



OUTIL D'ANIMATION : LE TRAIN DES INÉGALITÉS

PRESENTATION

Cette animation utilise le train comme image pour représenter l'organisation de la société. Chaque wagon va accueillir des participant.e.s différent.e.s en fonction d'un nombre de coupons reçus, et donc des privilèges dont il jouit ou des inégalités qu'il subit. Chaque participant.e se voit attribuer une situation de départ, qui sont définies en amont et doit répondre à une série de questions posées par l'animateur.trice. Les questions pointent du doigt des inégalités dans différents domaines : niveau de revenu, niveau de scolarité, accès au logement, le genre, accès aux soins, accès à l'emploi, etc.

Cette activité vise à éveiller le sentiment d'indignation et à porter un regard critique sur les causes structurelles qui engendrent des situations inacceptables. En se basant sur des situations pré-définies, elle met en évidence les inégalités socio-économiques, qui conduisent à l'exclusion d'une grande partie de la population, en permettant une prise de conscience et une analyse des mécanismes qui perpétuent ces inégalités.

ETAPES DU JEU

1. Temps de préparation :

Créer les cartes « Situations » qui seront distribuées parmi le groupe de manière aléatoire en début de jeu. Chaque situation devra décrire des conditions socio-économiques différentes abordant, par exemple, la question du revenu familial ou individuel, celle du niveau d'études, celle du logement, celle du genre, celle de l'appartenance ou l'identité culturelle, celle du travail, celle de l'accès à la culture etc.



Pour aller plus loin : Pour fonder ce jeu sur la réalité des inégalités en France, on peut se référer à des statistiques de l'Observatoire des Inégalités (exemple : revenu annuel d'une personne en classe moyenne, sous le seuil de pauvreté, appartenant à une catégorie aisée ; représentation des classes sociales parmi les étudiants à l'université ; écarts de salaire entre hommes et femmes à responsabilité égale etc.)

Pour chacune de ces catégories de questions, il faut ensuite décider d'une grille de coupon.

Exemple pour la question du logement : Si vous êtes propriétaires de 2 à 3 maisons secondaires dont une dans un autre pays : 20 coupons / Si vous êtes propriétaire d'une maison en France : 4 coupons / si vous êtes locataire et payez moins de 25% de vos revenus en loyer : 2 coupons / si vous êtes locataires et payez plus de 25% de vos revenus en loyer : 0 coupon.

Enfin, en fonction de nombre maximum de coupons pouvant être obtenus à travers les cartes « Situation », il faut régulariser l'accès aux différents wagons : la personne qui aura le nombre maximum de coupons ira en classe premium et celle avec le minimum restera sur le quai.

2. Installation de l'espace de jeu :

Prévoir un espace assez grand pour installer les différents wagons du train imagé avec des chaises à l'intérieur. Prévoir un espace en bordure du train pour représenter le quai d'embarquement, sur lequel se regrouperont les participant.e.s avant d'accéder au train.



Pour aller plus loin : développer les caractéristiques des wagons afin de grossir le trait des inégalités.

Exemple : une classe premium très sélective avec des rideaux et des chaises confortables ; une première classe avec des chaises espacées ; une classe économique avec plusieurs chaises mais faire en sorte qu'il y ait moins de chaises que de personnes qui iront dans ce wagon ; un wagon marchandises avec aucune chaise car c'est déjà une chance d'être là !



JUSTICE SOCIALE ET INÉGALITÉS :

COMMENT CHANGER LES RÈGLES DU JEU AVEC LES CENTRES SOCIAUX ?

3. Cadre du jeu

Constituer un groupe (en fonction du contexte : un groupe de jeunes en activités Jeunesse, un groupe de bénévoles ou d'administrateurs.trices, etc.).

Introduire les objectifs de l'animation et présenter brièvement les principes du jeu.

4. Temps de jeu

Chaque participant.e reçoit une carte « Situation » avec les conditions socio-économiques qui lui sont attribuées. Chacun.e en prend connaissance et devra répondre aux questions posées par l'animateur.trice en fonction de sa situation.

Au fur et mesure des réponses, l'animateur.trice remet le nombre de coupons correspondants aux participant.e.s. A la fin de la série de questions, les participant.e.s peuvent accéder au train en fonction du nombre de coupons.



Pour aller plus loin : les participant.e.s peuvent en fin de jeu noter leur position avec un morceau de ruban au sol et ainsi visualiser les écarts de situations socio-économiques dans la société. Chacun.e peut également lire à haute voix sa carte « Situation » pour renforcer cette prise de conscience.

5. Retour sur le jeu

De retour en groupe, il est essentiel de proposer un temps d'échange en revenant sur le vécu des participant.e.s, en leur demandant ce que l'expérience du jeu leur a fait vivre et comprendre de la société actuelle, discuter de l'indignation et du malaise que certain.e.s ont pu ressentir.

Puis, on peut développer la réflexion un peu plus loin en échangeant sur les causes possibles de ces inégalités et s'interroger : qui a intérêt à ce que le train demeure ainsi ? Qui a intérêt à ce que nous continuions à voyager ainsi ? En interaction avec les participant.e.s, on peut déconstruire plusieurs mécanismes (précarité des positions, comportement de compétition entre les personnes, on entretient l'illusion d'une égalité des chances dans la société alors que certain.e.s risquent de rester sur le quai tout au long de leur vie etc.).

Alors à la question : avons-nous envie de voyager autrement ? La réponse est oui !!

Donnons-nous le goût d'agir collectivement pour transformer la société dès maintenant !

VARIANTES

L'image du train est parlante : si l'on souhaite par exemple travailler sur les inégalités entre les classes sociales, on pourrait matérialiser la notion de classe sociale à travers les wagons (exemple : 3 classes sociales, 3 wagons). On peut également imaginer pouvoir descendre et monter dans un autre wagon, notamment lorsque notre situation professionnelle et nos revenus évoluent.

POINTS DE VIGILANCE

- Ce jeu est plutôt à penser comme un jeu de rôle (en particulier lorsque les participant.e.s ne se connaissent pas). D'ailleurs, il n'est pas nécessaire de partir de la réalité des personnes pour prendre conscience des inégalités. Le fait de se mettre à la place de quelqu'un est tout aussi éclairant. Les situations de départ doivent être préparées avec attention et résulter des objectifs que l'on souhaite poursuivre dans cette séquence. Ne pas « exposer » des personnes et garantir l'encadrement si l'on part de situations réelles.
- Dans la séquence finale de discussion, ne pas oublier de « déculpabiliser ». Être une personne privilégiée n'est pas une honte. Le tout est d'être solidaire et de construire ensemble des moyens pour réduire les inégalités.
- Tout en voyant l'intérêt de la phase de conscientisation de ce jeu, il faut ensuite enclencher la deuxième étape : on change les ingrédients et on change les règles pour que la situation s'améliore !







JUSTICE SOCIALE ET INÉGALITÉS :

COMMENT CHANGER LES RÈGLES DU JEU AVEC LES CENTRES SOCIAUX ?

CONTEXTES D'UTILISATION

- Contexte en plein air : comme une animation de rue, par exemple, dans un espace où il y a du passage. On peut également profiter d'un événement proposé par le centre social pour mettre en œuvre cette animation dans un cadre plus convivial qu'on ne l'imagine, à des visées de sensibilisation et conscientisation justement. Ne pas rester dans un « entre-soi » mais le proposer dans des démarches vers les habitant.e.s, vers le grand public.
- Dans le cadre d'un renouvellement de projet : on pourrait détourner l'image du train lors d'un rendu de diagnostic, par exemple, en s'inspirant des wagons pour incarner la société
- Sur des temps de travail avec des administrateurs.trices, par exemple, ou dans des instances de fédérations pour sensibiliser à la réalité des habitant.e.s d'un territoire
- Et pleins d'autres possibles !

N'HÉSITEZ PAS À CONSULTER LE KIT CRÉA-CONGRÈS DÉDIÉ AU TRAIN DES INÉGALITÉS !

-  Les principes du jeu
-  Exemples de questions pour l'animation
-  Trame d'animation pour la discussion collective
-  Les freins à la réalisation des droits

