

# POURQUOI VOUS DEVRIEZ AVOIR UNE PELUCHE SUR VOTRE BUREAU

SpaceFox

29 octobre 2015



# Table des matières

<b>1</b>	<b>Introduction</b>	<b>5</b>
<b>2</b>	<b>La peluche, un catalyseur d'esprit d'équipe</b>	<b>7</b>
2.1	La peluche, un sujet de conversation . . . . .	7
2.2	La peluche comme mascotte de l'équipe . . . . .	8
<b>3</b>	<b>La peluche, source de calme et de bonne humeur</b>	<b>9</b>
3.1	Fais un sourire! . . . . .	9
3.1.1	La méthode . . . . .	9
3.1.2	Comment ça marche? . . . . .	9
3.2	Un exutoire pour sa colère . . . . .	11
<b>4</b>	<b>La peluche dans le débogage</b>	<b>13</b>
4.1	D'accord, mais comment fais-je? . . . . .	13
4.2	Pourquoi ça marche? . . . . .	13
<b>5</b>	<b>Choisir une peluche compatible avec son travail et son patron</b>	<b>17</b>
5.1	Choisir sa peluche . . . . .	17
5.2	Faire accepter sa peluche à son patron . . . . .	17
<b>6</b>	<b>Conclusion</b>	<b>19</b>



# 1 Introduction

Cher lecteur, si tu travailles dans un bureau ou dans un *open space*, je suis prêt à parier que tu connais quelqu'un qui possède une peluche sur son bureau – si ce n'est toi-même.

*“Quoi de plus inutile qu'une peluche sur un lieu de travail”, se demande peut-être ton patron. “Ces jouets pour enfants ne font qu'encombrer, ramasser poussière et acariens, et ruiner l'image de sérieux que je m'efforce de faire passer aux clients !”.*

Réflexion on ne peut plus logique, n'est-ce pas ? Eh bien, elle est fausse, et ce car une peluche ce n'est rien d'autre que trois aides factuelles et avérées au travail !

1. L'aide à la création d'un esprit d'équipe et à sa cohésion
2. L'aide au calme et à la bonne humeur
3. L'aide au développement

Surprenant, n'est-ce pas ? Et pourtant tout à fait authentique ! Je te propose de voir en quoi ces trois points se vérifient, comment les mettre en pratique, et comment choisir une peluche acceptable pour ce genre d'utilisation dans le monde du travail.



## 2 La peluche, un catalyseur d'esprit d'équipe

Commençons par le point le plus évident : **avoir une peluche sur son bureau favorise l'esprit d'équipe.**

Il n'y a pas grand-chose de mystérieux ici, les deux mécanismes qui interviennent sont très simples.

### 2.1 La peluche, un sujet de conversation

Imagine, ami lecteur, ce qui se passera le jour où tu rapporteras une peluche dans ton bureau. On va t'en parler ; en bien ou en mal dans les premiers temps, mais la chose est certaine : ta peluche deviendra un sujet de conversation, surtout si elle est originale !

*D'où vient-elle ?*

*C'est un cadeau de tes gamins / amis ?*

*Qu'est-ce qu'elle est mignonne !*

*Pourquoi ce modèle ?*

*Ramener ça au boulot, c'est une drôle d'idée, non ?*

*C'est à toi ce truc ?*

*T'as passé l'âge de ces conneries, non ?*

Voici quelques exemples de questions et réactions qui vont surgir les premiers jours de présence de la peluche : autant de prétextes de parler avec les collègues, y compris les plus taciturnes qui cette fois vont venir, intrigués.

Mieux : c'est un prétexte **pour ne pas parler du travail**, ce qui est rare dans certains environnements et est toujours bénéfique à l'équipe. Par contre, *oui*, ça implique de parler un minimum de soi et donc implique un minimum de porosité entre les cercles personnels et professionnels. Mais les fuites sont tout à fait maîtrisables et ce sont elles qui rendent quelqu'un d'humain : qui voudrait passer pour un robot, un bourreau de travail qui n'a strictement rien d'autre dans la vie que le monde professionnel<sup>1</sup> ?

Cela dit, cet effet ne dure qu'un temps, quelques jours voire quelques semaines après l'arrivée de l'objet ou d'une nouvelle personne. Au-delà, le jouet est accepté et fait partie du décor : un nouvel effet se produit !

---

1. Ici, cher lecteur, tu pourras répondre *moi!*. Je respecte cette opinion – mais sache que dans ce cas, ce tutoriel n'est probablement pas fait pour toi.

## 2.2 La peluche comme mascotte de l'équipe

Si tout se passe bien, un jour arrivera où la peluche ne sera plus qu'un simple objet et pourra devenir **la mascotte de l'équipe**. Concrètement, qu'est-ce que cela signifie ?

Qu'à partir de là, elle ne sera plus seulement un prétexte à sujets de conversation annexe, mais en sera un par elle-même. Ses activités vont se développer, et tu ne seras plus le seul à t'en servir : elle se promènera sur les différents bureaux, tout le monde jouera avec <sup>2</sup>, **partira en voyages** professionnels ou en vacances (as-tu vu "*Le fabuleux destin d'Amélie Poulain*" et son nain de jardin ?), on lui tricoterà des vêtements (je ne plaisante pas !), etc. Bref, elle sera devenue un élément fort de l'équipe et contribuera à sa cohésion.

Bon d'accord, c'est amusant, et il y a un petit côté amusant à se dire qu'une simple peluche à quelques euros et des conversations bien tournées peuvent réussir ce pourquoi certains patrons sont prêt à mettre des mille et des cents <sup>3</sup> ? Mais ne peut-on pas trouver quelque chose de plus utile à faire avec cette peluche ?

---

2. À ce sujet, attends-toi à des blagues salaces incluant ta peluche, surtout si tu es dans une équipe majoritairement composée de jeunes hommes. Quant à évoquer ce qui pourrait se passer si tu as *plusieurs* peluches dans l'équipe... la bienséance m'interdit de l'écrire.

3. Ceux qui ont déjà vu la tronche d'un budget *team building* dans un séminaire d'entreprise comprendront. Pour les autres, sache qu'il s'agit en général d'un chiffre suivi de beaucoup trop de zéros, pour une activité que tu aurais tout aussi bien organiser toi-même, ou pour quelque chose qui ne va pas souder quoi que ce soit.



## 3 La peluche, source de calme et de bonne humeur

[[question]] | Là, je ne te suis plus. Tu prétends qu'une peluche peut être source de calme et de bonne humeur ? Par quel miracle ? Pour les jeunes enfants, d'accord ; mais là on ne parle pas de la serrer dans ses bras ou de dormir avec !

Excellente remarque, cher lecteur ! Et pourtant... comme tu vas le découvrir dans la suite, il existe *d'autres* méthodes pour générer du calme et de la bonne humeur avec une peluche !

### 3.1 Fais un sourire !

La tâche du moment te blase. Tes collègues n'ont toujours pas compris ce que tu leur demandes. Pas plus que les clients. Ne parlons pas des fournisseurs. Quant aux patrons, ils ont encore compressé les délais et ajouté des exigences.

Là, deux solutions s'offrent à toi : soit tu envoies vraiment ce mail incendiaire et préjudiciable à ta carrière, soit tu te calmes un peu.

Mais comment ? C'est là qu'intervient la peluche.

#### 3.1.1 La méthode

Pose-la devant toi, et fixe-la :

La voici qui te fixe en retour, totalement étrangère à tes problèmes, hermétique aux bassesses qui te chatouillent le cervelet. Neutre. Calme.

Souris-lui.

Je sais, tu n'en as pas envie. Ce n'est pas grave : souris-lui. Mieux que ça, moins crispé. Pense à quelque chose d'agréable. Oublie ce collègue qui t'observe, surpris, du coin de l'œil. Pense à autre chose d'agréable.

Ça va mieux non ?

#### 3.1.2 Comment ça marche ?

Bien que cette méthode ait une efficacité variable selon les personnes et les circonstances, en général elle permet d'éviter de *trop* s'énerver et de prendre une décision sur un coup de tête – et chacun connaît les aboutissants de ce genre de décisions : si elles font du bien sur l'instant, elles coûtent en excuses, explications, voire pire ensuite. Trois raisons distinctes expliquent cela :



Figure 3.1 –

### 3.1.2.1 Prendre du temps

La première est évidente : cher lecteur, ce faisant, tu t'es forcé toi-même à faire une pause et à penser à autre chose qu'à tes problèmes. Tu as songé à quelque chose d'agréable. Tu as donc gagné en recul sur la situation. Peut-être pas assez, mais sans doute suffisamment pour éviter le coup de tête et ses conséquences susmentionnées.

La peluche ici est un prétexte ; ce qui est important dans la manœuvre, ce sont les quelques dizaines de secondes et les pensées agréables. La peluche évite surtout que tu fixes un ou une collègue avec un sourire d'abruti.

### 3.1.2.2 Le rôle de l'élément *neutre*

Mais ce n'est pas tout : la peluche a le rôle **d'élément neutre** dans le processus. Qu'est-ce à dire ?

Après tout, si on y réfléchit bien, si le but est de prendre du temps pour éviter de réagir trop vite, tu pourrais, cher lecteur, faire bien des choses : aller prendre un café, lire les nouvelles, regarder tes messages personnels ; ou quitte à sourire à quelque chose, utiliser la photo de ta moitié, tes enfants, ton chat, etc.

Sauf que... la machine à café peut être en panne. Les nouvelles peuvent être mauvaises, de même que tes messages personnels. Quant à tout être vivant que tu apprécies en temps normal, il peut t'avoir énervé le matin même.

Ce n'est pas le cas de la peluche. Elle ne tombe pas en panne. Elle n'est pas messagère d'atrocités ou de factures. Elle est toujours à disposition, sur ton bureau, à portée de main. Elle ne peut pas

t'avoir énervé. Jamais. C'est pourquoi tu devrais sourire à la peluche : elle est là, disponible, fidèle au poste, et ne t'empêchera jamais de penser à quoi que ce soit d'agréable.

### 3.1.2.3 Le sourire, même forcé

C'est la partie la plus controversée de la procédure, mais il semblerait qu'elle fonctionne, au moins chez certaines personnes. Pour W. James et Lange (1890), et selon des expériences menées depuis<sup>1</sup>, exprimer une émotion aurait un effet rétroactif. Non seulement l'émotion provoque le mouvement, mais en plus le mouvement provoque l'émotion.

Ainsi donc, forcer une manifestation de joie (comme le sourire proposé) provoquerait de la joie, dans une certaine mesure.

Certes, ces études sont critiquées, mais il semblerait que ça fonctionne plus ou moins, selon les personnes. Alors, pourquoi ne pas essayer, et si *chez toi ça marche*, s'en servir ? Et puis il ne s'agit que d'un simple sourire, l'idée n'est pas non plus de sauter de joie à travers les bureaux !

## 3.2 Un exutoire pour sa colère

Là, c'est fini. Mon pauvre lecteur, tu as atteint le point de non-retour. Ton patron t'a encore refusé ton augmentation durement méritée, et en a profité pour te rajouter un nouveau projet – urgent bien sûr – sur le dos. Le client a encore changé toutes ses demandes à la dernière minute. Les fournisseurs sont tous incapables de respecter leurs délais en temps et en heure. Tes collègues ont encore cassé le travail que tu avais accompli à la sueur de ton front.

Plutôt que passer tes nerfs sur des humains – ce qui est répréhensible dans la plupart des cultures et illégal dans la majorité des pays – pourquoi ne pas faire subir les sévices à la peluche que tu as devant toi ?

Visualise : la peluche est le client, le patron, le fournisseur et les collègues. Tu la hais. Tu veux sa mort. Tue-la. Étrangle-la. Pends-la. Écrase-la dans ta poigne puissante. Lance-la contre un mur. Contemple ton œuvre !

*(Note : la dureté des sévices que peut endurer le pauvre objet dépend de sa solidité et du prix que tu y attaches. À toi seul revient, cher lecteur, la dure tâche de moduler ta colère si tu as eu l'idée curieuse d'apporter une peluche de chez Dior ou un souvenir précieux.)*

---

1. Paul Ekman, « L'expression des émotions », La Recherche, 1980, n°117, p. 1409-1415



## 4 La peluche dans le débogage

Cette partie, qui ne concerne à priori que nos amis développeurs, parle d'un concept simple : j'affirme qu'une peluche peut aider dans le développement informatique – et plus spécifiquement dans son débogage.

[[question]] | Une *peluche* ? Aider à *déboguer du code* ? Tu ne te foutrais pas un peu de notre gueule là, le renard ?

Eh bien, même pas !

Cette méthode n'est pas de mon cru, elle existe depuis un moment, sous les noms de *Méthode du canard en plastique*, ou *Rubber duck debugging* chez nos amis anglophones.

[[question]] | Comment diable est-il possible qu'une peluche (ou un canard en plastique) puisse aider un humain à déboguer ? Il ne va strictement rien faire !

Eh bien, pertinent lecteur, c'est très exactement là qu'est l'astuce : la peluche ne va en effet *absolument rien faire* d'autre qu'*être là*. Le principe sous-jacent est celui de la **dissonance cognitive** entre "toi, qui pense savoir comment fonctionne l'application" et "toi, qui explique à la peluche comment fonctionne l'application".

### 4.1 D'accord, mais comment fais-je ?

C'est très simple : tu t'installes confortablement dans ton fauteuil, la peluche à portée de voix. Tu ouvres ton IDE préféré au niveau du code problématique. Et tu expliques à **voix haute** ce que fait **exactement** ton code.

Pas *ce que tu imagines qu'il fait*, mais **ce qu'il fait**, tel qu'écrit sur l'écran.

Oui, c'est très probable que tes collègues te jettent des regards étonnés si tu as oublié de les prévenir auparavant.

Il arrivera probablement un moment où tu te diras quelque chose du genre "Mais c'est complètement stupide ! Ce bout de code ne peut pas fonctionner !". Et voilà ! La peluche t'aura aidé à trouver l'erreur que tu cherchais depuis des heures !

### 4.2 Pourquoi ça marche ?

Si tu as un minimum d'expérience en développement en équipe, tu as déjà vécu cette situation gênante : après avoir cherché sans succès une erreur par toi-même, tu as enfin appelé un collègue à la rescousse. Alors que tu lui expliques le problème, tu te rends compte d'une erreur monstrueuse, que tu avais sous les yeux depuis le début. Tu la corriges en grommelant, et ton collègue se moque de toi pauvre lecteur, goguenard, alors qu'il n'a strictement rien fait.

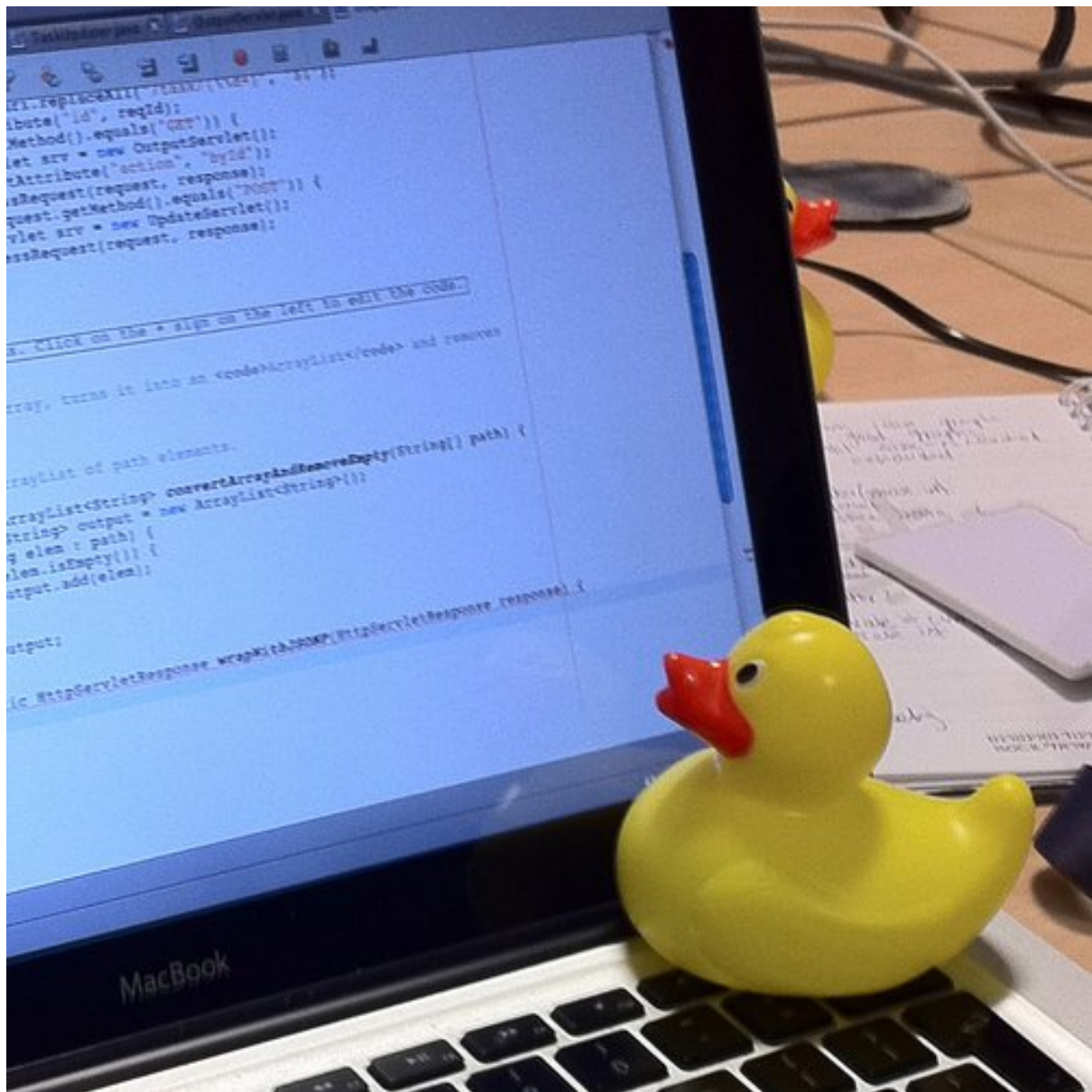


Figure 4.1 – Débogage Java à l'aide d'un canard en plastique – Image CC-BY-SA Tom Morris

Toute l'astuce est là : le collègue n'a rien fait. Tu t'es contenté, dépité lecteur, de lui expliquer le problème et ce que fait le code, au lieu de supposer ce qu'il est censé faire.

Or, dans ce genre de cas, une peluche a bien des avantages sur un collègue humain<sup>1</sup> :

- Elle coûte sensiblement moins cher<sup>2</sup>
- Elle ne se moque pas de toi – ni de quiconque en réalité
- Elle a une capacité d'écoute infinie
- Elle a une patience infinie
- Elle n'interrompt personne avec des questions hors sujet (mais hélas pas avec des questions pertinentes non plus)

Le simple fait d'expliquer le problème et/ou le code à une tierce personne (ou ici à un objet, puisque les réactions de la personne n'importent pas) permet de se rendre compte de ses propres erreurs, en annihilant tous les présupposés qu'on a sur son code – puisqu'on les explicite dans la manœuvre.

Les principales erreurs qui ne sont pas détectables par cette méthode sont les erreurs de méconnaissance du langage ou de l'environnement utilisé (framework, bibliothèques, etc.) ; car la détection de ce type d'erreurs nécessite une profonde connaissance des outils utilisés – connaissance qu'un objet inanimé ne peut d'évidence pas posséder. Et encore, on peut se rendre compte que telle ou telle fonction ne fonctionne pas exactement comme prévu, et vérifier la documentation.

Cette méthode est redoutable pour débusquer les erreurs d'inattention et d'algorithmique. Attention toutefois à ne pas l'appliquer à la moindre difficulté, car elle est plutôt consommatrice en temps.

Un détail important : **dire à haute voix** (ou plus exactement *vocaliser*, donc au moins murmurer) ce qu'on explique est très important dans le processus, parce que c'est justement cette vocalisation qui permet de se concentrer *sur ce qu'on explique* sans se perdre dans ses propres pensées ni être parasité par ses présupposés. Tu ne devrais pas essayer de *penser* ces explications à moins d'être doté d'une très bonne capacité de dialogue intérieur. Ce qui n'est probablement pas le cas, sans vouloir te vexer, cher lecteur.

Si tu t'intéresses plus à la technique et à ses origines, tu trouveras les sources et références de cette méthode [sur sa page Wikipédia](#) que je préfère référencer que paraphraser.

\*[IDE] : Integrated Development Environment, Environnement de développement intégré

---

1. Car bien que je sois un renard, je suppose que tu es un humain. Gérer les autres cas nous entraînerait trop loin – au besoin, remplace par l'espèce convenable.

2. La plupart des sociétés modernes blâmant l'esclavage, ce cas est considéré comme hors sujet.





# 5 Choisir une peluche compatible avec son travail et son patron

## 5.1 Choisir sa peluche

Pour que toutes les utilités décrites dans cet article soient efficaces, tu ne peux pas te contenter de piocher la première peluche venue dans ton magasin de jouets préféré.

Voici quelques critères de sélection, en fonction de ce que tu comptes en faire. Dans le désordre le plus complet :

- **Te plaire** : c'est idiot, mais si tu détestes ta peluche professionnelle, rien de tout ce que j'ai écrit ici ne va fonctionner correctement (à l'exception de l'expression colérique). Si tu détestes *toutes les peluches de manière générale...* je ne peux pas grand-chose pour toi et me demande bien pourquoi tu es encore ici à lire ce tuto.
- **Être amusante** : c'est important surtout pour l'aspect "équipe" : il est plus facile de faire une mascotte de quelque chose d'amusant
- **Te correspondre** : tout simplement pour qu'on puisse t'associer à l'objet et réciproquement. Ceci permet aussi d'avoir des réponses un peu élaborées aux questions du type "Pourquoi ça ?".
- **Être originale** : parce que si tout le monde a le même nounours, la vie serait bien ennuyeuse. Par exemple, tu peux prendre un **Cthulhu en peluche** si tu es fan de l'univers de Lovecraft (fhtagn! (ಃ;)) ; ou un **microbe en peluche** si ton domaine est la biologie.
- **Être socialement acceptable** : franchement, ramener une poupée gonflable au boulot ?! D'accord, elle peut t'aider à développer (un caillou fonctionnerait tout aussi bien), et pour ce qui est des questions tu vas en avoir ! Quant au reste...
- **Être solide**, surtout si tu as un travail stressant...
- **Avoir la bonne taille**. Trop grande, elle va encombrer. Trop petite, elle sera perdue. Une quinzaine ou une vingtaine de centimètres semblent un bon compromis.
- **Ne pas porter de valeur sentimentale** : comment passer ses nerfs ou se calmer avec un objet sentimental ?

## 5.2 Faire accepter sa peluche à son patron

Tout est décidé ? Tu es convaincu du bien-fondé d'avoir, toi aussi, une peluche sur ton bureau ? Arrive maintenant la grande difficulté : faire accepter le nouvel accessoire de travail au Grand Patron...

Pour commencer, évaluons la difficulté :

- Y a-t-il déjà des peluches dans le bureau ? Des souvenirs de toutes sortes ? Des surprises Kinder™ ? Il ne devrait pas y avoir de difficulté.

## 5 Choisir une peluche compatible avec son travail et son patron

- Grand Chef est tatillon, pointilleux et exigeant sur l'apparence, la propreté, l'image rendue par son *open-space* et ce même si jamais personne d'extérieur à l'entreprise n'y met les pieds ? La mission s'avère un peu plus ardue.
- Tu es en contact avec le client dans un établissement de haut standing ? Tu travailles dans une banque qui impose le costume-cravate même au balayeur ? Je crois que tu ferais mieux d'oublier l'idée.

Je te propose le plan d'action suivant, à moduler selon ta direction. Après tout, c'est toi, lecteur, qui la connaît !

1. Apporte l'objet en question. Vois les premières réactions.
2. Explique la situation à tes collègues. Montre-leur cet article. Demande leurs avis.
3. En fonction des résultats des précédents, expliques au chef réticent que c'est un objet *de travail*. Explique-lui par le menu **ce que son entreprise va y gagner** (pas lui, encore moins toi, mais bien "son entreprise"). Chiffres à l'appui et exemples s'il le faut. Montre-lui cet article.
4. Grand Patron est trop rigide et refuse toujours malgré les avantages évidents ? Tant pis, laisse tomber. Ou trouve une autre entreprise dans laquelle t'épanouir.

## 6 Conclusion

Et voilà !

Tu sais maintenant, cher lecteur, qu'à l'aide d'une simple peluche, tu peux créer de la bonne humeur, un esprit d'équipe, te calmer et déboguer !

Tout ceci de gagné pour toi et tes collègues !

Il ne te reste plus qu'à mettre tout ça en application et à poster les photos de tes peluches professionnelles dans les commentaires :)