

# Être un animateur du jeu 55 ICÔNES



## Qu'est-ce que le jeu 55 ICÔNES ?

Le jeu **55 ICÔNES** contient un nombre fini d'images (55) de caractère archétypal (icônes) structurées à l'intérieur d'une interface de jeu circulaire. Le jeu rassemble des archétypes de plusieurs cultures ou, si vous voulez, plusieurs images primitives pouvant aider à construire nos images mentales.

## Quel est le but du jeu ?

Le but du jeu est de faciliter la discussion sur la santé psychologique et mentale en jouant avec des composantes qui régissent notre structure imaginative. Grâce à une série de représentations symboliques (les 55 icônes), issues de notre langage imagé universel, il facilite l'accès à notre monde imaginaire. Ce faisant, l'exercice permet de schématiser à sa plus simple expression graphique la complexité de notre structure mentale. Le jeu ne doit pas être considéré comme un test pour évaluer les utilisateurs avec des questions préétablies, mais plutôt comme une nouvelle génération d'interface/utilisateur capable de stimuler l'imagination tout en proposant un certain équilibre symbolique. L'objectif ultime est de découvrir que notre monde imaginaire est un espace virtuel où nous pouvons « jouer » plus facilement avec la complexité des multiples dimensions qui nous habitent dans le simple fait d'utiliser des images capables d'en représenter le développement.

## Comment jouer avec les archétypes ?

C'est à partir d'exercices de projection et de visualisation que l'utilisateur stimule son imagination et reconnaît les 55 images comme des *patterns* imagés de sa propre mémoire. Les *patterns* imagés servent de trame pour recomposer mentalement la complexité de certaines situations et faciliter leur transfert en de petites histoires racontées (*storytelling*). D'histoire en histoire, l'exercice amène à réorganiser et à restructurer notre monde imaginaire et, aussi à exprimer métaphoriquement ce qui d'ordinaire semble difficile à énoncer.

## La différence entre un test projectif et un jeu projectif

« Un **test projectif** est un outil d'évaluation psychologique qui exploite les réponses spontanées produites par la personne soumise à des stimuli souvent ambigus (des images floues), le principe étant que ces réponses indiquent tel ou tel mécanisme inconscient ou certains traits de personnalité du sujet. On oppose en général ce type de tests aux méthodes dites *objectives* dans lesquelles les

réponses retenues font partie d'un ensemble de possibilités soigneusement prédéterminées (par exemple, un questionnaire à choix multiples) et synthétisées sans intervention humaine essentielle (analyse automatisée et résultats numériques) et qui prétendent donc à un certain degré d'objectivité. Les images projectives découlent de la « découverte » de la projection en psychologie. Toute perception met en jeu deux éléments, l'objet perçu et l'objet percevant. Plus l'objet est clair et précis, moins la personne est impliquée dans la perception et inversement. Il est donc possible d'amener un sujet à s'engager au maximum dans un test en lui présentant des stimuli flous ou ambigus. C'est dans ce processus consistant à donner un sens à un stimulus faiblement porteur d'information qu'intervient la projection. L'information donnée par le sujet qui projette ses désirs, craintes, sentiments, ne tient pas à l'objet, mais bel et bien au sujet lui-même ».

(Référence Wikipédia : [https://fr.wikipedia.org/wiki/Test\\_projectif](https://fr.wikipedia.org/wiki/Test_projectif))

Le **jeu projectif 55 ICÔNES** consiste à faire des exercices de projection avec des images abstraites qui obligent l'utilisateur à se servir de son imagination pour en interpréter le sens. Il peut y avoir des constantes dans l'interprétation des images proposées et même des *patterns* universels générés par les couleurs et la forme, mais l'important est que l'utilisateur a toujours la capacité de revoir sinon de réinterpréter les images de façon à ce qu'elles coïncident avec ses souvenirs, ses affects ou sa façon de voir la réalité dans l'immédiat. La projection à caractère ludique vise à faciliter l'accès au monde imaginaire de l'utilisateur et non à évaluer ses capacités ou sa performance à travers des grilles d'analyses psychologiques qui classeraient ses interprétations en bonnes ou mauvaises réponses. Les exercices de visualisation proposés par le jeu **55 ICÔNES** débutent toujours par la reconnaissance visuelle des couleurs et de la forme de l'image choisie. Cette reconnaissance de base crée un lien visuel pour que la personne puisse développer le sens de l'image. Chacune des images du jeu suscite minimalement une perception, c'est-à-dire que l'utilisateur, en regardant son image, reconnaît spontanément quelque chose. La façon très personnelle de percevoir chacune des images exige une concentration sur ce que notre œil peut ou non percevoir. C'est à partir de cette concentration d'ordre visuel que le processus imaginatif se met en action et construit, presque à notre insu, les différentes images mentales correspondant au sens évoqué. Par la suite, cette perception accolée à une interprétation sommaire se dirige vers la narration de petites histoires qui expriment l'état émotionnel de l'utilisateur et sa façon toute personnelle d'extérioriser l'organisation de son monde imaginaire. Les histoires racontées à partir des images du jeu peuvent avoir autant un caractère poétique, philosophique, psychologique que fantasmagorique. Toutes les histoires sont bonnes et recevables, même s'il n'y a pas de logique apparente entre les éléments de l'histoire. Chaque histoire racontée représente un « arrêt sur image » de l'organisation mentale de l'utilisateur. Chaque histoire racontée devient une occasion de s'ouvrir sur un monde cherchant à s'organiser et à se structurer à partir du langage imagé universel que sont les archétypes. Chacune des images du jeu peut avoir plusieurs interprétations possibles et même diamétralement opposées dans le seul fait de les regarder de manière différente.

## Comment animer un groupe

Pour animer et diriger un groupe qui utilise le jeu **55 ICÔNES** à des fins de résolution de problèmes, d'atelier de créativité, de consolidation d'équipe, de médiation ou pour le simple plaisir de jouer avec son monde imaginaire, il faut être à l'aise autant avec l'incohérence débridée de l'imagination humaine qu'avec les conventions, règles et filtres sociaux permettant de ne pas réellement entrer en contact avec son processus imaginatif de peur d'être jugé ou de dévoiler ce que l'on ne veut pas dire. Le fait de se raconter ou de se dévoiler, en utilisant son monde imaginaire, a comme but premier de reconnaître sa façon de voir la réalité. L'exercice, tout naïf soit-il, ne doit pas générer de malaises mais plutôt susciter un émerveillement quant à la capacité humaine de se réinventer et de trouver de nouveaux angles de vue. L'animateur devra donc installer promptement un niveau de confiance entre tous les joueurs d'un même groupe afin qu'ils s'entraident et s'expriment librement mais aussi pour apprendre à mieux se connaître sans s'analyser ou évaluer d'emblée la performance du conteur.

L'animateur doit être capable d'entrer dans le monde imaginaire de tous les genres de conteurs en considérant qu'il n'y a aucune limite à l'expression de soi et en même temps de valoriser l'effort imaginatif autant des conteurs chevronnés que de ceux et celles qui font l'exercice pour la première fois. Une limite de temps d'expression de chacun sera toujours prédéfinie afin de mieux gérer les sujets discutés comme les thèmes imposés selon les objectifs du groupe. L'animateur est celui qui écoute au-delà des mots, des apparences et des difficultés d'expression. L'animateur écoute non seulement ce qui se dit mais aussi ce que l'utilisateur voudrait dire en lui posant des questions, s'il y a lieu, sur les composantes de son histoire (pourquoi le dragon est-il bleu ? pourquoi la forêt n'a-t-elle plus d'arbres ? ect.). Chaque histoire racontée demande une interaction particulière. Il faut également composer avec les silences du conteur tout en l'aidant à rester dans le cadre de l'animation (temps d'expression, thèmes, lieu de l'animation, objectif préétabli, code de langage, langue de communication, etc.). Sans tomber dans un contrôle rigide axé sur des règles de confidentialité qui annulent toute forme de spontanéité, l'animateur doit montrer comment interagir de façon à respecter le droit de parole et à garder l'émerveillement au centre de l'exercice, en se référant constamment à la perception des images choisies et à leur pouvoir de nous dévoiler la complexité de la dimension humaine.

Chacune des images du jeu **55 ICÔNES** génère un monde qui participe à un ensemble cohérent représenté par l'interface imagée. Cette interface affichera une nouvelle symbolique de « l'équilibre » qu'il soit psychique, psychologique, physiologique, mathématique ou chromatique. Et c'est justement grâce au système d'images proposé et à son interface / utilisateur qu'il est possible d'apprendre à naviguer et à composer avec notre fantastique monde imaginaire.

*Michel Delage*

*Une interface de jeu suggérant un équilibre à plusieurs niveaux.*

