

C@RTES EN COMMUN : APPRENDRE SUR LES COMMUNS EN JOUANT

lundi 8 mai 2017, par [David Bollier](#)

Parce que les pratiques de mise en commun se confrontent à la culture marchande, elles sont fréquemment mal comprises. Quelle est la nature de ce processus de collaboration engagé autour d'objectifs partagés, peut-on se demander. Comment cela fonctionne-t-il, surtout lorsque de nombreuses industries souhaitent privatiser le contrôle des ressources ou empêcher la concurrence par l'action en commun ?



Matthieu Rhéaume, un commoner et créateur de jeux qui vit à Montréal, a décidé qu'un jeu de cartes pourrait être un excellent véhicule pour faire connaître les communs. [« C@rtes en Commun : un jeu de collaboration politique »](#) est le résultat de ses efforts. « Ce jeu a un potentiel immense en associant le sens et le plaisir », m'a expliqué Matthieu. « Les gens peuvent jouer de façon décontractée tout en étant surpris par le méta-apprentissage [sur les communs] qui en résulte ».

Tout a commencé lors du Forum social mondial (FSM) à Montréal en août 2016. Matthieu Rhéaume a proposé de saisir cette opportunité pour synthétiser les points de vue sur les communs des participants et d'utiliser les résultats pour développer le jeu de cartes. Il a persuadé la Fondation Charles Léopold Mayer et Gazibo, toutes deux basées en France, de soutenir le développement de ce jeu. Quelques cinquante commoners ont ainsi co-créé le jeu avec l'aide d'une petite équipe constituée pour l'occasion. (Le processus est décrit [ici](#))

En tant que concepteur de jeux, Matthieu Rhéaume s'est rendu compte que les jeux réussis et amusants doivent comporter une certaine « rhétorique procédurale » et récompenser les récits. Il avait apprécié de jouer à « Magic : The Gathering », un jeu de

cartes multijoueur très populaire et se demandait à quoi ce jeu ressemblerait s'il était collaboratif.

Au FSM, Matthieu Rhéaume a demandé aux participants de partager leurs propres idées sur les biens communs en créant des cartes dans six catégories. Les quatre premières composent le groupe des « cartes communes », comportant des « ressources », des « cartes d'action », des « cartes de projet » et des « cartes d'attitude ». Deux autres catégories de cartes, les cartes des « forces oppressives », avec des dos noirs, donnent au jeu son moteur, en ce qu'elles appliquent des « effets négatifs » à « l'arène politique » que représente le plateau du jeu. Les effets négatifs sont les « accaparements (enclosures) » et les « crises » contre lesquelles les communs doivent répondre dans un temps limité en s'organisant collectivement.

Conçu pour être joué par deux à cinq joueurs, une partie dure habituellement entre 60 et 90 minutes. Le principe de base est assez simple pour être compris facilement, mais assez sophistiqué et complexe pour être imprévisible et intéressant. L'objectif principal du jeu est de « créer un contexte politique assez résilient pour défendre les communs contre les crises et les accaparements ». Les joueurs gagnent quand il n'y a plus de cartes des « forces oppressives » dans l'arène politique. Ils perdent s'il y a plus de cinq de ces cartes présentes sur le plateau.

Au dos des cartes des forces oppressives figure un conquistador avec une lance et un texte : « Je suis là pour prendre les communs ». Une des cartes de « forces oppressives », « Élection de Trump ! », a pour effet de démobiliser chaque campagne en cours pour les communs. Une autre de ces cartes, « Old Inner Culture », interdit l'usage des cartes d'attitude (qui pourraient autrement aider la mise en commun). Une carte « Peur de l'inconnu » interdit aux joueurs de tirer de nouvelles cartes pendant un tour de table. En revanche, les cartes communes comportent des choses telles que les jardins urbains, les Premières nations, la décroissance et les médias indépendants. La série de cartes « Attitude » influe sur la capacité d'un joueur à coopérer.

Les participants au FSM ont contribué au jeu en proposant et illustrant 240 cartes, fournissant de nombreux exemples de la mise en commun et des accaparements. Pour produire la première version du jeu, Matthieu Rheume, en a retenu 120 qu'il a fait imprimer. Cela lui a permis de tester le jeu C@rtes en commun (plus de 25 parties) et quatre itérations de conception, essayant de rapprocher le taux de réussite au jeu de 50 %. Les joueurs vont découvrir que la coopération devient de plus en plus complexe à mesure que de nouvelles variables sont introduites sur le plateau de jeu. Un livret décrit comment les joueurs peuvent rendre la partie encore plus difficile - en accélérant les phénomènes d'enclosure et en réduisant le temps de mobilisation de la société civile.

Matthieu Rhéaume reconnaît que la première partie de C@rtes en commun peut être difficile, mais il a réalisé des vidéos accessibles en ligne pour aider les nouveaux joueurs à apprendre à jouer. ([Voir cette vidéo d'introduction](#) qui présente le projet et ce tutoriel vidéo « [Comment jouer](#) »)

Matthieu Rhéaume souhaite améliorer le jeu - en réduisant le nombre de cartes trop spécifiquement rattachées au contexte du FSM, ou en uniformisant la langue des cartes (présentement en français et en anglais). Mais il se félicite déjà que le jeu aide à faire connaître aux joueurs la vision du monde des communs et à susciter des conversations plus approfondies à ce sujet. Suite à la plupart des parties, les joueurs réfléchissent sur ce qui s'est passé et racontent des histoires de collaborations réussies ou d'enclosures.

Le jeu a été publié en février 2017. Un lancement s'est déroulé en Europe, supervisé par Frédéric Sultan de Remix biens communs, et il y a maintenant près de 70 jeux C@rtes en commun en circulation [aujourd'hui, plus d'une centaine].

Le lancement canadien du jeu aura lieu à Montréal le 11 mai à 17h30 à 20h30 au 5248, boulevard Saint-Laurent à Montréal. [Pour vous inscrire à l'événement \(gratuit\), voici le lien.](#)

Le jeu, dans sa version actuelle, peut être acheté directement, à prix coûtant, via un distributeur commercial <https://www.thegamecrafter.com/>. Jusqu'au 31 mai, les québécois peuvent acquérir le jeu à moindre coût en s'inscrivant à une commande groupée sur cette page Web. Matthieu distribuera ensuite les jeux aux acheteurs individuels.

David Bollier

Traduction par RemixTheCommons

<http://www.remixthecommons.org/2017/05/crtes-en-commun-apprendre-sur-les-communs-en-jouant/>

Adresse originale de cette page : <http://vecam.org/C-rtes-en-Commun-Apprendre-sur-les-communs-en-jouant>