

LA FÊTE À

PIPSA

**Réduction
des inégalités sociales de santé :
quels enjeux éducatifs ?
L'exemple du jeu**

**La fête à PIPSA,
10 ans, ça se joue ensemble !**

G. Absil, SCPS APES-ULg



PIPSa

Pédagogie Interactive en Promotion de la Santé



COMMUNAUTÉ
FRANÇAISE
DE BELGIQUE



La Mutualité
Socialiste

LA FORCE DE LA SOLIDARITÉ

PIPSA et l'APES-ULg, qualité des jugements d'experts

- Jugement de valeur porté par des personnes qualifiées sur la qualité d'un matériel ou d'un programme d'action
 - Utilisation d'une grille d'analyse par les experts
 - Mise à distance, guider et enrichir l'analyse des documents, interface facilitant la communication entre les experts
 - Démarche de remise d'avis collective
 - Rédaction et confrontation, intersubjectivité
 - La formation des experts
 - S'approprier et adapter les grilles d'analyse

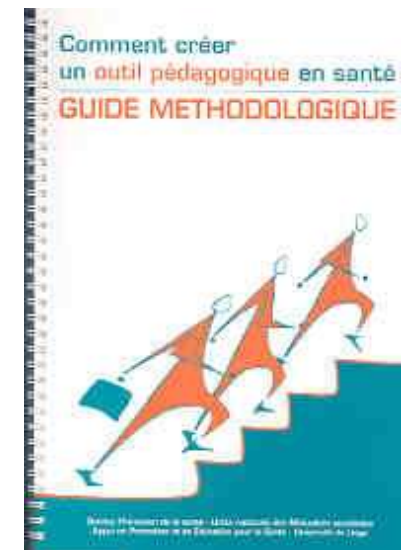
LA FETE A
PIPSA

G. Absil, Bruxelles 23 novembre 2010



Le guide : Créer un outil :

- Des opportunités de ...
 - Cerner la composante éducative parmi les stratégies de Promotion de la santé
 - D'affiner l'analyse de la situation
 - santé diagnostiquée, mesurée, vécue
 - Acceptabilité
 - Ludicité



LA FETE A
PIPSA

G. Absil, Bruxelles 23 novembre 2010



Objectifs de la présentation

1. des idées à saisir pour la suite de la journée
2. un questionnement sur la place de l'Education dans la Réduction des Inégalités Sociales de Santé
3. des pistes pour questionner « le jeu », construire un avis d'expert, dans le cadre d'utilisation d'outil éducatif
 1. Comment le jeu en animation peut-il agir pour réduire les Inégalités sociales de santé ?
 2. Comment la réflexions sur les ISS influence-t-elle l'utilisation du jeu dans la cadre d'animations ?

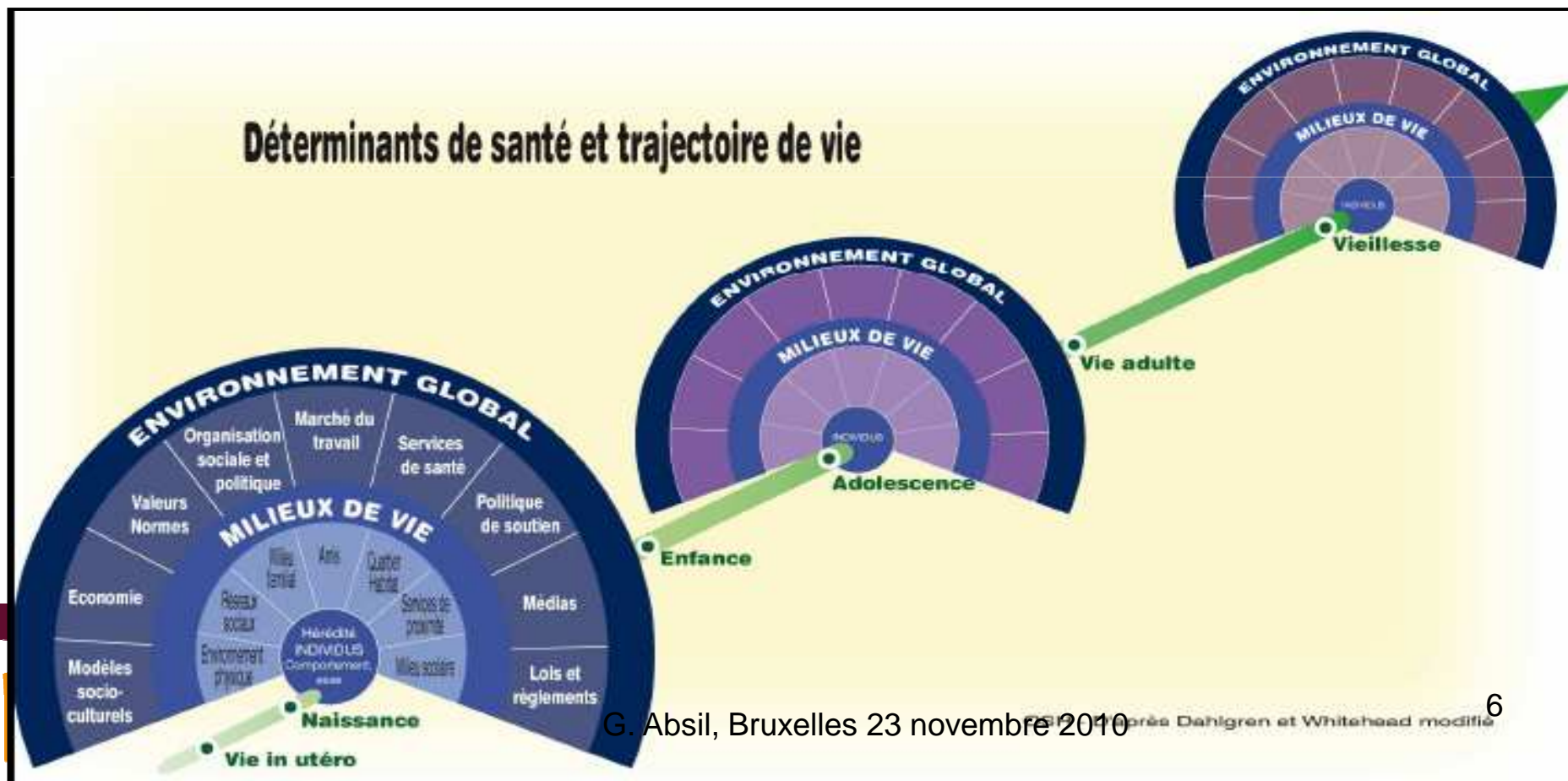
- **Comment exploiter une critique du jeu pour débiter une discussion sur les inégalités sociales de santé ?**



- **Comment utiliser l'analogie entre le jeu et le jeu social pour mettre en évidence les processus macro et micro sociaux favorisant les inégalités sociales de santé ?**

ISS: Inégalités Sociales de Santé

- Depuis le rapport « Dahlgren et Whitehead » (1991), le concept d'inégalités Sociales de Santé s'est diffusé
- Quelques balises pour s'orienter parmi les définitions



Inégalités Sociales de Santé

1. Une distinction avec les inégalités de santé (sexe vs genre)
2. Il existe des inégalités entre les groupes sociaux et qui influencent leur santé
 - Comment définir « les groupes sociaux » ?
3. Ces inégalités sont des produits et des constructions sociales, donc de la société, de son organisation et de ses acteurs. Elles sont socialement construites.
 - causes macro sociales, économique, structurelles, ... (Bourdieu eg)
 - causes micro sociales, des processus interactionnels (l'accueil des étranger aux guichets) (Gumperz)
4. Puisqu'il s'agit d'inégalités socialement construites, celles-ci ne sont pas inéluctables. Selon ce paradigme, il n'y a pas « d' inégalité naturelle ».
5. L'éducation est vue comme un puissant levier pour la Réduction ISS
 - sens macro : système d'éducation
 - sens micro : les actions d'éducation

L'indice de faible position sociale persistante

- Ginette Paquet, *Partir du bas de l'échelle : Des pistes pour atteindre l'égalité sociale en matière de santé*, PU Montréal , 2006.
- **Des caractéristiques socio-démographiques (revenus, scolarité, prestige de la profession)**
- **Des trajectoires de vie**
- **Une longue exposition à la précarité**

Le jeu dans les outils...

- Le « jeu » comme activité n'est pas facilement définissable
 - Quelques références : Bateson, Huizinga, Caillois, Moreno, Winnicott, ...
- Le jeu comme dispositif technique ,
 - Défini par des règles, des cadres, des séquences, des objectifs, du matériel, ...
- lieu d'interactions
- et d'apprentissages

Le jeu ...

Quelles sont les dimensions de ce lieu ?

- Les objectifs pédagogiques explicites (jouer dans le cadre)
 - *Améliorer l'estime de soi des participants*
 - *Permettre l'acquisition de connaissance à propos de*
 - *Développer la coopération entre les participants*
- Une description ou un analogie avec la société (jouer avec le cadre)
 - *Simulation et expérimentation des mécanismes sociaux*
 - *Jeu avec le risque*
- Les effets d'apprentissages implicites (jouer à l'intérieur)
 - *Stigmatisation*
 - *Fatalisme*

Les objectifs pédagogiques

Jouer dans le cadre

- La littérature identifie certains déterminants socialement construits de la santé
 - L'*empowerment* individuel et collectif
- Quels sont les apprentissages possibles pour les participants ?
- En quoi ces apprentissages vont-ils permettre un renforcement de leurs compétences (lesquelles) ?

Une description ou un analogie avec la société

Jouer avec le cadre

- **Le jeu propose une simulation des mécanismes sociaux dans un environnement « prétendu » sécurisé**
 - Quelle compétences « utiles » sont-elles mobilisées et renforcées ?
 - Par exemple un jeu de coopération vs jeu de compétition

Théorie des jeux

- **Jeux coopératifs**
 - Définir la meilleure solution pour tous
- **Jeux de stratégie à somme nulle**
 - « Gain de l'un » - « Pertes de l'autre » = 0
- **Jeux synchrones**
 - En même temps
- **Jeux à information complète ou à information parfaite**
 - Je connais toutes les informations au départ
 - Je connais tout ce qui s'est passé avant
- **Jeux déterminés**
 - La solution est déterminée

- **Jeux de Compétition**
 - Définir la meilleure solution pour un seul
- **Jeux de stratégie à somme non nulle (dilemme du prisonnier)**
- **Asynchrones**
 - Chacun son tour
- **Jeux à information incomplète ou imparfaite**
- **Jeux indéterminés**

Le jeu comme apprentissage implicites Jouer à l'intérieur le cadre

• **Le jeu comporte une vision explicite ou implicite de la société, de son organisation et de son fonctionnement**

– Cette vision comporte :

- des préjugés
- des distinctions entre les individus, les groupes fondées sur ces préjugés
- des théories de « l'ordre naturel » de la société

Jouer à déconstruire le cadre

Observer ce qui se passe dans le jeu

- **L'ensemble du dispositif technique existe**
 - comme objet matériel (par exemple des cartes qui définissent des rôles)
 - comme ensemble de règles et de lois qui régissent l'activité du groupe
- **en tant qu'expérience individuelle et groupale vécue par les participants**
 - cette expérience peut être le support d'un dialogue sur les limites du jeu en tant que dispositif technique
 - Le jeu stigmatise
 - Le jeu m'enferme dans un rôle
 - Le jeu donne l'impression que quoi qu'on fasse rien ne change
 - Le jeu donne l'impression qu'il suffit de ... alors que mon quotidien m'indique le contraire
 - Le jeu me donne envie de tricher
 - Le jeu me donne envie d'abandonner la partie
 - Le jeu nous met en concurrence, *vae victis*, c'est la course aux meilleurs, ils seront en meilleure santé

**LA FETE A
PIPSA**

G. Absil, Bruxelles 23 novembre 2010

Conclusion

- L'activité du jeu participe à la construction d'expériences sociales chez les participants
- La manière dont cette expérience peut renforcer ou ouvrir des brèches dans les processus d'ISS
- L'égalité des enfants, des publics devant le jeu
- La manière dont l'éducateur peut anticiper ces influences et les positionner au sein d'un projet éducatif
- Le rôle de l'évaluation de l'outil, de l'animation, de leurs effets comme base de la définition du projet éducatif