-s dans la planification, la co-création, la construction et la gestion de leur habitat (cartographie collaborative, planification participative, finance citoyenne, éducation populaire).

Contact

urbaMonde-Suisse, Sentier des Saules 3, 1205 Genève, Suisse

022 320 86 06

contact@urbamonde.org

www.urbamonde.org

LES APPORTS DE L'ESCAPE GAME À LA QUESTION DE L'HABITAT PARTICIPATIF

L'application d'un outil comme l'escape game dans le cadre de cet atelier permet une sorte de mise en abyme « découvrir les enjeux de l'habitat participatif tout en participant ». Le jeu retrace les différentes étapes de la planification d'un projet de coopérative d'habitation participative et les problématiques d'un tel processus. Il permet aux participant-e-s de se confronter concrètement à la complexité des dynamiques collectives – en particulier les décisions déterminantes, parfois prises dans l'urgence, mais qui se doivent de respecter les individualités et les sensibilités de chacun-e.

Concrètement, ces outils peuvent être intéressants pour des groupes d'habitant-e-s, soit en amont du lancement d'un projet d'habitat participatif, soit pour des groupes établis, qui ont réalisé

leur projet depuis plusieurs années et qui désirent renouveler ou renforcer les liens au sein de leur groupe. Ils permettent également de sensibiliser à la thématique de l'habitat participatif, notamment aux défis auxquels sont confrontés les habitant-e-s, mais aussi les autres parties prenantes impliquées dans de tels projets. En ce sens, ces outils présentent un intérêt particulier, non seulement pour les habitant-e-s, mais aussi pour les représentant-e-s des autorités publiques et les groupes d'appui technique (architectes, urbanistes, ingénieur-e-s, juristes, etc.). En apportant des éléments de compréhension quant aux besoins tant en termes techniques, matériels que financiers des projets d'habitats participatifs, les participant-e-s prennent conscience du rôle de chacun-e et obtiennent les clés pour mettre en place des processus de co-construction.



Photo issue de l'atelier d'urbaMonde du 16 septembre 2021 © René Torres

ET VOUS, COMMENT EVISAGEZ-VOUS DE L'UTILISER ?

L'escape game peut être appliqué à de nombreuses thématiques. Ce type de jeu peut, en fait, être utile dans tous les contextes où il s'agit :

- d'élaborer un projet
- de convenir des caractéristiques d'un livrable ou d'une publication
- de se mettre d'accord sur des règles de fonctionnement au sein d'un collectif
- de créer ou de renforcer la cohésion dans un groupe engagé dans une démarche participative

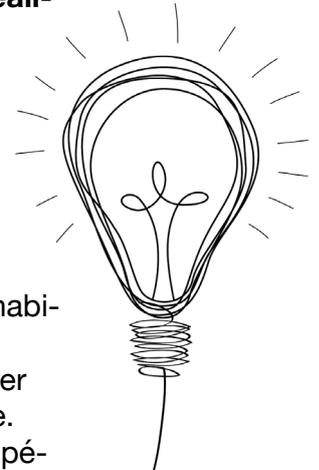
Les coûts d'un serious game peuvent varier grandement en fonction des besoins, des attentes et des supports (jeu vidéo, jeu de plateau, matériaux, etc.) choisis. Ils dépendront aussi de si l'on souhaite développer son propre jeu, utiliser un jeu existant ou mandater un prestataire professionnel.

L'escape game d'urbaMonde a été créé par des habitant-e-s d'une coopérative lyonnaise. Il est donc possible, moyennant suffisamment de temps, de mettre en place ce type de jeu à moindres frais, le matériel utilisé étant en outre facile à trouver et peu onéreux. Si l'on souhaite obtenir un jeu sur mesure clef en main, des organismes comme Entrée-de-jeux peuvent proposer différentes créations, formations et animations sur mesure.

BONNES PRATIQUES

Dans le cadre de l'escape game sur l'habitat participatif, les participant·e·s ont pu retirer de nombreux bénéfices de cet exercice pratique. Ils et elles ont réalisé qu'il est nécessaire de se poser les questions suivantes (check-list):

- Les caractéristiques du lieu de vie, le fonctionnement de la coopérative, ainsi que le modèle socio-économique désiré ont-ils été bien définis avant d'entamer des démarches concrètes ? (« Voulons-nous construire du neuf ? Avons-nous beaucoup d'argent ? Voulons-nous de la mixité sociale ou inter-générationnelle ? Voulons-nous un projet spéculatif ou non spéculatif ? Une propriété collective ou individuelle ?... »)
- A-t-on pensé et défini toutes les étapes avant de se lancer dans un projet d'habitat coopératif ?
- La démarche est-elle réellement participative ? Sinon, on peut vite se retrouver dans une impasse et faire naître des sentiments de frustration dans le groupe.
- Garde-t-on la vision commune et les valeurs partagées au départ par les coopérant·e·s tout au long du processus ? S'en est-on éloigné ?



Les animateur·trice·s de l'atelier ont également relevé l'importance de considérer que chaque coopérateur·trice ou partie prenante à une démarche participative a quelque chose à apporter, puisqu'il ou elle en sera utilisateur·trice.

La sensibilisation à l'habitat participatif passe nécessairement par la compréhension du sujet dans une problématisation plus large, présente à l'échelle mondiale. Dans cette perspective, ces outils sont aussi des vecteurs de sensibilisation à la solidarité internationale, permettant d'explorer différentes réalités et de prendre conscience des nombreuses solutions existantes. La construction de liens au-delà des frontières, au travers de l'échange d'expériences et de l'appui financier et technique est un levier essentiel pour le développement de ces alternatives à large échelle.

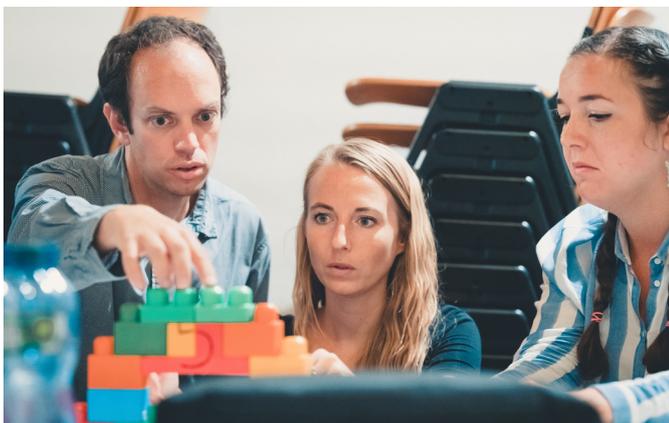


Photo issue de l'atelier d'urbaMonde du 16 septembre 2021 © René Torres

Entrée-de-Jeux

Entrée-de-Jeux est une société coopérative spécialisée dans le monde du jeu fondée en 2015. Elle propose des services adaptés et sur mesure pour la création de jeux (jeux de plateau, de piste, d'énigmes, de rôles...) pour les entreprises et les institutions, ainsi que des formations et des animations. Leur philosophie est d'utiliser le jeu comme outil de développement de compétences et de sensibilisation à différentes thématiques (développement durable, cohésion sociale, santé...). Un catalogue varié de serious games est proposé et des créations sur mesures sont développées en fonction des besoins des partenaires. A travers ces nombreuses collaborations avec des organisations publiques ou privées, Entrée-de-jeux utilise également le jeu pour valoriser le patrimoine culturel régional ou comme support à la promotion de produits.

Contact

Coopérative Entrée-de-Jeux, Nord 50,
2300 La Chaux-de-Fonds
032 501 52 42 / 079 830 14 86
contact@entree-de-jeux.ch
www.entree-de-jeux.ch

LE PARTICIPATIF AU SERVICE DE L'URBANISME: EXEMPLE SÉNÉGALAIS AVEC CO-CONCEPTION D'UN ÉCOQUARTIER DANS LA BANLIEUE DE DAKAR (CITÉ «FSH»)

Ce programme est une belle illustration de l'impact positif de la participation des habitant-e-s dès les prémices d'un projet d'urbanisme. Au-delà du choix des outils, il démontre les avantages de l'approche collaborative. Ce projet s'inscrit dans la collaboration d'urbaMonde avec ses partenaires historiques au Sénégal (urbaSEN et la Fédération Sénégalaise des Habitants (la FSH)). Après des projets visant à accompagner la réhabilitation d'habitations endommagées par les inondations qui ont lieu de façon récurrente dans plusieurs quartiers de Dakar et à gérer durablement ce risque, urbaMonde s'est lancé dans un projet de construction de logements neufs.

Ce projet qui s'étend du 1er octobre 2021 au 30 septembre 2024 vise la co-conception et la mise en œuvre d'un quartier de 150 logements dans la banlieue de Dakar. Il permettra de développer un modèle d'habitat abordable pour les populations vulnérables du Sénégal privées d'accès à des prêts bancaires classiques. Son objectif prioritaire est de permettre à des femmes de devenir propriétaires d'un logement dans un cadre de vie sain en expérimentant des modes de construction durable (matériaux, architecture, etc.).

Les futures habitantes du quartier sont parties prenantes des différentes étapes du projet, de sa planification à sa gouvernance, en passant par la conception architecturale. Pour qu'un tel projet soit une réussite, il est effectivement judicieux

de passer par des démarches participatives prenant en compte les différents paramètres sociaux et économiques de l'habitat. Une expérience du même type menée par une ONG en Afrique du Sud n'avait pas donné de résultats satisfaisants. En effet, les habitantes les plus pauvres du quartier nouvellement créé avaient déménagé les uns après les autres peu après sa construction. Habiter en périphérie était très contraignant pour eux, notamment en raison du coût du transport, de l'éloignement du lieu de travail, ou encore de la difficulté d'accès à des services de base.

Compte tenu de cette expérience, l'étude préalable à l'implantation de cette cité prend toute son importance, de même qu'un volet visant la création d'activités génératrices de revenus.



© Cité FSH

Construire sur la participation

Au Sénégal, les hommes sont traditionnellement propriétaires du logement familial. De nombreuses femmes se retrouvent, de ce fait, en grande difficulté, en cas de séparation ou de veuvage.

Le projet cité FSH provient directement d'un besoin formulé par des groupes de femmes membres de la FSH d'avoir un accès sécurisé et pérenne au logement, voire à la propriété. Cette initiative correspond en cela pleinement à la démarche d'urbaMonde qui est d'accompagner des projets visant l'amélioration de l'habitat et du cadre de vie dans une approche basée sur les besoins exprimés par les populations et pas seulement sur des objectifs fixés par les autorités.

Pour lancer ce projet, des débats au cours desquels les femmes ont pu faire part de leurs souhaits quant à leur futur lieu de vie ont été organisés. Puis, des groupes de travail comprenant les spécialistes de l'urbain des ONG partenaires du projet (urbaMonde, urbaSEN), les représentantes de la FSH et les futures habitantes ont été mis sur pied. Ces ateliers ont abordé les thématiques suivantes afin d'orienter différents axes du projet:

- L'architecture globale du quartier (avec la réalisation d'une maquette)
- Le choix des matériaux de construction
- Les coûts de construction des logements
- Le plan des maisons

Cette phase participative a permis de valider les principales orientations techniques du futur quartier. Des groupes de travail seront à nouveau formés pour aborder d'autres aspects du projet tels que la mise en place des activités génératrices de revenus, les ouvrages d'utilité publique (terrain de sport, marché couvert, école, poste de santé...) ou encore les comités de gestion du quartier. Dans cette deuxième phase, les riverains de la future cité FSH seront également consultés. Ces processus participatifs permettent une réelle montée en compétences des groupes de femmes qui acquièrent ainsi des connaissances sur de nombreuses thématiques en lien avec l'habitat.

Qu'avons-nous à apprendre d'un tel projet ?

Ce projet met en lumière la culture du collectif telle qu'elle peut être pratiquée en Afrique et la force qu'il peut s'en dégager. Au Nord, dans les contextes qui nous sont familiers, les autorités travaillent généralement de leur côté avec les spécialistes de l'urbain pour élaborer les projets, puis essayent, après coup, de faire adhérer la population à leur vision.

Ici, au contraire, la parole des futures habitantes et leurs souhaits d'évolution sont pris en compte avec le plus grand sérieux par les ONG partenaires du projet. Elles sont considérées comme

de réelles expertes. Sous l'impulsion et la supervision des animateur·trice·s de la démarche, le dialogue instauré entre ces groupes de femmes, les techniciens (urbanistes, aménagistes, cartographes, ingénieurs·es en génie civil...) et les autorités est réel.

UrbaMonde et ses partenaires ne prennent pas les décisions à la place des habitantes, mais les accompagnent à travers un processus qui passe en revue et questionne les différents éléments qui doivent être considérés lors de la création d'un écoquartier.

UrbaSEN

UrbaSEN est une ONG fondée en 2009 qui réunit des professionnel·le·s de l'urbain. Cette association sénégalaise accompagne des projets de planification et de gestion urbaine participative pour les habitant·e·s des zones urbaines précaires. Ces projets sont notamment axés sur la restructuration urbaine, la régularisation foncière, la gestion des inondations, la formation et l'accompagnement d'artisans locaux ou encore la réhabilitation et la construction de l'habitat en milieu défavorisé.

La Fédération sénégalaise des Habitants (FSH)

La FSH est une organisation qui fédère de nombreux groupements d'habitant·e·s des quartiers pauvres du Sénégal aspirant à améliorer leurs conditions de vie. Elle regroupe actuellement plus de 12.000 membres, en grande majorité des femmes. Son objectif est faire entendre la voix de ses membres auprès des autorités publiques, en particulier dans le cadre de projets d'aménagement urbain et d'habitat, et ce, par des processus participatifs et de renforcement des compétences. Pour le financement de ses projets, elle passe notamment par des mécanismes de mutualisation des capacités financières (cf. fonds rotatif, ci-dessous).

Quelles suites donner à ce projet ?

Ce projet pilote s'inscrit comme une expérience qui vise à être répliquée. À cette fin, urbaMonde analyse et répertorie les éléments de bonnes pratiques qui seront utiles aux futurs projets. Des demandes émanent déjà de plusieurs municipalités à travers le Sénégal pour la mise en place de démarches similaires au sein de leur localité.

Précisons encore que de nombreux-euses artisan-e-s des quartiers défavorisés pourront être formé-e-s aux techniques de construction durable grâce à ce projet, renforçant ainsi une filière de construction créatrice de connaissances et d'emploi.

Le fonds rotatif

Le fonds rotatif est en lui-même un outil participatif basé sur le principe des tontines. Il est alimenté en partie par l'épargne des membres de la FSH qui peuvent via ce fonds emprunter de l'argent pour construire ou rénover leur maison. Des dotations de bailleurs ont également été versées au fonds rotatif à l'occasion de différents projets. Grâce à cet outil financier, les membres de la FSH peuvent accéder à des prêts allant jusqu'à 1 million de FCFA, pour la construction et la réhabilitation de leur maison, le développement d'activités génératrices de revenus, ainsi que le financement d'ouvrages collectifs. Le caractère rotatif de ce fonds démultiplie sa capacité de financement: chaque somme prêtée revient dans le fonds via les mensualités de remboursement, et peut être prêtée à d'autres bénéficiaires.



© Cité FSH

POUR ALLER PLUS LOIN

- ALVAREZ J., DJAOUTI D., RAMPNOUX O., *Apprendre avec les serious games ?*, (2017) Réseau Canopé.
- DJAOUTI D., *Serious Games pour l'éducation: utiliser, créer, faire créer ?*, (2016) Tréma, revue internationale en sciences de l'éducation et didactique, pp. 51-64.
- MICHEL H. & Mc NAMARA P., *Serious Games: Faites vos jeux !*, (2014) Systèmes d'information & management 2014/3 (Volume 19), pp. 3-8.
- MORARD S., PAUKOVICS E., SANCHEZ E., HULAAS J., JACCARD D., [*Conception collaborative du jeu Péroll'ard: Outils, méthodes et processus*](#), (2019) ArODES Open Archive.