

Un nouveau langage imagé : 55 archétypes et une interface de jeu

«**Connaîs-toi toi-même et tu connaîtras l'univers et les dieux**» est une maxime que Socrate a pris à son compte qui était gravée sur le temple de Delphes.

Aujourd'hui la connaissance de soi est beaucoup plus à caractère psychologique que philosophique et l'univers dont nous devrions parler serait plutôt celui du monde du travail. C'est effectivement dans nos différents milieux de travail qu'il faut améliorer la qualité de notre environnement psychologique. Avec un taux record de dépression, de dépendances aux drogues, de violence verbale, de harcèlement moral et de bien d'autres malaises liés à des problèmes relationnels, il n'est pas surprenant que nos structures de travail soient dans une sorte de fin de cycle.

Pour nous permettre d'imaginer de nouvelles solutions et d'innover en matière de relation, je vous propose un jeu sérieux facilitant la connaissance de soi grâce à un nouveau langage imagé.

Le jeu *55 icônes* se situe dans la catégorie des jeux sérieux, c'est-à-dire des jeux multimédia incorporant des photos, du texte et de la vidéo dans un objectif d'apprentissage spécifique. Le jeu comprend 55 archétypes visuels inséré dans une interface de jeu circulaire. En stimulant son imagination par le biais de ces 55 images abstraites on apprend, en groupe, à «jouer» avec la connaissance que l'on a de soi-même. La première étape, en regardant chacune des images séparément, est de répondre à la question : **Que voyez-vous dans cette image ?** En y répondant, vous entrez dans votre univers imaginaire, lequel contient l'essence de votre façon d'organiser vos expériences personnelles.

Certains jeux de rôle proposent de définir le caractère distinctif de chaque personne à l'aide de différentes grilles de personnalité, comme celle qui permet de dire que l'un est plus Tintin que Milou, l'autre plus vert que jaune, ascendant scorpion ou en correspondance avec l'année du dragon, etc. Le jeu *55 icônes* propose plutôt de vous laisser dire et raconter qui

vous êtes au lieu d'établir des schémas de personnalité qui ne sont pas toujours en correspondance avec votre processus évolutif. **Chacun des archétypes du jeu sert d'ancrage visuel permettant d'identifier et de mettre en image la complexité de son cheminement personnel.** Les 55 images participent ainsi à la construction d'une interface de jeu (se télécharger l'interface imagée) servant de dénominateur commun symbolique capable de créer un ensemble cohérent. Les objectifs du jeu sont simples :

**Développer l'esprit d'équipe en entreprise,
Favoriser la santé mentale au travail &
Valoriser les transformations personnelles**

En utilisant ce nouveau langage imagé, à caractère symbolique, vous faites l'exercice de réduire à sa plus simple expression graphique la complexité de votre monde intérieur pour améliorer la qualité de vos relations interpersonnelles. L'exercice n'est pas nécessairement thérapeutique mais peut très bien servir à la prise de conscience de vos besoins en matière de santé psychologique. Il s'agit en premier lieu d'amorcer des réflexions en groupe en prenant l'image comme un axe de communication afin de partager avec les collègues vos expériences de vie comme votre vision de la réalité.

Prenez-le temps de consulter le ***Petit manuel pratique*** et, sur le forum de discussion du site internet, dites-nous ce que vous voyez à travers les 55 images du carrousel.

Il n'y a pas de mauvaises réponses car l'important est... de mieux vous connaître.

Michel Delage