



**HAL**  
open science

## Entre participation décisionnelle et innovation ouverte : le jeu ParticiPlay

Nils Ferrand, Eliza Crouzet, Benjamin Noury, Wanda Aquae-Gaudi

### ► To cite this version:

Nils Ferrand, Eliza Crouzet, Benjamin Noury, Wanda Aquae-Gaudi. Entre participation décisionnelle et innovation ouverte : le jeu ParticiPlay. Rencontres Jeux et Enjeux, Polytech Lille ; Université de Lille, Jun 2022, Lille, France. 13 p. hal-04232911

**HAL Id: hal-04232911**

**<https://hal.inrae.fr/hal-04232911>**

Submitted on 9 Oct 2023

**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.



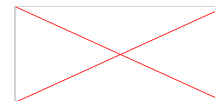
Distributed under a Creative Commons Attribution - NonCommercial - ShareAlike 4.0 International License

# Entre participation décisionnelle et innovation ouverte le jeu ParticiPlay

Nils Ferrand\*+, Elisa Crouzet\*, Benjamin Noury,  
Wanda Aquae-Gaudi\*

*\*UMR G-EAU Montpellier (INRAE & CIRAD)  
+ STEEP INRIA Grenoble*

[Nils.Ferrand@inrae.fr](mailto:Nils.Ferrand@inrae.fr), [Elisa.Crouzet@inrae.fr](mailto:Elisa.Crouzet@inrae.fr)



# ● A retenir...

Vers un jeu pour ouvrir aux enjeux et pratiques de la participation décisionnelle et de l'innovation ouverte

- Suite des travaux du groupe CoOPLAGE sur la participation décisionnelle □ besoin d'un outil « d'entrée », simple et accessible pour engager rapidement tous-publics sur les enjeux et pratiques



- Interface Participation décisionnelle & Innovation ouverte
  - Dans le cadre de l'action transversale ParTIGA INRAE inter Territoires d'Innovation

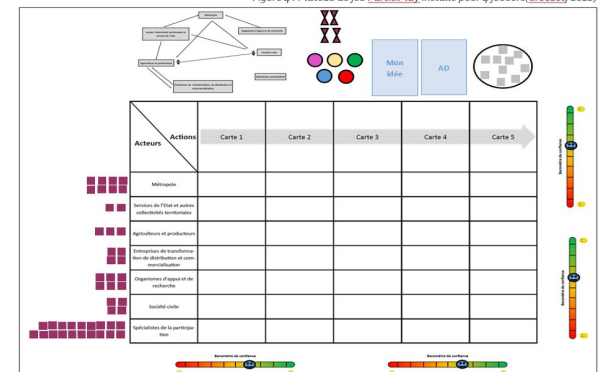


- Un état de l'art sur les **jeux-sur-et-pour-la-participation**

- Des critères de design en cours de définition, des tests, un outil en maturation



Figure 4 : Plateau de jeu ParticiPlay installé pour 4 joueurs (Crouzet, 2022)



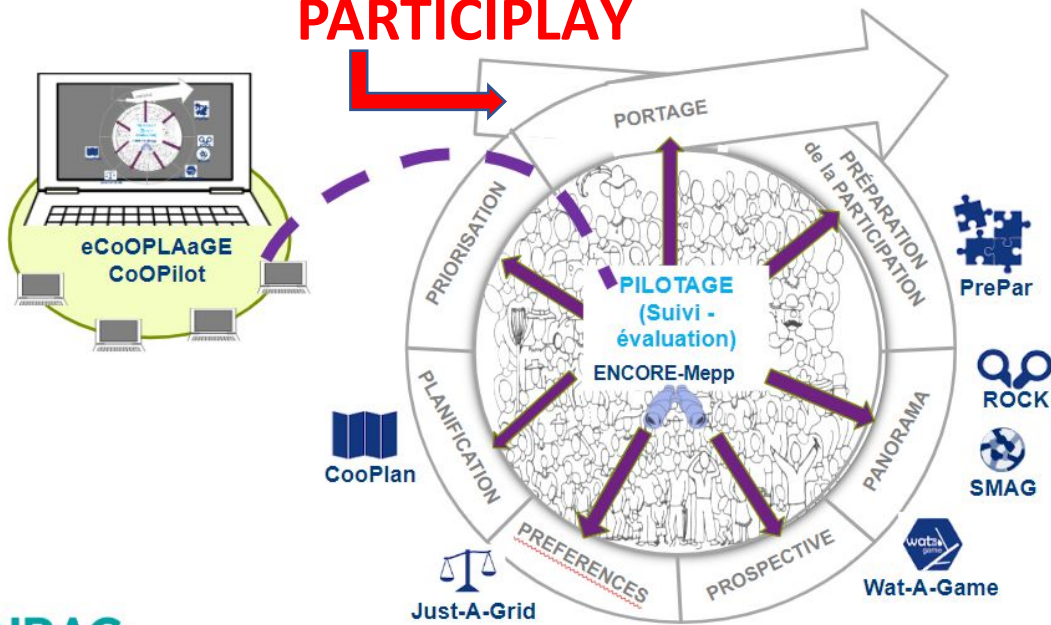
# ● Contexte : un outil d'entrée pour CoOPLAGE

> 170 design de jeux WAG, au service d'un cycle décisionnel complet mais le besoin d'un outil initial de découverte / exploration sur la participation



Le cadre méthodologique **CoOPLAGE** **PC2P**

## PARTICPLAY



## La famille Wat-A-Game

*Ceci n'est pas un jeu !*

Nils Ferrand, Géraldine Abrami, Wanda Ac  
Patrice Robin, LEGTA Garc

INRAE

INRAE

Jeux & Enjeux 2022, Lille, 20/6/2022

<http://Watagame.info>

<http://Watagame.info/agreenjeux>

● Les acquis méthodo antérieurs d

PrePar (PréParticipation)

Pour une conception participative de la participation (plan, rôles)

PrePar  
preparing design of the decision process

PrePar ph. 2: un plan de gouvernance participative

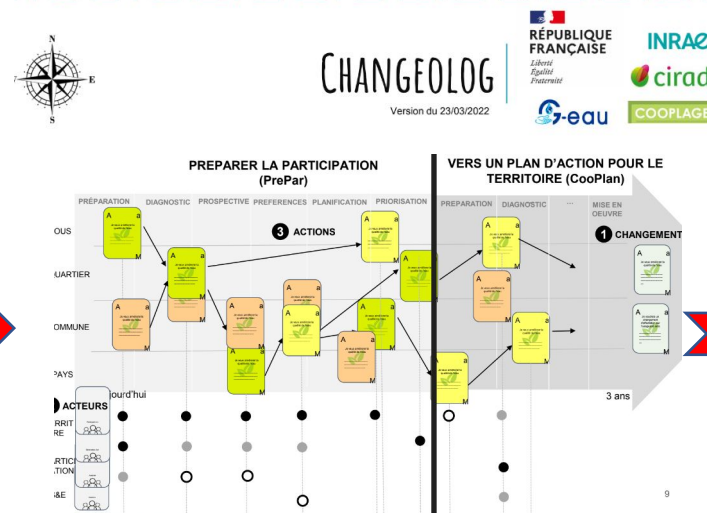
Organisation globale du plan multi-acteurs et multi-niveaux (cf. exemple Tunisie ci-après)

! Validé terrain, mais peu ludique !

HASSENFORDER, Emeline ; FERRAND, Nils ; GIRARD, Sabine, L'ingénierie de la participation : préparer et penser une démarche participative, *Revue Science Eaux & Territoires*, Des démarches participatives pour penser ensemble la gestion de l'eau et des territoires, numéro 35, 2021, p. 28-35, 17/06/2021. Disponible en ligne sur <URL : <http://www.set-revue.fr/ingenierie-de-la-participation-preparer-et-penser-une-demarche-participative>>

ChangeO'Log

Pour une conception participative des processus de changement territoriaux



! Un hybride PrePar + COOPLAN (Planification participative + ENCORE) : version intégrée mais approche de 2<sup>ème</sup> niveau pour des utilisateurs autonomes !

FERRAND, N, HASSENFORDER, E, PERRIER, E., LATUNE, J., RIOS, M., NOURY, B., 2022 – en préparation

- Typologie de participationS & rôle attendu des citoyen.ne.s

	Participation décisionnelle	Acceptologie	Sciences participatives	Innovation ouverte
Objectif	Démarches participatives qui engagent de nouveaux acteurs dans des décisions à impact public	Participation visant à l'acceptation d'un cadre et / ou d'une décision prédéfinie, via des adaptations limitées	Participation à la production de connaissances scientifiques	Faire participer <u>tous</u> les acteurs qui contribuent à l'innovation
Perception du citoyen	L'habitant co-décideur	Le "public"	Citoyens observateurs "acteurs - capteurs"	L'utilisateur, le consommateur
Exemples	Planification urbaine, budgets participatifs INRAE	Enquêtes publiques	Atlas de biodiversité participatifs	Living Lab





# ● Enjeux et pratiques dans 3 PIA Territoires d'innovation

Tableau 2 : Comparaison des caractéristiques participatives des trois Territoires d'Innovation ParTIGA (Crouzet, 2022)

TIGA	Littoral+	Occitanum	DHDA
●	<h2><u>Méthodologie : La bibliographie (suite)</u></h2>		
	<p>Faciliter la <b>transition agroécologique des pratiques</b></p> <p>Co-construire avec les citoyens et les acteurs des projet sur la <b>résilience du littoral</b></p>	<p>Faciliter la <b>transition agroécologique des pratiques</b></p> <p>agricoles et les mutations de comportements de consommation via les technologies du numérique avec co-construction adaptative des outils</p>	<p>Mobiliser tous les acteurs pour une stratégie de développement fédératrice et durable pour la <b>préservation des milieux dont dépend la filière bois</b></p>
Echelle	Ville moyenne, Littoral	Métropole, Territoires périurbains	Territoires ruraux, Métropole, Villes moyennes
Actions mises en œuvre	<p>Living Labs</p> <p>Formations citoyennes</p> <p>Appui méthodologique à des syndicats mixte ou PNR, mobilisation citoyenne</p>	<p>Développement d'une marque régionale</p> <p>Open Labs et Linving Lab</p> <p>Parlements de l'alimentation</p> <p>Printemps de l'alimentation durable</p> <p>Budgets participatifs</p> <p>Coopération tansfilrière</p>	<p>Living Lab</p> <p>Assises de la Forêt</p> <p>Simulation participative "Tous chercheurs"</p> <p>Promotion de l'employabilité du secteur</p>
Public cible	<p><b>Citoyens, éventuellement les élus</b></p>	<p><b>Agriculteurs, entreprises technologiques, experts, collectivités</b></p>	<p><b>Proposants d'Actions, experts, collectivités, entreprises, citoyens</b></p>
	<p>Impliquer les citoyens dans le processus décisionnel sur des sujets qui les concernent</p>	<p>Multipartenariat pour faciliter le processus d'innovation. Gagner du temps de R&amp;D.</p>	<p>Multipartenariat pour faciliter le processus d'innovation ; Diminution du risque incompréhension /opposition.</p>
	<p><b>Participation décisionnelle</b></p>	<p><b>Innovation ouverte</b></p>	<p><b>Sciences participatives &amp; autres</b></p>



# ● Besoins ciblés et problématique

⇒ **Objectif** : Proposer et diffuser un jeu accessible permettant de sensibiliser, éduquer, provoquer, engager sur et pour les processus participatifs décisionnels et / ou l'innovation ouverte

1. Mobiliser les acteurs
2. Comprendre enjeux et pratiques participatives
3. Mieux comprendre ce dont « on » a besoin
4. Discuter les divers impacts sociaux de la participation
5. S'orienter parmi les trajectoires et approches possibles
6. Mobiliser l'intelligence collective et la créativité au service de **l'innovation**
7. Dialoguer entre personnes intéressées
8. S'engager et fonctionner ensemble

**Questions : un dispositif unique, autonome (sans animation), peut-il satisfaire ces différents besoins ? Quelle expérience-utilisateur mettre en œuvre ?**

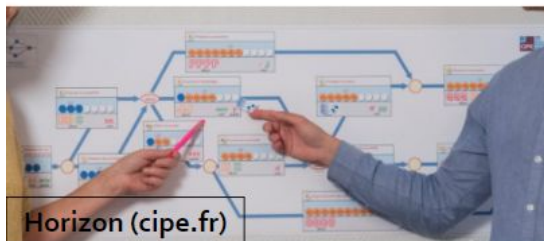


# ● Etats de l'art supports & jeux sur / pour PD & IO:

Tableau 4 : Typologie des jeux sur la participation et pour l'innovation en fonction des destinataires, des objectifs et des méthodes pédagogiques (Crouzet, 2022)

Tableau 3 : Typologie des dispositifs de sensibilisation à la participation en fonction des destinataires, des objectifs et des méthodes pédagogiques (Crouzet, 2022)

Dispositif	Destinataires	Objectifs	Méthodes pédagogiques	Jeux	Destinataires	Etapes décisionnelles	Objectifs	Méthode pédagogique
MOOC (4)	<b>Acteurs intermédiaires</b>	Information Formation	Echanges Cours	Jeu de sensibilisation à la participation (11)	<b>Citoyens</b>	Avant le processus décisionnel	Informier Mobiliser Créativité Décision Débat	Jeu de simulation Collectif Physique
Formations (5)	<b>Acteurs intermédiaires</b>	Information Formation Mise en œuvre	Echanges Cours	Jeu sur l'IO (3)	<b>Entreprises</b>	A toutes les étapes	Informier Créativité Débat	Jeu de simulation Collectif Compétitif / collaboratif
Jeux (12)	<b>Citoyens</b>	Information Créativité Mobilisation Débats	Simulation (jeux de rôle) Jeux de société	Jeu d'aide à la décision (6)	<b>Entreprises</b>	Identifier les actions et les plans	Informier Créativité Décision Mise en œuvre	Jeu de simulation En ligne
Dispositifs d'IO (4)	<b>Citoyens</b>	Information Créativité Débats	Echanges Living Lab Hackathon	Jeu de créativité (2)	<b>Entreprises</b>	A toutes les étapes	Informier Créativité	Jeu de simulation
Guides (4)	<b>Acteurs intermédiaires</b>	Information Conception d'un processus participatif	Echanges Fiche méthodes	Jeu d'innovation (3)	<b>Entreprises</b>	Identifier les actions et les plans	Informier Créativité Décider	Jeu de simulation Collaboratif
Méthodes (5)	<b>Citoyens</b>	Information Débat	Echange					



## ● Design actuel du jeu

- Un jeu tout-public (tests acteurs pros)

### • Schéma d'un tour de jeu

1. Les joueurs choisissent et assemblent des actions participatives (dans une base ou libres)
2. Reliées aux acteurs avec leur engagement sur chaque action
3. Ils en précisent les impacts dans le cadre E.N.C.O.R.E
4. Ainsi que l'évolution des relations inter-acteurs
5. Et évaluent les plus innovantes

Pour discuter la faisabilité et l'efficacité / innovation de ce plan



## Living Lab

**Description :** méthode de recherche centrée sur l'utilisateur dans un environnement de vie réelle pour identifier et concevoir des prototypes et évaluer différentes solutions.

**Exemple :** Le Laboratorio para la Ciudad de Mexico a été créé en 2013, il a pour but de réimaginer et de réinventer la manière dont la société civile et le gouvernement peuvent interagir et travailler ensemble.

🕒 Organisateur : 5   🕒 Participant : 3  
⚙️ 3

## Le chantier participatif

**Description :** Les citoyens prennent part ensemble et au même moment à des travaux de construction, d'entretien, d'aménagement ou de réhabilitation.

**Exemple :** Un chantier participatif pour la réhabilitation des berges du ruisseau de Kermabeuzen dans le Finistère en 2015.

🕒 Organisateur : 3   🕒 Participant : 3  
⚙️ 2

## Mon idée

**Description :**

**Exemple :**

🕒 Organisateur :   🕒 Participant :  
⚙️

Quantité d'unité de temps à investir pour les acteurs considérés comme organisateur de l'action

Quantité d'unité de complexité à investir pour activer la carte

Quantité d'unité de temps à investir pour les acteurs considérés comme participants de l'action (1 par participants)

La carte Mon idée n'est pas paramétrée. Si l'un des joueurs choisi cette carte, il devra lui-même le décrire, donner un exemple et fixer les coûts, selon le barème donné

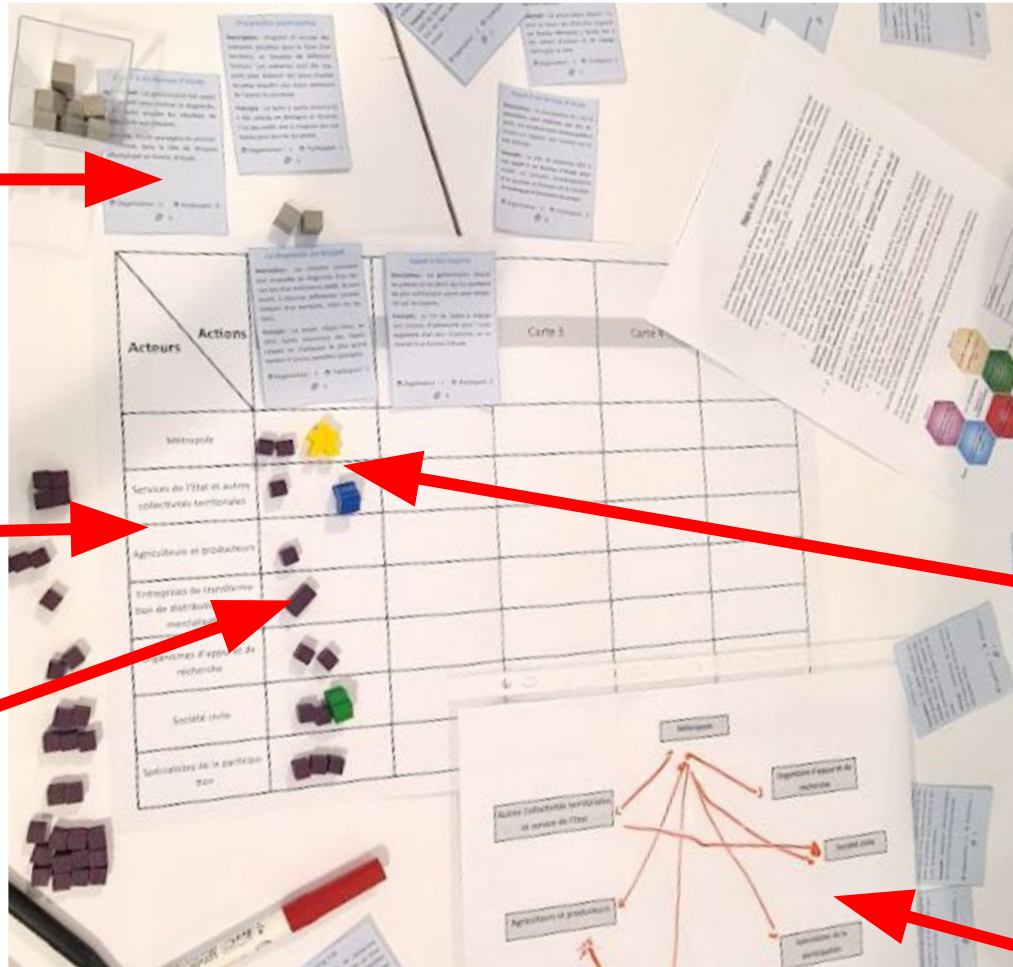
CARTE ACTION PARTICIPATIVE

ACTEURS

TEMPS INVESTI

TYPES de CHANGEMENTS E.N.C.O.R.E.

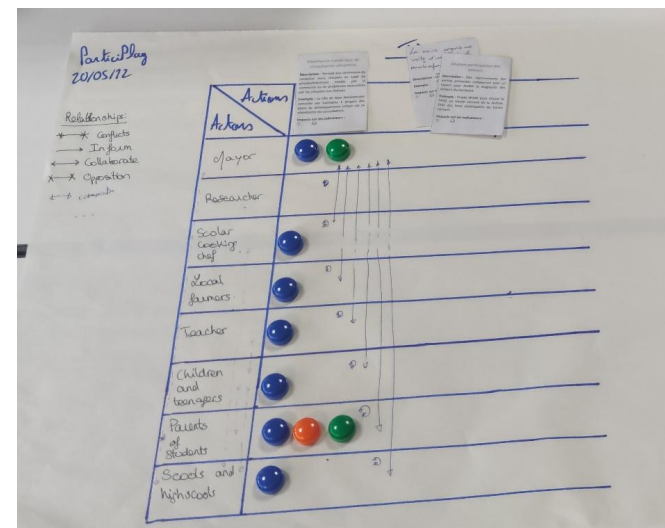
TABLEAU RELATIONNEL





# ● Première analyse des tests réalisés

- Une version en évolution
- Principaux résultats test DHDA :
  - Découverte et sensibilisation à la participation
  - Des réflexions sur les différentes trajectoires possibles
  - Perspective d'adaptation au thème et aux enjeux bois et forêt



INRAE

Jeux & Enjeux 2022, Lille, 20/6/2022

## ● Evolutions prévues et discussion

- « Mise en jeu » □ Ludicisation accrue (événements perturbatifs, concurrence entre scénarios participatifs, fiches de rôles réalistes et « fun », ...).
- Couplage possible avec un jeu territorial test, pour mise à l'épreuve de l'impact de la participation conçue.
- Essai de mise en autonomie du dispositif.
- Insertion dans la chaîne CoOPLAGE (+ outils PrePAR ou ChangeOLog).
- Evaluation de la contribution « innovation » du jeu.

*Vos questions ? Merci !*





## ● Bibliographie

- Cadre CoOPLAaGE : <http://cp.Watagame.info>
- Webinaires : <http://watagame.info/ingepart>
- MOOC AgreeCamp (vidéo d'introduction) : <https://youtu.be/l0gga13fIF4>
- Slides participation :  
<https://docs.google.com/presentation/d/10NEA3GekR-yeaBJYYd-wCcBim6KyiQ7iOG3wbfrlL4/edit#slide=id.p29>
- Quelques jeux répertoriés :  
CIPE. (2022, 8 juin). *Horizon, le jeu des projets*. Consulté le 12 avril 2022, à l'adresse <https://www.cipe.fr/jeux/horizon-le-jeu-des-projets/>  
CIPE. *Créativ', le jeu des idées neuves*. Consulté le 12 avril 2022, à l'adresse <https://www.cipe.fr/jeux/creativ-le-jeu-des-idees-neuves/>  
Rhizome. (s. d.). *Jeu IØ | À propos*. Consulté le 12 avril 2022, à l'adresse <http://jeuio.rhizome.group/about>

