

2 Analyse du jeu

Le jeu "La guerre des Lessives", dans une première version, a été testé sur trois groupes différents:

- un groupe de touristes belges, en vacances;
- un groupe d'enseignants et d'étudiants d'école d'ingénieur (mélangés);
- un groupe d'étudiants ingénieurs habitués des jeux de rôles de style "Donjons et Dragons".

On a voulu tester ainsi, d'une part le fonctionnement de base du jeu et, d'autre part, l'impact de diverses composantes telles que:

- la composante nationale;
- les réactions de groupes dont les membres se connaissent;
- l'effet d'un mélange d'âges et de niveau professionnel;
- l'effet d'un "entraînement" aux jeu de rôles et d'une pratique habituelle essentiellement "ludique" (ce jeu-ci, par contraste allait-il paraître "fade" ou allait-il mal tourner ou être dénaturé?).

C'est le compte-rendu de ces tests que l'on trouve dans les pages qui suivent.

TEST N° 1

Touristes belges en vacances.

Population:

Un groupe d'amis se connaissant très bien et ayant l'habitude de prendre des vacances ensemble.

La plupart appartiennent au milieu médical: médecins, dentistes, ou autres scientifiques universitaires. Entre trente et quarante ans environ.

Pratiquement aucun n'a jamais fait de jeu de rôle.

Ils ont joué un soir, après les activités de la journée (donc déjà une certaine fatigue, qui n'a pas affecté le jeu).

Répartition des rôles:

Choisel; chercheur et représentant revue QUE CHOISIR:
un médecin obstétricien.

Blanchard; représentant du Directeur de Rhône Poulenc:
un dirigeant de petite entreprise de services (informatique).

Germain; représentant société allemande Henkel (le chat sans phosphates):
un ingénieur civil, polytechnicien de l'Université de Bruxelles, + MBA.
(NB. il a travaillé chez Procter et Gamble ..!)

Purdur: Expert indépendant mandaté par le Ministère de l'Environnement:
une chimiste, chercheuse dans le domaine nucléaire; informaticienne.

Nancroix: expert pour Rhône Poulenc:
un cardiologue.

Pourneau-Petit: Présidente de l'Association des Familles Nombreuses:
une informaticienne (et mère de famille).

Lavun: Directeur Technique Procter et Gamble:
un médecin hygiéniste.

Delena: Chargé de mission du Ministère de l'Environnement:
une informaticienne.

Ixmin: observateur du Premier Ministre:
un dentiste indépendant.

Collot: Ecologiste militant mandaté par le mouvement écologiste:
un expert financier, cambiste (Polonais d'origine).

Déroulement du jeu:

Le jeu a été présenté, les participants étaient volontaires (le groupe étant un peu plus grand, d'autres membres ont été "observateurs").

Les rôles ont été présentés et répartis partiellement sur choix par les "acteurs", parfois sur suggestion des membres du groupe, plus rarement, sur proposition de l'animateur.

L'animateur a lancé le jeu et s'est ensuite retiré, se mettant en retrait, en arrière de la table autour de laquelle s'étaient rangé les acteurs.

L'animateur avait initialement lancé le jeu avec Madame DELENA, chargée de mission du Ministère de l'Environnement comme "leader" et président de réunion. Mais celle-ci n'arrivant pas à démarrer bien dans son rôle, le leadership a été repris presque aussitôt par IXMIN, chargé de mission du premier ministre. Celui-ci jouant très habilement son rôle, l'animateur du jeu n'a plus eu à intervenir.

Après 35 minutes de jeu, celui-ci battait son plein et tous les acteurs étaient entrés en piste et étaient en pleine discussion. Il a été procédé à un premier vote-tour-de-table; l'unanimité, à ce moment n'était pas faite, la chargée de mission du ministère de l'Environnement concluant, de façon assez abrupte et complètement en marge des avis exprimés, qu'il fallait interdire les phosphates, alors que l'avis majoritaire à ce point était de différer la décision et de faire des études complémentaires.

Pour voir si le groupe arriverait à un accord, l'animateur a ensuite laissé continuer le jeu qui s'est encore poursuivi sans aucune difficulté jusqu'à totaliser près d'une heure ou plus de jeu. Il a enfin volontairement arrêté la discussion pour éviter un effet de lassitude qui s'observait surtout sur les spectateurs (le jeu ayant été annoncé d'ailleurs pour 30 minutes, il fallait éviter le sentiment d'avoir été manipulés).

Conclusion du jeu:

En fin de jeu, deuxième partie, l'unanimité n'était pas atteinte non plus. Le leader effectif, dans le rôle de Ixmin, chargé de mission du Premier Ministre a conclu sur une proposition de report de la décision d'interdiction des phosphates mais avec un délai précis et une décision d'études complémentaires dans l'intervalle.

L'animateur a demandé ensuite aux participants de donner leur opinion **personnelle** (hors rôle) à l'issue du jeu, ce qui a donné les résultats suivants (les phrases indiquées ont été notées par écrit, à chaud, par les participants).

Choisel; chercheur et représentant revue QUE CHOISIR:

"Retrait total des phosphates.

En fait, problèmes mineurs dans une écologie maltraitée"

Blanchard; représentant du Directeur de Rhône Poulenc:

"Interdiction des lessives avec phosphates. Néanmoins, suivant la nationalité française, pondération, vu les enjeux économiques.

Voir les rapports des pays étrangers, et surtout tester les effets de bords des produits sans phosphates".

Germain; représentant société allemande Henkel (le chat sans phosphates):

"Supprimer les phosphates immédiatement"

Purdur: Expert indépendant mandaté par le Ministère de l'Environnement:

"Pas assez d'informations

Attendre études complémentaires et détaillées.

Dépasser le problème nationaliste-protectionniste".

Nancroix: expert pour Rhône Poulenc:

"Les arguments de Germain ne m'ont pas convaincue et je pense qu'aucune lessive n'est pas polluante.

La solution de dé-pollution sélective est plaisante.

Des études doivent être faites pour les lessives sans phosphates".

Pourneau-Petit: Présidente de l'Association des Familles Nombreuses:

"Limiter l'utilisation des lessives aux phosphates"

Lavun: Directeur Technique Procter et Gamble:

"Reporter à 6 mois la décision dans l'attente d'analyses objectives".

Delena: Chargé de mission du Ministère de l'Environnement:

"Suppression des phosphates".

Collot: Ecologiste militant mandaté par le mouvement écologiste:

"Interdire les phosphates".

Ixmin: observateur du Premier Ministre:

Autoriser son usage pour une période de 6 mois Mais à la seule condition qu'une analyse complète des différentes solutions de remplacement soit faite. --
> prendre une décision définitive et écologique à cette échéance".

(NB.: ceci reprend pratiquement telle quelle la formulation finale qu'il a donnée en conclusion du jeu à son interruption).

Remarques et commentaires ultérieurs des joueurs:

- "Il faut préciser qui préside.

Quel est exactement le rôle du représentant du gouvernement?

Il faut un meneur au débat". (NB.: le rôle de représentant du ministère de l'Environnement supposé avoir déclenché la réunion et donc en être le leader n'avait en fait pas fonctionné, d'où une prise de pouvoir par l'observateur-représentant du premier ministre).

- Il pourrait y avoir un meneur, ou des participants professionnels qui démarrent le jeu et ensuite, une fois les autres mis en train, qui laisseraient le groupe continuer.

- La durée? "Un peu court en 30 min. Mais ne pas trop prolonger; procéder à un vote et s'en tenir là".

- Sur l'idée du vote, les avis sont partagés. Certains sont pour, d'autres opposés: "Une décision politique doit se prendre sur des informations réelles, pas sur des opinions agitées pendant quelques minutes".

- Sur la probabilité qu'il se seraient portés volontaires dans les conditions de La Villette: 2 à 3 sur 10 pensent qu'ils auraient acceptés d'être volontaires; les autres probablement pas, mais auraient volontiers été observateurs.

" Il faut proposer cela à des groupes qui se connaissent déjà."

- Sur le scénario: "Pas de problème, il marche. Il faudrait une autre société française, dans un autre rôle qu'un rôle négatif d'accusée".

- Par ailleurs, certains participants ont apporté toute une série de précisions et d'autres éléments sur Procter et gamble; Lever etc.

Enseignements à tirer:

- A quelques détails près concernant les rôles des officiels des ministères et de leur rôle d'animation, le jeu fonctionne efficacement. Les rôles semblent assez bien dimensionnés et ne posent pas de difficulté d'apprentissage particulières (pour ce public, en tout cas).

- Il déclenche autant de discussions animées après que pendant la session.

- La dimension nationale ne pose pas de problèmes: les participants se sont projetés sans peine dans des rôles de Français.
Les affinités nationales ne semblent pas avoir déformé la situation (parti pris pour l'un ou l'autre acteur ou pays d'origine des sociétés).

Test N° 2
Groupe d'enseignants et étudiants d'une école d'ingénieurs mélangés.

Population:

Les enseignants et les étudiants appartiennent à la même école; ils se connaissent depuis au moins 2 ans.

Le jeu s'est déroulé pendant un séminaire de trois jours en situation résidentielle.

Les enseignants avaient entre 35 et 42 ans; les étudiants environ 22 ans.

Répartition des rôles:

Choisel; chercheur et représentant revue QUE CHOISIR:
un étudiant.

Blanchard; représentant du Directeur de Rhône Poulenc:
un ingénieur enseignant-chercheur (Arts et Métiers).

Germain; représentant société allemande Henkel (le chat sans phosphates):
un chercheur, électrotechnicien.

Purdur: Expert indépendant mandaté par le Ministère de l'Environnement:
Un étudiant.

Nancroix: expert pour Rhône Poulenc:
un étudiant.

Pourneau-Petit: Présidente de l'Association des Familles Nombreuses:
une étudiante.

Lavun: Directeur Technique Procter et Gamble:
un étudiant.

Delena: Chargé de mission du Ministère de l'Environnement:
un ingénieur chercheur et thésard en matériaux et structures.

Ixmin: observateur du Premier Ministre:
L'animateur testeur du jeu.

Collot: Ecologiste militant mandaté par le mouvement écologiste:
un ingénieur (ESTACA), enseignant chercheur. Ayant milité dans les mouvements écologistes.

Déroulement du jeu:

Le jeu a été joué en temps limité: 35 minutes environ.

Ensuite, il s'est conclu par un vote.

Un premier tour de table, chacun donnant sa position, avait eu lieu vers la 28^{ème} minute. (Après audition du 1^{er} tour de table et des arguments de vote de chacun, après une très brève discussion, chacun a confirmé ou infléchi sa décision.

Comme dans le 1^{er} test, le titulaire du rôle du représentant du Ministère de l'Environnement, supposé être le président et leader de la réunion, n'a pas fonctionné, car il a démarré trop timidement et sans la voix et l'assurance nécessaires. C'est l'animateur du jeu cette fois qui a repris les choses en main pour faire jouer le jeu en temps limité.

La durée s'est révélée un peu trop limitée. Les acteurs n'ont pas eu vraiment le temps d'improviser; ils ont placé l'essentiel de leur rôle écrit et ensuite ont donné leur position avec quelques arguments.

Conclusion du jeu:

A la fin du jeu, chacun s'est brièvement exprimé:

- *Pour l'interdiction:*

COLLOT

PURDUR

CHOISEL

- *Pour autoriser la production jusqu'à nouvel ordre:*

LAVUN

NANCROIX

BLANCHARD

- *Pour limiter l'usage et introduire les lessives sans phosphates progressivement:*

GERMAIN

POURNEAU-PETIT

Remarques et commentaires ultérieurs des joueurs:

Choisel; chercheur et représentant revue QUE CHOISIR:

jeu intéressant; ce qui était bien c'était le débat contradictoire.

Blanchard; représentant du Directeur de Rhône Poulenc:

" j'étais contre les phosphates avant. Maintenant, j'ai été persuadé de ne pas les interdire. La pollution paraît dérisoire par rapport à l'emploi. On comprend mieux les décisions de ce type où l'on privilégie l'emploi.

Germain; représentant société allemande Henkel (le chat sans phosphates):

il faut introduire la composante européenne.

Introduire aussi la **dimension temps**; le fait qu'il puisse y avoir un risque d'**irréversibilité** de la pollution, passé un certain seuil.

Purdur: Expert indépendant mandaté par le Ministère de l'Environnement:

J'ai été persuadé par mon rôle. J'ai appris des choses; je ne savais pas qu'il y avait une telle proportion de fleuves et plans d'eau pollués. C'est inquiétant!

Pourneau-Petit: Présidente de l'Association des Familles Nombreuses:

Après réception de la lettre, ne savait plus trop quoi voter. Mais c'est une bonne idée de créer cet événement.

Lavun: Directeur Technique Procter et Gamble:

OK; le jeu est bien.

Delena: Chargé de mission du Ministère de l'Environnement:

IXMIN a joué mon rôle. Il y a quelque chose à préciser là.

Collot: Ecologiste militant mandaté par le mouvement écologiste:

Par expérience, je peux dire que le jeu est très réaliste et que l'on y trouve toutes les composantes que l'on observe dans ces situations habituellement: la bataille pour l'emploi; le fait que les principaux concernés sont en minorité et effacés par les débats d'experts.

Dans le rôle de Blanchard, il faudrait mieux faire comprendre que Rhône Poulenc n'est pas prêt. Que c'est une question de temps.

Enseignements à tirer:

- Le caractère mixte du groupe et les mélanges d'âges et de compétence n'ont pas posé de problèmes. (Mais les participants se connaissaient).
- Le jeu peut marcher en temps limité.
- Le jeu a joué un rôle didactique évident.
- Les rôles ont une influence sur les opinions ultérieures; celles-ci peuvent s'inverser.

Il semble que les rôles anti-pollution confortent ces positions.

Par contre les rôles pro-phosphates peuvent nuancer voire inverser l'opinion d'acteurs qui, à titre personnel, seraient anti-phosphates.

- La titulaire du rôle de présidente de l'Association des Familles Nombreuses, comme dans le test 1 d'ailleurs, a "obéi" à l'invitation de la lettre qu'elle reçoit de changer de position et de ne pas voter l'interdiction des phosphates.
- Les rôles paraissent bien dimensionnés et possibles à apprendre.
- Les fiches techniques jouent leur rôle de "réservoirs d'arguments" qui ne sont pas forcément utilisés.
- Le jeu a une dynamique évidente, mais il importe que les participants délivrent en temps utile l'information dont ils sont porteurs.

De ce fait, l'animateur doit être celui qui connaît le contenu des différents rôles. Ou alors, il faut donner des indications d'ordre de parole à donner ce qui peut paraître artificiel.

Il faut donc reprendre les deux rôles d'"officiels des ministères" pour modifier leurs fonctions dans la réunion.

Test n°3

Groupe d'étudiants ingénieurs habitués des jeux de rôles "Donjons et dragons".

Population:

Ces étudiants, appartenant au même groupe d'étudiants ingénieurs français de l'ESIM, se caractérise par leur "hobby" qui est les jeux de rôles. Ce sont donc des "pros" de telles situations.

Répartition des rôles:

Tous les rôles sont tenus par des étudiants.

Une seule particularité: l'animateur cherchant une étudiante pour le rôle féminin de Madame POURNEAU-PETIT, la seule étudiante présente a refusé absolument de s'inscrire dans ce rôle. elle a accepté par contre de prendre un autre rôle. Un étudiant s'est alors offert avec amusement pour jouer le rôle féminin. C'est ce qu'il a fait, en changeant de voix. Il n'y a eu aucun problème pour le déroulement ultérieur du jeu.

Déroulement du jeu:

Le jeu a été joué après une journée et une soirée de travail; avec un premier vote au bout de 30 minutes, ensuite, l'animateur (dans un rôle de président amorcé dès le début avec autorité), a laissé se prolonger le jeu pour en observer l'évolution.

Le jeu a été extrêmement animé et s'est poursuivi pendant plus d'une heure. (Il était pourtant très tard, mais la fatigue n'a pas joué de façon marquée) Il a été caractérisé par le fait que les acteurs ont été plus "théâtraux" que les autres, les rôles plus typés, plus "composés". Par contre, les éléments des textes des rôles ont été exploités et "respectés" comme dans les tests précédents.

Le jeu a été suivi d'une discussion très animée et dynamique à la fois sur le jeu lui-même et sur son contenu.

Conclusion du jeu:

NB: les joueurs sont spontanément restés dans leur rôle et se sont exprimés à ce titre alors qu'on demandait leur avis personnel!

Choisel; chercheur et représentant revue QUE CHOISIR:

je vais inciter les lecteur à utiliser les lessives sans phosphates!

Blanchard; représentant du Directeur de Rhône Poulenc:

si l'on interdit les phosphates, la catastrophe sera écologique (en mer) mais aussi économique. Il faut laisser le choix au consommateur.

Germain; représentant société allemande Henkel (le chat sans phosphates):

Interdire les phosphates.

Purdur: Expert indépendant mandaté par le Ministère de l'Environnement:

Je suis pour l'interdiction.

Nancroix: expert pour Rhône Poulenc:

Pour "MAIS": ne pas se lancer dans de nouveaux produits. Faire une régulation des proportions de phosphates.

Il faut donner une chance à ceux qui produisent; changer leur mentalité.

Lavun: Directeur Technique Procter et Gamble:

Les phosphates polluent un tout petit peu; la suppression des phosphates c'est perdre 10 000 emplois.

Delena: Chargé de mission du Ministère de l'Environnement:

Cessons d'utiliser les lessives avec phosphates. Mais les entreprises auront des difficultés: il faut leur laisser un délai; décider de ce délai: 1 an, 6 mois ou 2 mois.

Ixmin: observateur du Premier Ministre:

L'animateur testeur du jeu.

Collet: Ecologiste militant mandaté par le mouvement écologiste:
reste contre l'utilisation des phosphates.

NB.: pour la première fois, il y avait un public de 6 ou 7 étudiants.

Ils ont exprimé l'opinion suivante:

"Laisser une chance aux entreprises de se reconverter".

Remarques et commentaires ultérieurs des joueurs (résumés!):

Les rôles sont bien.

Il faut amener d'autres informations qui manquent en cours de jeu; cela relance le jeu.

Il serait bon que les gens puissent choisir leur nom pense l'un.

D'autres pensent que les noms choisis sont bien.

Le fait d'avoir des noms amusants ou caricaturaux ne gêne pas, au contraire: cela rappelle que c'est un jeu, et cette distance prise avec le jeu permet de jouer celui-ci en s'impliquant plus et avec moins de mécanismes de défense.

Eviter les éléments solennels du public et d'un vote trop "événementiel" ?

On pourrait adopter un contexte moins solennel pour le jeu: parler d'une émission de télévision (genre Dechavannes).

Les autres pensent que non et que la situation actuelle est bonne.

CONCLUSION GENERALE SUR LES TESTS.

- Le jeu paraît tout à fait viable.
- Quelques aménagements mineurs sont à apporter.
- Une durée inférieure à 30 minutes semble illusoire sinon la dynamique n'a pas le temps de se créer.
- Le jeu peut se poursuivre sans problème par contre jusqu'au double de temps presque, voire plus.
- Le jeu paraît informatif et éducatif. Il ne laisse personne indifférent.
- La dimension qui n'a pu être testée est celle du public.
- De même, le recrutement s'est fait dans des conditions très différentes et a été plus facile que dans la réalité vraisemblablement, l'animateur connaissant les publics utilisés pendant les tests.
- L'effet du public sur les acteurs n'a pas non plus été testé dans ces premières situations.

- Une question n'a pas été résolue non plus c'est l'usage des vrais noms d'entreprise ou de noms transformés, voire de situations transposées.

Le public ne semble pas développer de réactions défavorables vis-à-vis des entreprises, même s'il soutient des décisions qui vont à l'encontre de leurs intérêts. Dès lors, on pourrait penser que le réalisme a plus d'avantages que d'inconvénients. De toutes façons, les situations sont connues du public qui se souvient des campagnes publicitaires évoquées, et de découvrir plus d'éléments sur le "dessous des cartes" crée plus d'intérêt et de nuances dans les opinions que d'antagonisme.

Il reste qu'il est à l'évidence souhaitable de prendre contact avec les sociétés et de se prémunir contre un contentieux possible, préventivement.

Par ailleurs;

- Les tests actuels n'ont pas pu vérifier si le jeu fonctionnait avec des niveaux d'éducation et de formation inférieurs à ceux des populations qui ont joué, c'est-à-dire bac + 3, au moins.
- Les tests n'ont pas exploré la dynamique possible à atteindre avec des individus isolés et ne se connaissant pas avant le jeu. Il est possible que celui-ci serait plus long à mettre en train.

-L'idée de prologues tournés au préalable et ensuite diffusés aux joueurs et au public après, en fonction des décisions prises, et l'observation des réactions à ces prologues n'a pas pu être testée à ce stade de la mise au point du jeu.