



HAL
open science

Jeux & Enjeux : l'enjeu d'après

Nils Ferrand

► **To cite this version:**

Nils Ferrand. Jeux & Enjeux : l'enjeu d'après. Jeux et Enjeux, Polytech Lille - Université de Lille, Jun 2022, Lille, France. pp.27. hal-04233938

HAL Id: hal-04233938

<https://hal.inrae.fr/hal-04233938v1>

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 - NoDerivatives 4.0 International License

Atelier- débat : l'enjeu d'après

Nils Ferrand

UMR G-Eau INRAE & STEEP INRIA

Nils.ferrand@inrae.fr

Transitions, adaptation, effondrement, guerre, post-Covid, marasme démocratique, individualisme, migrations massives, société de contrôle, etc : les motivations pour s'engager collectivement vers un « après » semblent multiples. Malgré un corpus pléthorique et ancien de recherche sur les jeux, et malgré leur omniprésence sociale et parfois médiatique – a fortiori dans le domaine de la création numérique-, ils ne sont pas connus et reconnus comme des outils massivement engageants vers ces « après ». Dans l'action politique, dans les mouvements sociaux, dans les interactions personnelles, les acteurs ne fondent pas leur action sur le jeu – même si c'est parfois une voie intermédiaire. La théâtralisation des comportements crée certes un spectacle manipulateur (Debord, 1991), mais sans paraître créer les conditions de changements structurels et durables. Dans le monde de l'entreprise, le pilotage intentionnel de l'usage (et son efficacité induite) de jeux vise à conforter l'efficacité de la structure, rarement à la transformer.

Quelles nouvelles stratégies autour du jeu pourrait-on envisager pour en faire un dispositif radicalement transformatif ? Nous proposons ici quelques pistes fondées sur un retour d'expérience international de 25 ans, et plus de 170 conceptions de jeux accompagnés avec les principes et méta-modèles de la famille Wat-A-Game (<http://watagame.info>). Les principes sous-jacents sont : a. faire du jeu une modalité interactionnelle légitime ; b. insérer le jeu dans les séquences « normales » de décision et d'action quotidienne ; c. clarifier la notion d'expérience ludique comme forme d'exploration de libertés, au sens de la théorie des capacités, et de parcours possibles de contra-factuels (Loudin, 2019) sinon inatteignables ; d. replacer le statut des concepteurs de règles et artefacts comme des acteurs politiques projetant des (méta-)modèles d'un monde alternatif, visant à une re-normalisation. A quels défis pratiques faut-il faire face ?

1. Les jeux engageants ou déclenchants : des jeux où le comportement des joueurs est notablement et durablement modifié, dans une direction manifestée par le concepteur, éventuellement avec une forme de contractualisation (autonome ou partagée).
2. Les jeux tristes : l'adaptation de dispositifs ludiques pour des utilisateurs trop « sérieux », en conservant les fondamentaux de la « ludicité », mais avec des supports délibérément « tristes » ou « hors-jeu » pour s'aligner sur des standards acceptés dans les pratiques professionnelles ou institutionnelles.
3. Les jeux auto-diffusifs : qui par conception visent à une diffusion virale par mimétisme ou compétition, avec un coût bas ou nul.
4. Les jeux de création – partage : où les participants créent des éléments qu'ils mettent à disposition des autres.
5. Les méta-jeux : qui visent par le jeu à en faire créer d'autres.
6. Le couplage jeu – outils participatifs : qui posent un jeu au service d'un processus participatif décisionnel (cadrage procédural, observation, diagnostic, cadrage normatif, planification, régulation, suivi-évaluation [Hassenforder, Ferrand, 2021]) ou inversement qui engagent le jeu comme étape de validation d'un schéma décisionnel.
7. Les jeux ubiquistes : qui persistent « en jeu » dans le cadre et le temps quotidien, « hors jeu ».

8. Les jeux d'extrapolation sociale : où chacun.e peut envisager les conséquences de la généralisation à tou.te.s d'un comportement idiosyncrasique.
9. Les jeux à retour réflexif retardé : où on revient vers soi plus tard, longtemps après, pour reconsidérer où on en est par rapport au point initial.
10. Les jeux inter-échelles : où on parcourt diverses échelles interconnectées, par exemple de soi au global.
11. Les jeux-rencontres : comme salutation puis ouverture vers un autrui inconnu (pour des contextes moins structurés, plus impromptus, que les brise-glaces classiques).
12. Les jeux évaluatifs : pour mesurer un état, une capacité collective.
13. Les jeux endo-évaluatifs : qui produisent une évaluation des joueurs tout en les faisant jouer.
14. Les jeux politiques réels : qui emmènent et structurent l'engagement citoyen dans un moment politique.

Sur ce catalogue, on proposera une démarche co-créative pour en explorer les facettes et interprétations.

Références

Debord, G., 1991. Commentaires sur la société du spectacle. Gallimard : Paris.

Hassenforder, E., Ferrand, N., eds. (2021) *Des démarches participatives pour penser ensemble la gestion de l'eau et des territoires*. Sciences, Eaux et Territoires, n°35 – 17 juin 2021. INRAE : Paris. <http://www.set-revue.fr/des-demarches-participatives-pour-penser-ensemble-la-gestion-de-leau-et-des-territoires>

Loudin, S., 2019. Can we use a social experiment to assess the impact of participatory processes for water management? Studying a generic method tackling the evaluation of capabilities. Thèse ABIES ParisTech. <http://www.theses.fr/2019IAVF0020>