

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



COMITÉ FRANÇAIS  
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

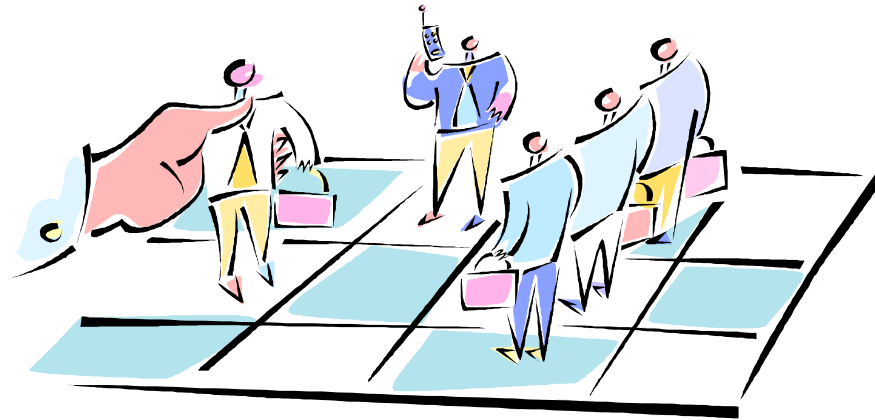
G. Absil, Bruxelles 23 novembre 2010



# 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 ?

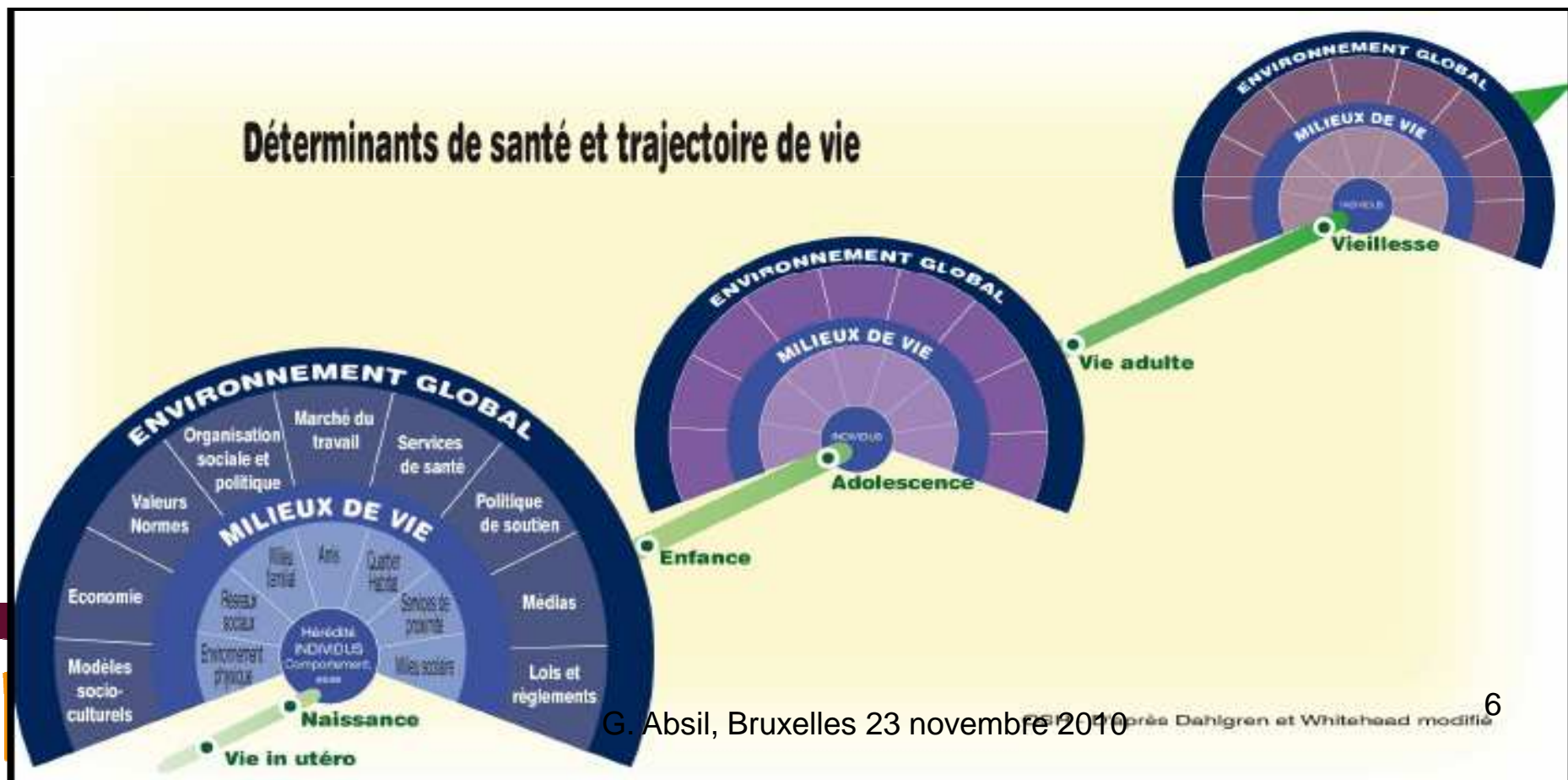
- **Comment exploiter une critique du jeu pour débiter une discussion sur les inégalités sociales de santé ?**



- **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**

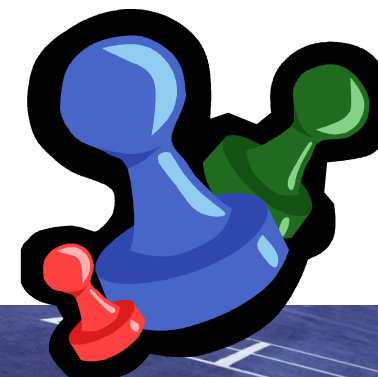
G. Absil, Bruxelles 23 novembre 2010



# 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

- **Merci pour votre attention**
- **Bonne journée**
- **Et bon anniversaire PIPSA**



**LA FETE A  
PIPSA**

G. Absil, Bruxelles 23 novembre 2010