



Préparons avec Madou ...

Jeu "Bafa-Bafa" : simulation de rencontres culturelles

En rodage !!!

(reprise d'un jeu adapté par "Pain pour le Prochain" et "Action Carême" de Lausanne, en Suisse
Mis au point par "Navy Personnel Research and Development Center", San Diego (Californie / USA), en 1979
Revisité une ultime fois avec l'association D'Jallaba à l'occasion de la quinzaine grenobloise contre le Racisme et pour l'Égalité)

Objectif : Réaliser que comprendre la culture de l'autre exige respect, effort et temps à travers la confrontation de deux cultures

Public : 12 individus au minimum (et un maximum fixé autour de 50 personnes si le temps imparti est respecté) de plus de 15 ans

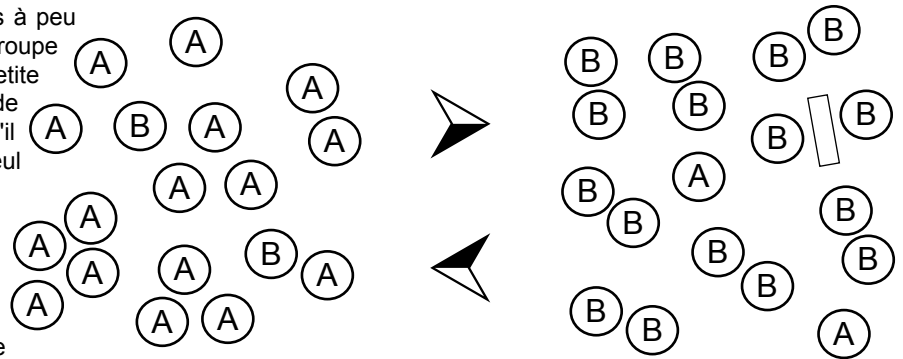
Durée : Version 1 : environ trois heures minimum. Réparties en 30' de préparation, 105' d'animation et 45' (au min.) de restitution
Version 2 : environ deux heures minimum. Réparties en 30' de préparation, 60' d'animation et 30' (au min.) de restitution

Généralités :

Il s'agit de la rencontre de deux cultures totalement différentes. Cette rencontre a lieu notamment à travers des voyages et des séjours de courtes durées (parfois très courtes !) d'une culture dans l'autre et réciproquement. Le jeu nous permet de découvrir certains de nos comportements et de nos sentiments lors d'une telle rencontre.

Les participants sont divisés en deux groupes à peu près égaux ou deux "cultures". Chaque groupe reçoit séparément, sous la forme d'une petite Fiche "Règles du Comportement", une série de règles de comportements pour la culture qu'il représente. Il ignore tout de "l'autre" culture. Seul l'animateur sait que :

- la culture A (ou Alpha) possède des mœurs caractérisées par la douceur, une vie communautaire détendue, des relations étroites entre les personnes et la confiance entre les uns et les autres. Cependant, cette société, qui a des traditions très anciennes, est patriarcale et les hommes y dominent.
- la culture B (ou Béta), à l'inverse, est consciemment orientée vers l'argent et le profit : la valeur d'un homme est fonction du succès qu'il obtient sur le marché. Malgré tout, une petite distinction est faite entre hommes et femmes.



Chaque culture est équipée d'une moitié arbitraire de 6 jeux de cartes de couleurs numérotées de 1 à 20, bien mélangées. En outre, la culture A dispose de "Cartes" vierges que leur Bafa remet ou remettra à chaque participant au jeu (membres et visiteurs à leur arrivée). Et chaque membre de la culture A possède un crayon/stylo pour signer par une petite tête (triste ou heureuse) ces cartes. Enfin, le Bafa de la culture B dispose d'un grand tableau (veleda ou paper board mobile si besoin) ... et de quoi écrire dessus !

On laisse suffisamment de temps aux deux groupes (une quinzaine de minutes) pour leur permettre de se familiariser avec les nouvelles règles de la culture à laquelle ils appartiennent (donc à l'aide des Fiches "Règles de Comportement"). Dès que tous les participants ont compris et assimilé ces règles, qu'ils ont obtenu le matériel nécessaire et qu'ils se sont un peu exercés à utiliser ces données, on procède à des échanges de visites simultanées entre les deux groupes. L'objectif sera pour les hôtes d'essayer de recueillir un maximum d'informations sur les valeurs et les coutumes, de même que sur le fonctionnement de l'autre culture, sans être autorisés toutefois, à poser des questions ou à mener de longues conversations. Ils ne devront pas, non plus, (l'animateur y veillera) être aidés par l'autre groupe. De même, le but des visiteurs sera de collecter autant d'informations possibles sur l'étrange culture qu'ils sont en train de visiter.

A partir de là, deux versions de ce jeu sont animables : une version longue qui nécessite deux pièces (version 1) proches l'une de l'autre et une version plus courte qui n'utilise qu'une seule grande salle scindée en deux par une rangée de tables/chaises pouvant être couverte de tissus afin que les deux cultures soient visuellement isolées (version 2) :

Version 1 : Après les quelques minutes de leur échange, les visiteurs reviennent dans leur groupe et notent les informations qu'ils ont retenues (2 à 3 minutes). D'autres visiteurs (par binômes ou plus) partent à leur tour avec des tâches à effectuer discutées en groupe. L'opération continue jusqu'à ce que tous les participants aient pu visiter une fois le groupe étranger. A la fin, on procède à une dernière mise au point avant la phase finale de la restitution.

Version 2 : Aucune mise au point à l'issue de chaque double échange simultané n'a lieu. Chaque participant doit garder en mémoire les informations qu'il a pu collecter autour des quatre thématiques suivantes : sentiment général, vie sociale, mode d'expression, rôle des cartes. A l'issue d'une heure de visite environ, tous les participants passent à la phase de restitution, sans mise en commun. Cette version respecte beaucoup plus le sens du jeu (pas de coupure durant une heure) et l'esprit de la simulation pleine et active. En outre, les cultures du monde ne sont pas aussi isolées que la version 1 le laisse entendre, même sans y séjourner, on sait des choses sur "l'autre" culture ... enfin on pense à savoir : c'est la fonction du "mur" qui est dressé entre les deux cultures au milieu de la pièce. Il symbolise la Rumeur, les "on-dit" ou plutôt les "on-entend", "on a entendu dire", les perceptions erronées, les clichés.

Animation :

En plus de l'animateur général, il faut deux personnes (qui peuvent être choisies dans le public) pour co-animer le jeu : soit deux BAFAs. L'animateur a pour fonction, outre la présentation et la préparation du jeu, celle d'assister les deux co-animateurs.

- 1) Tâches du BAFA de la culture A : Il remet le matériel aux participants (et la "carte" aux visiteurs, dès leur entrée) et prend garde à ce qu'ils s'exercent à adopter puis à respecter le comportement voulu (avec l'aide de l'animateur qui pourra lui révéler divers manquements qui pourront conduire à des sanctions, du type bannissement par exemple). Il veille à la parfaite compréhension et application des règles du jeu et de comportements.
- 2) Tâches du BAFA de la culture B : Il a les mêmes fonctions que le co-animateur du groupe A. Il gère ce qui est appelé un "Service". Il distribue au hasard 6 cartes de couleurs différentes de son Service à chaque participant. D'autre part, si les joueurs de la culture B ne parviennent pas à marquer de points et que le plaisir du jeu s'estompe, il est alors autorisé à modifier les règles pour faciliter l'obtention des points. Il inscrit également au tableau les progrès de chacun et trouve d'autres moyens pour attiser la concurrence, tout en retirant 3 points à chaque don de série de trois cartes par les membres féminins de son groupe culturel. Il a enfin pour tâche de sanctionner tout manquement aux règles par un retrait de points (par dizaine).

Restitution :

On interrompt le jeu dès que tous les participants ont visité une fois le groupe opposé. A l'issue de la Version 1, une dernière mise en commun finale a lieu lors de laquelle, dans chaque culture, les participants expriment les sentiments, les angoisses, les malentendus qu'ils éprouvaient au sein de leur groupe culturel ; il s'agit de voir par conséquent, quels ont été les sentiments personnels des joueurs (comment me suis-je senti ? comment ai-je ressenti le groupe ? ... ?). Ensuite, les participants essaient de découvrir quelles sont les règles de comportement du groupe auquel ils ont rendu visite. Ceci en classant leurs remarques en quatre points : sentiment général, vie sociale, mode d'expression et rôle des cartes. Il est recommandé de désigner ici un rapporteur, qui sera chargé de présenter ensuite les règles découvertes au groupe réuni au complet (environ une quinzaine de minutes).

Dans le cas de la version 2, on passe directement à la réunion des deux groupes et la phase de restitution se fait comme suit :

- 1) les joueurs A décrivent ce qu'ils ont ressenti en tant que visiteurs du groupe B ;
- 2) les joueurs B décrivent ce qu'ils ont ressenti en tant que visiteurs du groupe A ;
- 3) un participant du groupe B explique la culture A ;
- 4) un participant du groupe A explique la culture A ;
- 5) un participant du groupe A explique la culture B ;
- 6) un participant du groupe B explique la culture B ;
- 7) les joueurs A décrivent comment leur sont apparus les visiteurs B ;
- 8) les joueurs B décrivent comment leur sont apparus les visiteurs A ;
- 9) Question : dans quel groupe les participants aimeraient-ils vivre ?

Lors de l'évaluation, il se peut que les joueurs aient ressenti les difficultés, mais aussi l'intérêt de pénétrer dans une culture étrangère. Ils auront peut-être remarqué à quel point les observations faites lors d'un bref séjour dans une culture étrangère sont inexactes. Il apparaît qu'on peut offenser les gens d'une autre culture sans le remarquer. Par ailleurs, les sentiments éprouvés diffèrent d'une personne à l'autre. Parfois, les visiteurs ont un effet perturbateur. On peut voir également à quel point l'observation d'une culture étrangère est influencée par notre propre bagage culturel.

Note : Il est intéressant, lors de l'évaluation, de pointer du doigt l'intérêt de ce jeu lorsqu'il est mené, dans un lieu clos (au sein d'un complexe sportif, ...), sur plusieurs semaines en autonomie complète, lorsque les cartes sont là pour permettre la satisfaction de tous les besoins (alimentation, sommeil, loisirs, éducation, ...). On s'aperçoit que cette simulation conduit à une spoliation progressive de la culture A par la culture B. Cela d'une part parce que l'hospitalité, l'amitié, la solidarité des A ne riment pas avec l'esprit commercial des B, et d'autre part parce qu'une carte couvre plus de besoins dans le monde A que dans le monde B. Suit parfois une phase d'autarcie, de repli sur soi entreprise par la Culture A en réponse à ce pillage grandissant. Suit généralement une uniformisation des deux cultures au profit de la culture B. Cette étape se prolonge ensuite par une réaction commerciale de plus en plus agressive de la culture B (en manque de tout produit) vis à vis de la culture A, commercialement, puis "militairement" ... On aboutit ainsi souvent à la guerre ou à la lente disparition des individus A, décédés faute de cartes. Enfin ce qui se déroule entre les deux cultures, se vit aussi entre les individus de la culture B, car on constate que seuls gagnent de plus en plus de cartes, ceux qui en sont déjà bien dotés. Ainsi va le monde !?!

Des indications peuvent être données quant à l'histoire de ce jeu et à ces multiples adaptations. A l'origine, ce jeu a été conçu pour préparer des marins américains à leur profession. L'adaptation et la rédaction ont donc été réalisées par Pain pour le Prochain et Action Carême, en Suisse. Afric'Impact a modestement réadapté ce jeu à deux reprises. Et l'actuelle adaptation visait à réactualiser (place des femmes dans la culture B, introduction de la Rumeur, ...), à décaricaturiser (un peu ... suppression de l'Aîné devenu BAFA A et du banquier devenu BAFA B, suppression des signatures avec des initiales ou des chiffres par des dessins, ..) et à décomplexifier (simplification du langage de la culture B, quitte à perdre ce qui a donné son nom au jeu) ce superbe outil. Il s'agissait aussi d'en créer une version plus ludique et accessible (suppression des deux salles nécessaires, suppression des temps intermédiaires d'échanges, ... et donc diminution de la durée d'animation sans perte d'informations lors de la phase de restitution).