



HAL
open science

Les jeux sérieux en Agriculture, Alimentation, Environnement, Développement des territoires en France: Par qui? Pour quoi?

Dernat Sylvain, Martel Gilles, Revalo Astrid, Médulline Terrier-Gesbert

► To cite this version:

Dernat Sylvain, Martel Gilles, Revalo Astrid, Médulline Terrier-Gesbert. Les jeux sérieux en Agriculture, Alimentation, Environnement, Développement des territoires en France: Par qui? Pour quoi?. [Rapport de recherche] INRAE. 2021, pp.1-15. hal-03454222

HAL Id: hal-03454222

<https://hal.inrae.fr/hal-03454222>

Submitted on 29 Nov 2021

HAL is a multi-disciplinary open access archive for the deposit and dissemination of scientific research documents, whether they are published or not. The documents may come from teaching and research institutions in France or abroad, or from public or private research centers.

L'archive ouverte pluridisciplinaire **HAL**, est destinée au dépôt et à la diffusion de documents scientifiques de niveau recherche, publiés ou non, émanant des établissements d'enseignement et de recherche français ou étrangers, des laboratoires publics ou privés.



Distributed under a Creative Commons Attribution - NonCommercial - ShareAlike 4.0 International License



gamae
games for agriculture alimentation & environnement

Les jeux sérieux en Agriculture, Alimentation, Environnement, Développement des territoires en France : Par qui ? Pour quoi ?



Version 1.2
27/11/2021

Rédigé par :
DERNAT Sylvain
MARTEL Gilles
REVALO Astrid
TERRIER-GESBERT Médulline

01 Gamae



GAMAE est une **plateforme de ressources (scientifiques et techniques) dédiées aux jeux sérieux dans le domaine de l'agriculture, de l'alimentation, de l'environnement et du développement territorial (AAEDT)**. Basée à Clermont-Ferrand, au sein de l'UMR Territoires, elle vise à mettre en visibilité les jeux sérieux en AAEDT, à en faciliter la conception et l'utilisation, et à évaluer scientifiquement leur pertinence.



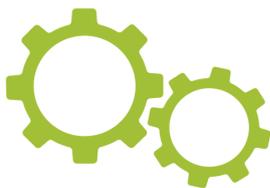
science
gamae

Gamae - Science vise à faciliter l'interconnaissance entre utilisateurs des jeux en lien avec les recherches effectuées, suivre la littérature scientifique (veille, liste de diffusion...), **initier et mener des questions de recherche** et des animations collectives (réunions, séminaires) en lien avec la mobilisation des jeux sérieux, préparer des réponses à des appels nationaux et internationaux, etc.



ludothèque
gamae

Gamae - Ludothèque permet de **repérer et accéder aux jeux** sérieux AAEDT. Un dispositif numérique, accessible à tous, recense, catégorise et localise les jeux. A la ludothèque numérique est associé un lieu physique où il est possible à une diversité de publics (chercheurs, étudiants, enseignants et formateurs, médiateurs scientifiques, associations, etc.) d'accéder aux jeux, de les tester et de les emprunter.



ressources
gamae

Gamae - Ressources s'appuie sur un fab lab hébergé à Clermont-Ferrand, qui met à disposition des concepteurs de jeux un **ensemble de ressources permettant de passer de l'idée au produit fini et utilisé** : outils de design de prototype (imprimante 3D...), guide de la propriété intellectuelle du jeu, répertoire de prestataires et de partenaires par compétences (graphisme, game design, etc.). Il est également un outil scientifique majeur permettant de calibrer les modèles mobilisés dans les jeux mais également d'évaluer les effets produits (salle de test, analyse vidéo...).

02 Jeu sérieux ?

Aujourd'hui, les jeux sérieux sont **en pleine expansion dans les domaines de l'AAEDT**. Vus comme des outils d'innovation sociale ils sont utilisés pour l'enseignement, la médiation scientifique, la sensibilisation mais aussi pour l'action (aide à la prise de décision, prospective, conception de nouvelles pratiques, simulations...). Pourtant le jeu dit sérieux n'est pas nouveau en AAEDT. On en trouve des utilisations depuis le milieu du 20e siècle.



Le jeu ?

Le jeu en lui-même peut être **difficile à définir**. Objet de débats dans les sciences sociales, on peut néanmoins lui associer certaines caractéristiques reconnues aujourd'hui. Jouer se situe ainsi dans le **second degré**, puisque cela permet de s'extraire de la réalité. C'est aussi un **processus de décisions** effectuées par le ou les joueurs ensemble ou les uns contre les autres. Ces décisions sont ainsi prises en fonction de **règles de jeu aménagées** qui peuvent être plus ou moins remises en cause. Cela génère un **équilibre dans l'incertitude** du cours du jeu mais aussi de son issue. Enfin, un jeu est marqué par **la frivolité. Il est divertissant par essence**. Un jeu sérieux serait donc une oxymore.

Qu'est ce qu'un jeu sérieux ?

Jeu dont l'objectif premier n'est pas le divertissement mais l'atteinte d'un objectif.

Le jeu sérieux ?

On entend par jeu sérieux, un jeu qui a **une utilité qui est autre que le divertissement**. Même si ce dernier peut exister dans le jeu sérieux, il n'est pas déterminant. Le **jeu sérieux sert un objectif**, que les joueurs peuvent connaître ou non. Un jeu traditionnel peut devenir un jeu sérieux et inversement en fonction de l'intention des utilisateurs.

03 L'enquête



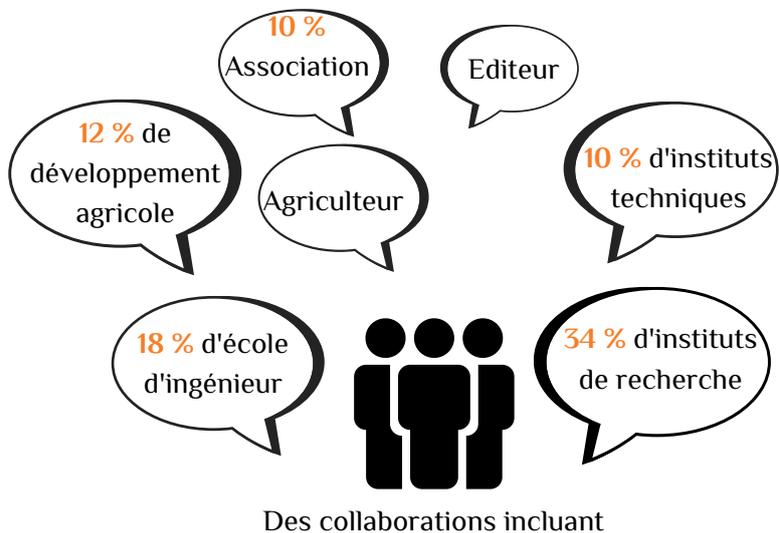
L'équipe de GAMAE a mené au cours du printemps/été 2021 une enquête nationale visant à **recenser et caractériser les jeux sérieux en AAEDT développés en France**. L'objectif était, à la fois de faire un état des lieux des jeux sérieux existants ou en construction, mais également d'alimenter la base de données de la ludothèque de GAMAE. Cette enquête sera reconduite périodiquement.

MÊME SI ELLE NE PEUT PRÉTENDRE A L'EXHAUSTIVITÉ, CETTE ENQUÊTE FOURNIT UN REGARD RICHE ET NOVATEUR SUR LES JEUX EXISTANTS EN AAEDT.

Construite à partir d'un travail bibliographique, cette enquête d'une quarantaine de questions a été administrée en ligne via Lime Survey. Elle interrogeait le processus de conception, les caractéristiques du jeu, ses publics, ses utilisations, sa diffusion. Elle a été **diffusée largement auprès des acteurs utilisateurs et/ou concepteurs avérés ou potentiels** : éditeurs, structures d'enseignement, instituts techniques et scientifiques, associations, collectivités, ministères... 105 jeux ont ainsi pu être recensés. Les jeux les plus anciens ont **déjà une quinzaine d'années**, le jeu sérieux en AAEDT n'est donc pas nouveau !

105
jeux recensés
entre le 09 juin
et le 7 juillet 2021

04 Concepteurs



L'enquête montre une **grande diversité de profils de concepteurs** : acteurs de l'enseignement, recherche... et finalement les éditeurs professionnels ne sont pas majoritaires. Un jeu a souvent pour origine la rencontre de plusieurs acteurs autour de projets communs. Trois concepteurs participent en moyenne à la conception d'un jeu. A noter qu'environ 40% des jeux recensés sont **conçus en lien avec des chercheurs de l'INRAE**.

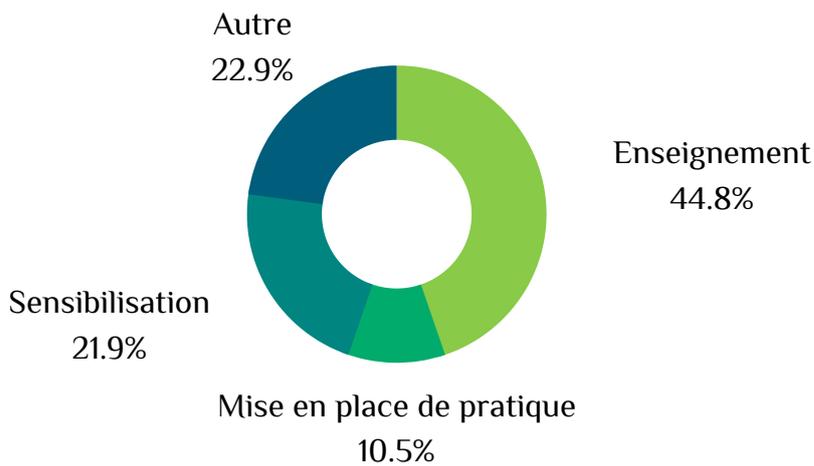
05 Thématiques



Quatre thématiques étaient proposées aux personnes interrogées avec la possibilité d'en choisir plusieurs : alimentation, agriculture, environnement et développement des territoires. Il ressort que **la majorité des jeux recensés concerne l'agriculture et l'environnement**. Un ensemble de sous-thématiques était également proposé. 34 sous-thématiques (parfois combinées) ont été sélectionnées, ce qui montre **une grande variété dans les jeux** : biodiversité, santé des cultures, équilibre alimentaire, paysage...

06

Contextes d'utilisation

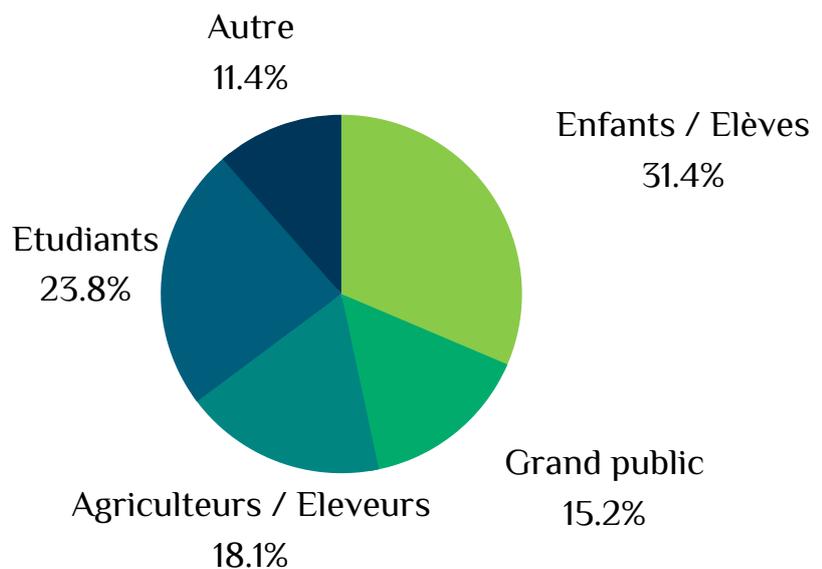


Les jeux recensés sont mobilisés pour presque **la moitié d'entre eux pour l'enseignement**, avec une prédominance de l'enseignement supérieur. Viennent en suite la sensibilisation à une problématique (généralement du public) et la mise en place effective de nouvelles pratiques. Les autres utilisations concernent notamment la coordination d'acteurs locaux. A noter que **de nombreux jeux ont plusieurs contextes d'utilisation** (incluant généralement l'enseignement).

07

Publics

En lien avec les contextes d'utilisation, la **majorité des jeux s'adresse, sans surprise, aux apprenants**. Le grand public représente une part non-négligeable. A noter, la **place importante des agriculteurs / éleveurs** comme cibles des jeux, plus que toute autre population professionnelle (élus, conseillers, forestiers, agents publics...). Il sont notamment très concernés par **l'utilisation du jeu pour modifier ou adapter des pratiques**.



08 Types de jeux

67%

Jeux Game-based = gagnant-perdant



33%

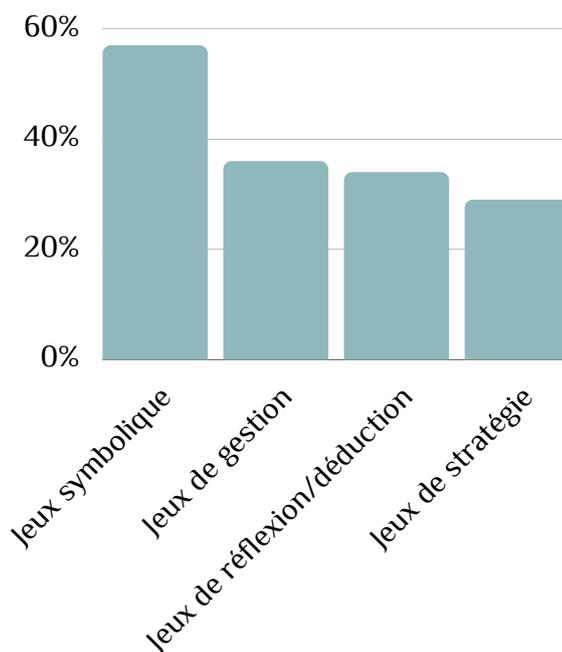
Jeux Play-based = faire vivre la partie



La majorité des jeux mobilise le **mécanisme traditionnel du gagnant/perdant**. Ces jeux sont dits Game-based. On retrouve beaucoup de **jeux coopératifs** en équipe. Un tiers des jeux est basé sur le fait de faire vivre une partie plutôt que de gagner. Dits Play-based, il s'agit souvent de **jeux collaboratifs**, où l'objectif d'un but commun à atteindre est assigné aux joueurs.

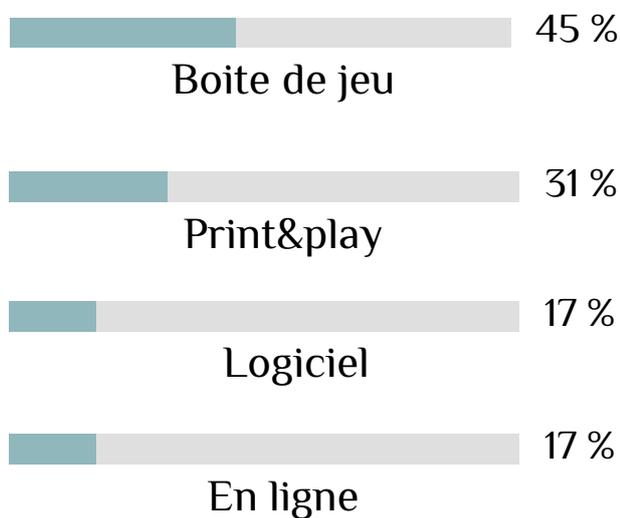
De nombreux jeux sont dits **symboliques** : il sont les jeux d'imitation, par la reproduction de scénarios et actions de la vie courante. Ils sont très présents sur les thématiques agricoles, notamment dans une utilisation pour l'action. On retrouve des jeux de simulation, de conception de nouvelles pratiques...

Les autres types majeurs sont les **jeux de gestion** (une exploitation agricole, des ressources, un territoire...), de **réflexion et de stratégie** (notamment dans les jeux game-based). La plupart des jeux relève, selon leurs concepteurs, de plusieurs types en même temps.



Bien qu'un même jeu puisse avoir des modalités et contextes différents, les **deux-tiers des jeux ont des parties de moins de deux heures**. Près de la moitié peut même se jouer en moins d'une heure. On note cependant une **part non négligeable de jeux à durée longue** (plusieurs heures à une journée). Il s'agit souvent de jeux de simulation, de prospective en équipes et coopératifs avec des **objectifs de retour sur le réel importants**.

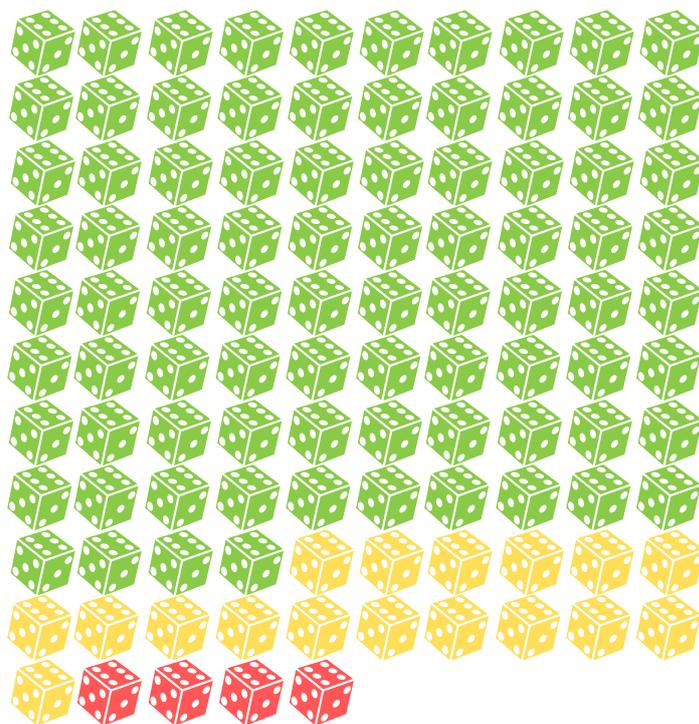
09 Formats



Les jeux recensés sont majoritairement des jeux dits **analogiques**, c'est à dire qu'ils n'utilisent pas de dispositifs numériques. La **boite de jeu est le format majoritaire** et se retrouve à la fois pour l'enseignement ou le changement de pratiques. Les jeux numériques sont de plus en plus présents. Ils marquent néanmoins une **rupture en termes de coût importante pour les concepteurs** : ils sont plus difficiles à développer car ils mobilisent de fortes compétences en informatique. Les jeux hybrides ou multifomats sont rares.

10 Accessibilité

La très **grande majorité des jeux est opérationnelle**, c'est à dire que le jeu est terminé et testé. Leur utilisation peut néanmoins nécessiter de contacter directement le concepteur pour adapter le jeu afin qu'il puisse être mobilisé. **55% des jeux recensés sont gratuits**, ce qui pourrait favoriser une diffusion large. On peut noter également que près de 15% des jeux recensés sont en développement, ce qui montre **une réelle dynamique du jeu en AAEDT**. L'analyse des dates de création montre ainsi une accélération des développements depuis les cinq dernières années.



-  04 jeux non-accessibles
-  17 jeux en cours de création
-  84 jeux opérationnels

Les jeux recensés

11

Les pages suivantes présentent les 84 jeux opérationnels recensés (et dont la diffusion a été autorisée par leur(s) concepteur(s)) et quelques unes de leurs caractéristiques clés. Les jeux sont mis en avant mais restent la propriété de leurs créateurs et GAMAE ne peut se substituer à eux pour toute demande concernant un jeu. Pour une accessibilité facilitée, chaque jeu est identifié par la ou les grande(s) thématique(s) AAEDT qu'il aborde. Cela est représenté par un pion de couleur.

Légende des thématiques :



Outre le nom du jeu et la (les) thématique(s), chaque ligne reprend également le ou les contexte(s) d'utilisation de celui-ci (enseignement, mise en place de nouvelles pratiques...), et le nombre de joueurs. Le support de jeu est également précisé. Un lien internet ou un contact permet au lecteur d'en savoir plus sur le jeu. Un petit logo **AE** indique que le jeu a été conçu et/ou accompagné par/avec des chercheurs de l'INRAE.

Nom du jeu	Thématiques	Contexte d'utilisation 1		Contexte d'utilisation 2		Support de jeu	Lien internet ou contact
		Nombre de joueurs	Cible	Nombre de joueurs	Cible		



Nom du jeu	Thématiques	Contexte d'utilisation 1		Contexte d'utilisation 2		Support de jeux	Lien internet ou contact
		Nombre de joueurs	Cible	Nombre de joueurs	Cible		
AEOLE-Le-Jeu		Mise en place de pratique 4 - 8	Conseillers agricoles	Médiation 4 - 8	Agriculteurs, Eleveurs	Matériel, Cartes, Plateau	pascal.carrere@inrae.fr
Agrandilait		Enseignement 1 - 4	Etudiants	Enseignement 1 - 4	Agriculteurs, Eleveurs	Cartes, Plateau, Jetons	sylvain.berthomier@ agrosupdijon.fr celine.collet@ normandie.chambagri.fr
AQUAKULTOR		Sensibilisation 1	Grand public			Dispositif numérique	Lien web
Bien dans mon assiette, bien sur ma planète		Sensibilisation 2 - 10	Enfants, Élèves	Sensibilisation 2 - 10	Grand public	Cartes, Plateau	patricia.lecadre @cereopa.fr
Bouquet		Enseignement 2 - 4	Agriculteurs, Eleveurs			Cartes, Plateau	Lien web
Chevressic Park		Education à l'environnement 1 - 7	Enfants, Élèves			Matériel, Plateau	Lien web
ChèvreFeuille		Enseignement 2 - 4	Etudiants	Convivialité 2 - 4	Grand public	Plateau	Lien web
Cit'In Crise		Sensibilisation 6 - 20	Grand public	Enseignement 7 - 15	Etudiants	Cartes, Plateau, Dispositif numérique	Lien web
D.D. polis		Enseignement 2 - 6	Grand public			Matériel, Plateau	Lien web
Dessinez le verger de demain		Enseignement 1 - 12	Etudiants			Matériel, Plateau	Lien web
Dynamix		Coordination, Conciliation 2 - 30	Agriculteurs, Eleveurs	Enseignement 4 - 30	Etudiants	Matériel, Cartes	julie.ryschawy@inrae.fr
En Campagne !		Sensibilisation 6 - 12	Enfants, Élèves	Sensibilisation 6 - 6	Elus locaux	Pieces ou tuiles, Plateau, Textuels	marion.guillot@vetagro-sup.fr
ENGELE		Enseignement 1 - 2	Enfants, Élèves	Mise en place de pratique 1 - 2	Etudiants	Dispositif numérique	lise.emeraud@educagri.fr
Enigm'Alim		Enseignement 12 - 20	Enfants, Élèves	Sensibilisation 12 - 20	Agriculteurs, Eleveurs	Pieces ou tuiles, Cartes	catherine.jacquot@educagri.fr claudine.elbisser01@educagri.fr
Equi sont-ils ?		Découverte 1 - 2	Enfants, Élèves			Dispositif numérique	Lien web
Esc'Agro game		Enseignement 5 - 15	Etudiants			Matériel	Lien web
Escape Game du projet Farmbot		Sensibilisation 3 - 6	Enfants, Élèves			Genially, Carte à gratter, etc	celine.collet@ normandie.chambagri.fr
Etes-vous une graine de champion ?		Enseignement 1 - 9	Etudiants	Découverte 1 - 2	Grand public	Plateau, Dispositif numérique	Lien web
Farming Interaction Simulator		Prise de conscience 1	Etudiants			Matériel, Dispositif numérique	philippe.jeanneaux@ vetagro-sup.fr
Feu vert pour la trame verte et bleue		Prise de conscience 1 - 6	Enfants, Élèves			Plateau	Lien web
Flood control game		Prise de conscience 5 - 50	Personnels d'organisme public sur la biodiversité	Enseignement 10 - 500	Etudiants	PDFs	Lien web
Foster Forest		Recherche 5 - 10	Personnels d'organisme public sur la biodiversité	Prospective 5 - 10	Agriculteurs, Eleveurs	Cartes, Dispositif numérique	Lien web

Nom du jeu	Thématiques	Contexte d'utilisation 1		Contexte d'utilisation 2		Support de jeux	Lien contact
		Nombre de joueurs	Cible	Nombre de joueurs	Cible		
GAéC		3 - 6	Enseignement Agriculteurs, Eleveurs	3 - 6	Enseignement Etudiants	Cartes	pierre.delahunay@vetagro-sup.fr sylvie.cournut@vetagro-sup.fr
Game of Crux		2 - 8	Recherche Elus locaux	2 - 8	Sensibilisation Etudiants	Cartes, Plateau	nsalliou@ethz.ch
Game of Water		5 - 10	Découverte Etudiants	5 - 10	Enseignement Etudiants	Pieces ou tuiles, Dés, Cartes, Plateau	amelie.tagliaferro@educagri.fr
Genét belliqueux		4 - 120	Enseignement Etudiants	4 - 24	Sensibilisation Grand public	Matériel, Dés, Plateau	yves.michelin@vetagro-sup.fr
Good Coop Bad Coop		1 - 20	Enseignement Etudiants			Dispositif numérique	Lien web
GoûtOdébat		3 - 40	Enseignement Enfants, Élèves	3 - 40	Education à l'environnement Enfants, Élèves	Matériel, Textuels, Dispositif numérique	Lien web
Go Ticks		1 - 7	Coordination, Conciliation Grand public, élus locaux			Matériel, Plateau, Cartes	sylvain.dernat@inrae.fr
Il faut sauver le maïs, les enfants !		1 - 6	Sensibilisation Enfants, Élèves			Matériel	dumgest@gmail.com
In Circulo		1 - 4	Sensibilisation Grand public	4	Enseignement Etudiants	Pieces ou tuiles, Dés, Cartes	Lien web
Interplay		2 - 8	Mise en place de pratique Agriculteurs, Eleveurs	3 - 10	Enseignement Etudiants	Cartes, Plateau, Dispositif numérique	clementine.meunier@inrae.fr blandine.rosiès@itab.asso.fr
InvitrOscope		1 - 20	Enseignement Enfants, Élèves			Dispositif numérique	Lien web
IWM/IPM Game		2 - 30	Enseignement Etudiants	2 - 30	Mise en place de pratique Conseillers agricoles	Cartes, Plateau	Lien web
Jeu de l'oielementation		5 - 10	Sensibilisation Enfants, Élèves			Pieces ou tuiles, Dés	Lien web
Jeu de reconstruction spatiale		1 - 12	Recherche Grand public	1 - 12	Coordination, Conciliation Grand public	Matériel, Plateau	thierry.ramadier@misha.fr
Jeu de Territoire		1 - 20	Coordination, Conciliation Grand public, élus locaux	1 - 20	Enseignement Étudiants, Élèves	Matériel, Cartes	sylvie.lardon@inrae.fr
KALISSA		3 - 12	Enseignement Professionnels de l'alimentation			Pieces ou tuiles, Dés, Cartes, Plateau, Textuels	Lien web
La fabrique des territoires durables		5 - 15	Coordination, Conciliation Elus locaux			Dés, Plateau, Textuels	cgriffoull@clermontmetropole.org
La ferme virtuelle Normande		1	Sensibilisation Enfants, Élèves	1 - 40	Enseignement Enfants, Élèves	Dispositif numérique	Lien web
La Grange		3 - 7	Mise en place de pratique Agriculteurs, Eleveurs	2 - 15	Enseignement Etudiants	Matériel, Pieces ou tuiles, Plateau	Lien web
La science est dans la vigne		4 - 16	Enseignement Enfants, Élèves			4 mobiliers roulant	jean-michel.limnana@inrae.fr
L'agrosystème de la ferme de Grignon		1 - 30	Enseignement Enfants, Élèves	1	Sensibilisation Grand public	Textuels, Dispositif numérique	Lien web
Le jeu de la Poul Genm		2 - 6	Enseignement Enfants, Élèves	2 - 6	Mise en place de pratique Agriculteurs, Eleveurs	Plateau	Lien web

Nom du jeu	Thématiques	Contexte d'utilisation 1		Contexte d'utilisation 2		Support de jeux	Lien internet ou contact
		Nombre de joueurs	Cible	Nombre de joueurs	Cible		
Le jeu des 1000 litres		4 - 6	Enseignement Etudiants			Cartes	lise.emeraud@educagri.fr
Le mois opportun		2 - 6	Mise en place de pratique Agriculteurs, Eleveurs			Dés, Cartes, Plateau	sophie.laumont@vetagro-sup.fr sylvie.cournut@vetagro-sup.fr
Le Monopoly du Temps		2 - 20	Mise en place de pratique Agriculteurs, Eleveurs	2 - 20	Enseignement Etudiants	Matériel, Cartes, Feuilles imprimées et Paperboard	a.pizzetta@tarn.chambagri.fr
le p'tit toqué		2 - 6	Sensibilisation Grand public	4 - 10	Enseignement Enfants, Élèves	Matériel, Dés, Cartes, Textuels	Lien web
L'Eau en Têt		6 - 32	Enseignement Enfants, Élèves			Cartes, Plateau, Eléments matériels	Lien web
MigrationS		3 - 6	Sensibilisation Grand public	3 - 6	Enseignement Etudiants	Dés, Cartes, Plateau, Pions	margaux.herschel@inrae.fr
Mission Ecophyt'eau		4 - 8	Mise en place de pratique Agriculteurs, Eleveurs	4 - 8	Enseignement Etudiants	Matériel, Cartes, Plateau	Lien web
MYMYX		2 - 8	Mise en place de pratique Agriculteurs, Eleveurs	2 - 8	Enseignement Etudiants	Matériel, Cartes, Plateau, Textuels	Lien web
Osez jouer l'agriculture : des métiers qui ont du sens !		4 - 32	Enseignement Enfants, Élèves			Matériel, Cartes	yasmina.azmy@occitanie.chambagri.fr
Où vont mes déchets ?		3 - 30	Sensibilisation Enfants, Élèves			Cartes	lynda.aissani@inrae.fr
Panique à la ferme		1 - 30	Enseignement Etudiants			Dispositif numérique	Lien web
Pas un système d'élevage : qu'est ce que c'est ?		2 - 10	Sensibilisation Etudiants			Plateau	jean-yves.pailleux@inrae.fr
Paysans de Nature : le jeu		2 - 10	Sensibilisation Grand public	2 - 10	Enseignement Enfants, Élèves	Pieces ou tuiles, Dés, Plateau	vendee@lpo.fr
PayZZage		2 - 30	Enseignement Etudiants	1 - 6	Sensibilisation Enfants, Élèves	Pieces ou tuiles, Plateau	payzzage@inrae.fr
PORQUEPIX		5 - 50	Enseignement Etudiants	5 - 50	Coordination, Conciliation Agriculteurs, Eleveurs	Textuels	philippe.jeanneaux@vetagro-sup.fr
Pré pour les vacances ?		2 - 24	Sensibilisation Enfants, Élèves	2 - 24	Sensibilisation Personnels administratifs	Dispositif numérique	yasmina.azmy@occitanie.chambagri.fr
Prenons en main le gaspillage alimentaire		1 - 30	Education à l'environnement Enfants, Élèves	1 - 10	Sensibilisation Grand public	Matériel, Cartes, Plateau	brigitte.lamblez38@gmail.com
Propag'action		2 - 6	Sensibilisation Enfants, Élèves	2 - 6	Sensibilisation Enfants, Élèves	Cartes, Plateau	Lien web
Protège ta parcelle		2 - 125	Enseignement Etudiants	1	Enseignement Etudiants	Dispositif numérique	Lien web
Qui veut gagner des oignons !		2 - 500	Sensibilisation Grand public	1 - 10	Sensibilisation Grand public	Dispositif numérique	dumgest@gmail.com
Rami Fourrager		2 - 10	Coordination, Conciliation Agriculteurs, Eleveurs	2 - 10	Enseignement Etudiants	Cartes, Plateau, Dispositif numérique	Lien web

Nom du jeu	Thématiques	Contexte d'utilisation 1		Contexte d'utilisation 2		Support de jeux	Lien internet ou contact
		Nombre de joueurs	Cible	Nombre de joueurs	Cible		
Rami Pastoral	 	Mise en place de pratique 3 - 5	Agriculteurs, Eleveurs	Enseignement 3 - 5	Etudiants	Cartes, Plateau, Dispositif numérique	milene.crestey@idele.fr
Remplace moi si tu peux		Sensibilisation 1	Agriculteurs, Eleveurs	Enseignement 1	Etudiants	Dispositif numérique	karim.cheurfamolinier@servicederemplacement.fr
Roots of Tomorrow	  	Sensibilisation 5 - 7	Etudiants	Enseignement 5 - 7	Étudiants, Élèves	Dispositif numérique	Lien web
RURALIS		Enseignement 5 - 7	Etudiants	Mise en place de pratique 5 - 7	Agriculteurs, Eleveurs	Plateau, Textuels	Lien web
Sant'Innov		Enseignement 2 - 6	Etudiants	Sensibilisation 2 - 6	Enfants, Élèves	Matériel, Dés, Cartes, Plateau	florence.beaugrand@oniris-nantes.fr
S[lab] - Mission MIAM	  	Mediation 1 - 10	Enfants, Élèves	Enseignement 1 - 40	Enfants, Élèves	Matériel, Pieces ou tuiles, Cartes, Dispositif numérique, décor immersif	Lien web
S[lab] - Voyage en terres émergées	  	Mediation 1 - 6	Grand public	Enseignement 1 - 40	Enfants, Élèves	Matériel, Pieces ou tuiles, Cartes, Dispositif numérique, décor immersif	Lien web
Secoloz	  	Mediation 5 - 14	Agriculteurs, Eleveurs	Enseignement 5 - 15	Enfants, Élèves	Plateau	Lien web
SEGAE	  	Enseignement 1 - 150	Etudiants			Dispositif numérique	Lien web
Simul'Eau		Enseignement 1 - 10	Enfants, Élèves	Sensibilisation 3 - 10	Elus locaux	Dispositif numérique	asamba@uncpie.org
SPRITE	 	Enseignement 6 - 20	Etudiants			Dispositif numérique	Lien web
SSol&co (SoilH&co)	 	Mise en place de pratique 6 - 18	Professionnels de l'alimentation	Enseignement 6 - 27	Etudiants	Matériel, Plateau, Jetons	yann.boulestreau@tutanota.com
STÁL Invasions	 	Enseignement 4 - 32	Enfants, Élèves	Enseignement 4 - 32	Personnels administratifs	Matériel, Cartes	Lien web
SYAM, le jeu	  	Animation 5 - 30	Professionnels de l'alimentation	Enseignement 5 - 30	Etudiants	Cartes, Plateau, Textuels	Lien web
Tramway en vue		Sensibilisation 3 - 6	Grand public	Enseignement 3 - 6	Etudiants	Pieces ou tuiles, Cartes, Plateau	Lien web
Un loup dans la bergerie	  	Enseignement 7	Etudiants	Coordination, Conciliation 7	Agriculteurs, Eleveurs	Pieces ou tuiles, Cartes, Plateau, Textuels	nlaborie@protonmail.com yves.michelin@vetgaro-sup.fr
Urbalog	 	Enseignement 4 - 5	Etudiants	Sensibilisation 4 - 5	Elus locaux	Plateau, Dispositif numérique	Lien web
Twistter d'images de microscopies électroniques du vivant	  	Enseignement 2 - 10	Enfants, Élèves	Sensibilisation 2 - 10	Enfants, Élèves	Matériel	muriel.thomas@inrae.fr thierry.meylheuc@inrae.fr
WasteWAG	 	Sensibilisation 2 - 18	Grand public	Coordination, Conciliation 1 - 18	Elus locaux	Matériel, Cartes, Plateau, Textuels	remi.lombard-latune@inrae.fr

12

Auteurs



Sylvain Dernas est ingénieur à l'UMR Territoires de l'INRAE. Coresponsable de GAMAE, il axe sa recherche sur les jeux sérieux comme levier dans l'action pour la transition agroécologique, avec notamment la conception/évaluation de plusieurs jeux en AAEDT.



Gilles Martel est chercheur à l'UMR BAGAP de l'INRAE. Co-responsable de GAMAE, il axe sa recherche sur les interactions entre élevage et paysage avec un focus particulier sur les exploitations polyculture-élevage où il participe à la production d'outils pour les accompagner au changement.



Astrid Revalo est stagiaire pour GAMAE. En formation d'ingénieur agronome à VetAgro Sup, elle a développé et administré l'enquête et a participé à l'analyse des données.

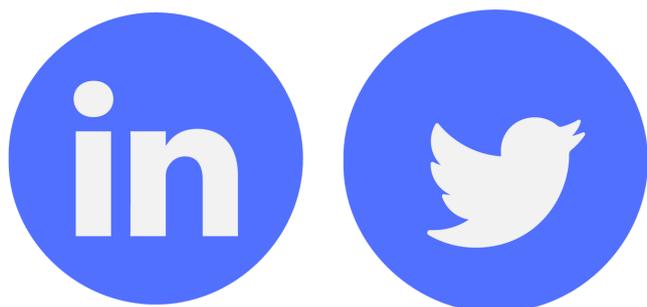


Médulline Terrier-Gesbert est ingénieure à INRAE au département ACT. Chargée de partenariat et d'innovation, elle accompagne les dynamiques d'innovation sociale. Elle est co-responsable de GAMAE.

Pour nous contacter :

gamae@inrae.fr

Pour nous suivre :



Pour citer ce document :

Dernat, S., Martel, G., Revalo, A., Terrier-Gesbert, M. (2021). Les jeux sérieux en Agriculture, Alimentation, Environnement, Développement des territoires en France : Par qui ? Pour quoi ? *GAMAE, rapport d'enquête*. Version 1.2, novembre. 15 pages.