



HAL
open science

Concevoir et utiliser un jeu de rôle - Webinaire Savoir (Faire) Participer... pour changer

Nils Ferrand, Géraldine Abrami, Bruno Bonté, Laura Seguin

► To cite this version:

Nils Ferrand, Géraldine Abrami, Bruno Bonté, Laura Seguin. Concevoir et utiliser un jeu de rôle - Webinaire Savoir (Faire) Participer... pour changer : n° 7/15. 2021. hal-04234186

HAL Id: hal-04234186

<https://hal.inrae.fr/hal-04234186>

Submitted on 10 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

Savoir (Faire) Participer... pour changer

Webinaire n°7 – Concevoir et utiliser un jeu de rôle

Où en sommes-nous (rappel des acquis) ?

19/11/2020	Participation décisionnelle	Qu'est-ce que la "participation décisionnelle" ? Quels sont les besoins des acteurs ? Quel est le "paysage" des acteurs et pratiques participatives ? Pourquoi et pour qui organiser ces webinaires ? Comment former ?
26/11/2020	Gestion participative de l'eau	C'est quoi la "gestion participative de l'eau dans les territoires" ? Quelle participation pour SAGE, PGRE, PTGE, PAPI...? Quelle cohérence avec d'autres politiques ? Est-ce généralisable ? Quelles leçons en tirer ?
3/12/2020	Des cas exemplaires	Des expériences contrastées : préparation participative pour le SAGE de la Drôme, conception participative de l'assainissement au Sénégal, Politique de l'Eau partagée en Nouvelle-Calédonie
10/12/2020	Discuter et évaluer des changements	Quels changements attendus de la participation décisionnelle ? Pourquoi et comment en débattre ? Comment suivre et évaluer le processus et ses impacts ? Comment partager et utiliser ces informations ?
17/12/2020	Organiser un processus participatif	Comment organiser un processus de participation décisionnelle ? Quelles étapes ? Quel cadre réglementaire ? Quels acteurs et quels rôles ? Comment se faire aider ? Quels méthodes et outils ? Quid du COVID ?
7/1/2021	Diagnostic et modélisation participative	Qu'est-ce qu'un diagnostic ou un observatoire participatif ? Quels liens entre sciences citoyennes et participation décisionnelle ? Pourquoi et comment utiliser la modélisation participative ? Quels outils ?
14/1/2021	Concevoir et utiliser un jeu de rôle	Comment concevoir et utiliser votre propre modèle pour porter un jeu de rôle ? Qu'est-ce que la Modélisation d'Accompagnement ? Quels outils supports : Wat-A-Game, EauEnJeu, Terristories, Jeu de Territoire, etc ?
21/1/2021	Prospective participative	Qu'est-ce que la prospective participative ? Comment faire imaginer des futurs possibles et des chemins y menant ? Comment concilier rêve et réalité ? Quels outils ?
28/1/2021	Planification participative	Comment faire créer et discuter des plans d'action intégrés, "multi-acteurs" ? Comment initier cela ? Quel format de propositions d'action ? Comment assembler et comparer des stratégies ?
4/2/2021	Participation numérique	Quels usage, atouts et contraintes pour la participation numérique ? C'est quoi les "civic-tech" ? Comment soutenir un "vrai débat", un recueil d'avis, une carto participative ? Qu'apporte l'IA ? Qu'est-ce que CoPIL, ET 2

Au menu : de la Modélisation à la Simulation Participative

(ID Webin. 6 → la modélisation participative permet d'associer tous les acteurs à la co-construction de modèles de leur situation socio-environnementale, pour...)

1. Les aider à structurer et partager un diagnostic
2. Préparer et s'approprier un support d'exploration des dynamiques par...



→ **Simulation Participative**

(Jeu de rôle matériel, ou dispositif informatique), pour

- Apprendre à agir ensemble dans un environnement complexe
- Inventer des actions nouvelles, et s'engager dans des chemins de changement

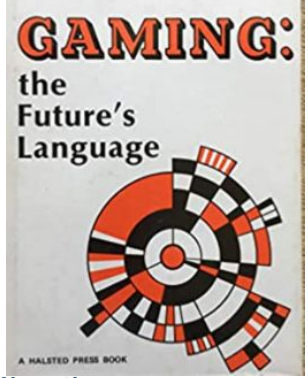


Rien de neuf ?

“Simulation & Gaming”
journal fondé en 1970 !!!

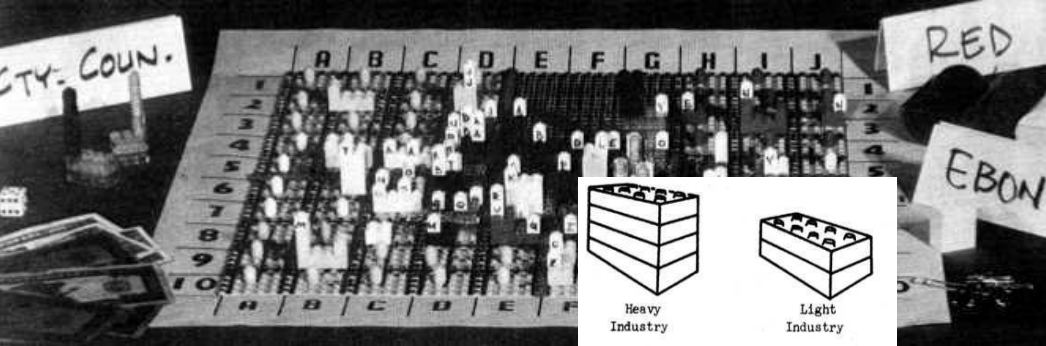


Duke, 1974



Un jeu “sérieux” sur l’urbain
(Feldt, 1972 - <http://cluginfo.org>)

WALRUS “Water and LandUse Utilization Simulation” : Un jeu multi-joueurs à structure dynamique avec enjeux environnement et économie, et une base LEGO™ !
→ auto-construit mais pas auto-modélisé



Wargames



cf. Jeux de territoire (Lardon, Piveteau, 2005)

Principes du diagnostic participatif spatialisé

(Lardon S. Piveteau V., 2005)

- Spatialiser les informations
- Articuler les échelles
- Assurer la transversalité
- Hybrider les savoirs

Principes des démarches participatives prospectives

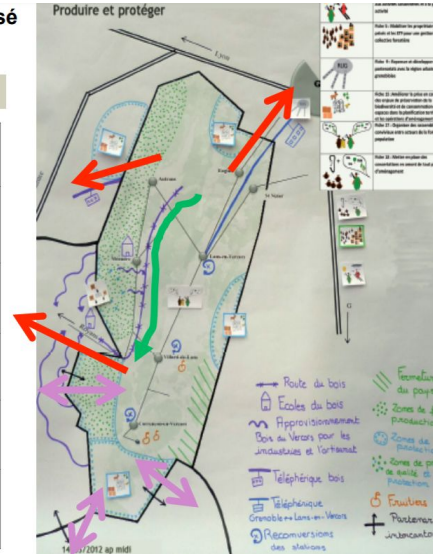
(Lardon S., 2013)

- S'exprimer
- Argumenter
- Etre créatif

S3 Vers un développement maîtrisé Produire et protéger

Icones pour la légende des actions

	Fiche 4 : Soutenir l'économie locale liée aux activités saisonnières et à la pluri-activité
	Fiche 5 : Mobiliser les propriétaires privés et les ETF pour une gestion collective forestière
	Fiche 9 : Repenser et développer les partenariats avec la région urbaine grenobloise
	Fiche 15 : Améliorer la prise en compte des enjeux de préservation de la biodiversité et de consommation des espaces dans la planification territoriale et les opérations d'aménagement
	Fiche 17 : Organiser des rassemblements conviviaux entre acteurs de la forêt et la population
	Fiche 18 : Mettre en place des concertations en amont de tout projet d'aménagement



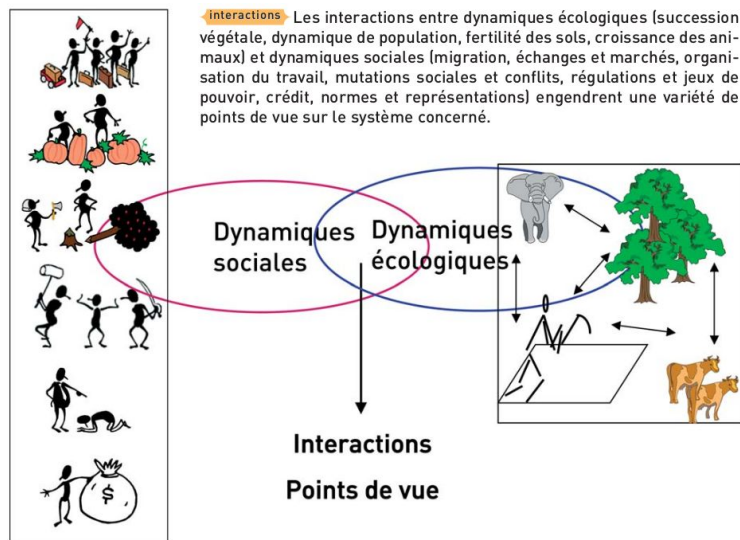
Etape 1	Etape 2	Etape 3
<u>Constater et Partager</u>	<u>Etablir une vision d'avenir</u>	<u>Envisager l'action</u>
<p>État des lieux</p> <p>Diagnostic</p> <p>Partage avec les acteurs</p> <p><u>La vision partagée</u></p>	<p>Quelle(s) évolution(s) ?</p> <p>Scénarisation créative</p> <p>Vision concertée</p> <p><u>Scénarisation prospective</u></p>	<p>Mobiliser</p> <p>Co-construire</p> <p><u>Les actions</u></p>

Le jeu de rôle met l'accent sur le jeu d'acteurs

Le jeu de territoire repose sur le jeu des espaces, compte tenu du jeu des acteurs mais pour imaginer des actions collectives

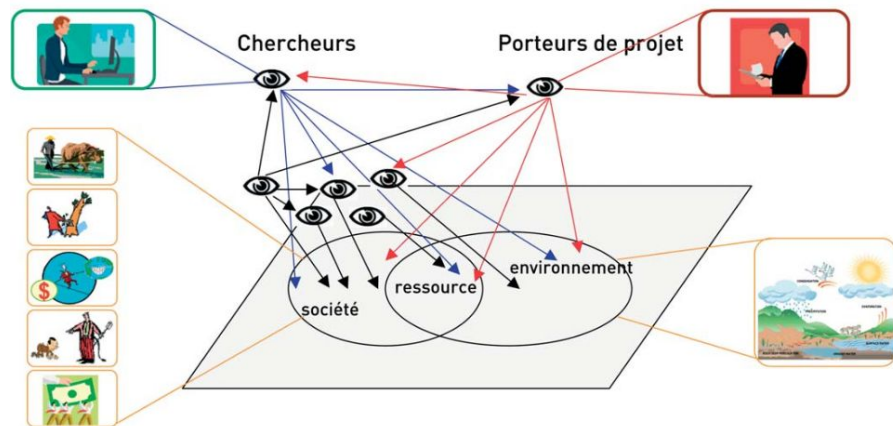
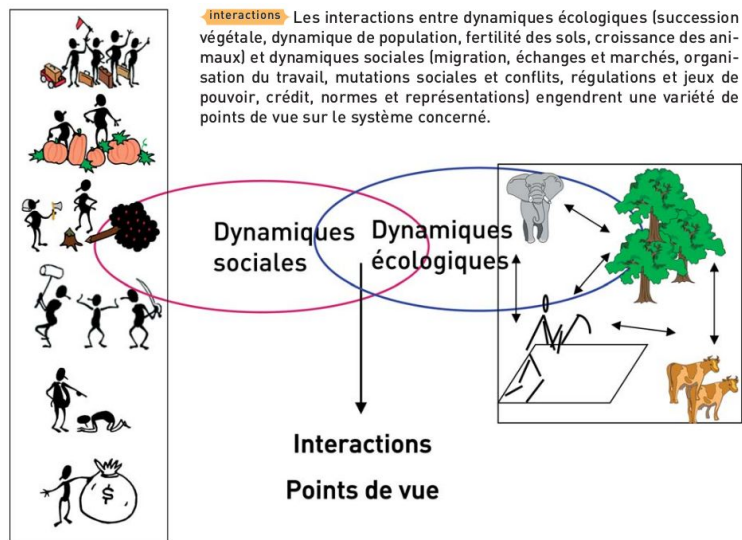
Défi : plusieurs niveaux de complexité dans les situations socio-environnementales...

De multiples interactions...



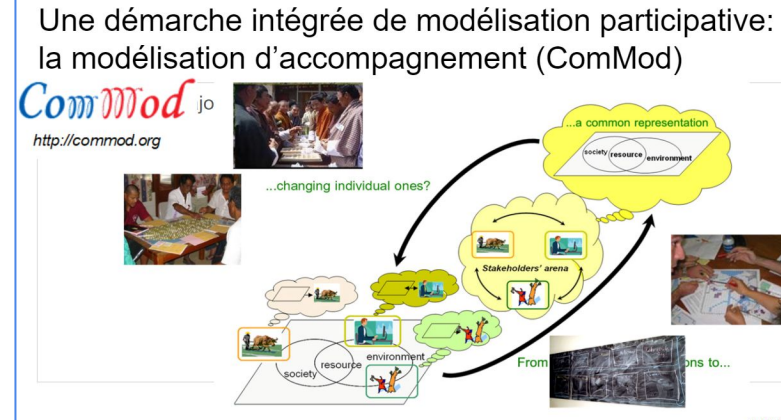
Défi : plusieurs niveaux de complexité dans les situations socio-environnementales...

De multiples interactions et de multiples points de vues



Jeux de rôle et Modélisation d'Accompagnement www.commod.org

Autour d'un modèle co-conçu représentant la situation locale (espace, acteurs, ressources, actions, interactions), organiser des **jeux de rôle** pour permettre aux participants d'explorer ensemble l'impact d'actions individuelles et collectives, intégrant la réaction des "autres", des scénarii et la régulation par des institutions.



SelfCormas (D'Aquino, Le Page, Bousquet, Bah, 2002)

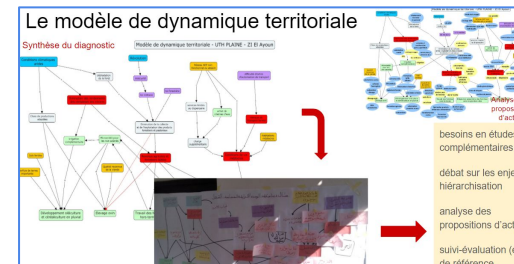
- Un travail précurseur qui engageait la coconception avec et pour les acteurs locaux (des agriculteurs sénégalais) d'un modèle et d'un jeu, le tout en 3 jours
 - Avec une simulation informatique “sur place” (Cormas)



(Rappel Webin 6) FAIRE MODÉLISER LES ACTEURS

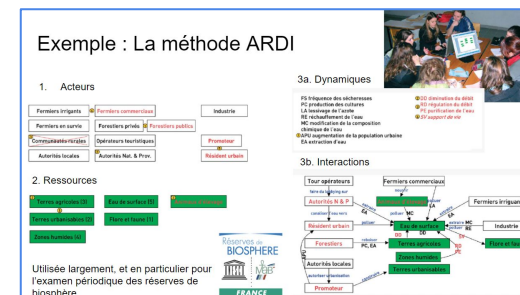
• Spécificités :

- Amener un cadre, un “langage” aux acteurs pour formuler et proposer
 - sur la complexité : incertitudes, ignorance
 - reconnaître la diversité des représentations
- Faire produire des représentations explicites, discutables : “objets frontières”, “intermédiaires”
 - négocier le partage des idées / visions
- Un objet résultat “simulable”, jouable, qui va représenter le monde et “résister” aux acteurs



• Position vs. diagnostic

- Diagnostic = des méthodes participatives pour un état des lieux
- Modélisation participative = une méthode pouvant alimenter un diagnostic ou être utilisé avec d'autres motivations



PUIS FAIRE JOUER LES ACTEURS

• Spécificité

- Le jeu a été co-construit de manière transparente et appropriée
- Les acteurs jouent leurs propres rôles, ou un autre !
- -> Le jeu est un modèle “légitime” dans le processus d’accompagnement (par opposition à un modèle valide)

• Objectifs

- Exploration du “modèle” partagé : comment il “fonctionne”
- Test et mise en débat de scénarios ou de propositions d’actions
- Apprentissages “sociaux”:
 - Communicationnel (sur la manière de communiquer)
 - Expérientiel (par l’action)
 - Nominal (sur le fonctionnement de la situation de gestion et la place des actions individuelles)

Importance du Débriefing !

La co-construction du modèle et du JDR

L'approche autonomisante
Wat-A-Game



“Laisser faire” la modélisation par les acteurs avec le “kit” INI-WAG, un outil simple et libre de modélisation participative ouvrant vers la simulation participative pour la gestion (350 unités diffusées, >3500 personnes formées)

Découvrir, simuler, construire, dialoguer

14



Rivière Inn
(Suisse)
Interreg
SPARE +
Fondation
Pro
Terra
Engadina

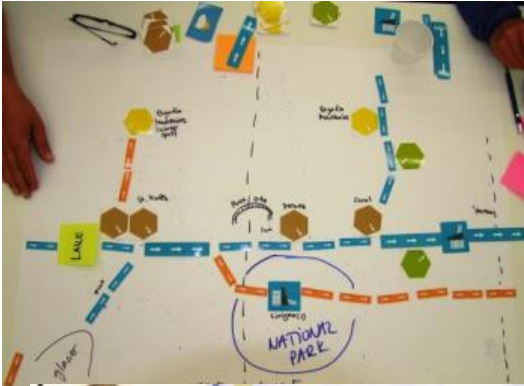


<http://watagame.info>

© Nils Ferrand@IRSTEA.fr 2018

Ludo-Création ("Design-by-Playing") - 2h pour un faire construire un modèle

15



Play

1. Take your role
 - Why? - when? - who?
 - Architecture: capacity - support!
2. Look for "chunks of activities" - "At site!"
 - List of activities
 - List of resources
 - List of constraints
 - List of "chunks of activities"
3. Choose Resources for each activity
 - Match
 - List of "chunks of activities"
 - List of Resources
 - List of constraints

Design by playing

Initial

1. Check your focus / aims
 - Why do we need a model / game?
 - What should it be about? - boundaries
 - What should it be about? - boundaries
 - What should it be about? - boundaries
2. Check & allocate Roles
 - list in priority - choose one
 - Most of them related to the user
3. Build - INITIALS - A simple but sufficient spatial model of your system
 - Anything
 - Anything
4. Assess which resources are "at stake"
 - Choose representation
 - Physical & immaterial resources
 - Knowledge
 - Assumptions
 - Motivation
 - Power
5. Time Horizon & Time Grain/step
 - by being 5x
 - by being 5x

1) - understanding system & complexity & interdependencies & education

- whole basin, but upper / lower part
- boundaries: geographic, time, theme / subject
- SIMPLE

2) - High pressure

- Former
- Winter Resorts (on snow) / ski resort
- Environment / NGO
- drinking water / water supply (conductivity)
- Tourism

Roles

3) - Resources

- Water
- Snow
- Air
- ...



Actual

Actual	Initial	Final	Time	Cost	Quality	Impact	Notes
...

Initial

Final

Notes



Un temps collectif original de partage sur son propre territoire, ses actions, et leur évolution



Et aller vers des supports et des plateformes diffusables et utilisables à large échelle, dans des contextes variés de participation

MPAN'GAME Game Rules

In order to make the game facilitation as easy and fun as possible, this manual is divided into two parts: **1** provides a description of the game and shows how to set up the game at the beginning, **2** gives full details about the round sequence of the game, and what to do after a whole game session.

A Description of the Game and Game Set-up

DESCRIPTION OF THE GAME

- What this game is**
 - a table that is a little larger than the game board
 - a table cloth with squares 18 cm across and the table
 - 1 game board, 100 cards
 - 1 set of activity cards - empty activity cards
 - 100 empty tables
 - 200 potatoes
 - 200 potatoes
 - 1 set of activity cards
 - 1 set of activity cards
 - 1 set of activity cards
 - 1 set of activity cards
- Objectives of the game**
 - Raising awareness among people of the Rwandan region about the impact of their activities on their environment and the environment.
 - Improving the livelihood of the people living in the Rwandan region.
- Game procedures**
 - The participants will play different types of activities over several years. These activities will have an impact on their environment and the environment. The game is divided into five stages. The first is called "Current Situation" and lasts 2 rounds. The situation that players can use can be used locally and they can substitute it in real life situations. The second stage is called "Testing the Strategy" (rounds 2 and 3). During this stage, players get activity cards, which represent some practices that might enhance the living of all players. Throughout the entire process, they actively cooperate to suggest other possible activities that might not be present in the game.

GAME SET-UP

STEP 1: Prepare the game board

- Place the game board on the table.
- Place the 3 monitoring tables next to each boarder area (top-left, middle and bottom-left).
- Distribute the 100 cards in 4 lots (100 cards) as indicated on the game board.

Place the 100 cards and 100 empty tables on the table.

MONITORING

Don't forget to fill in the monitoring table at the end of each year (top-left, middle and bottom-left).

GAME BOARD

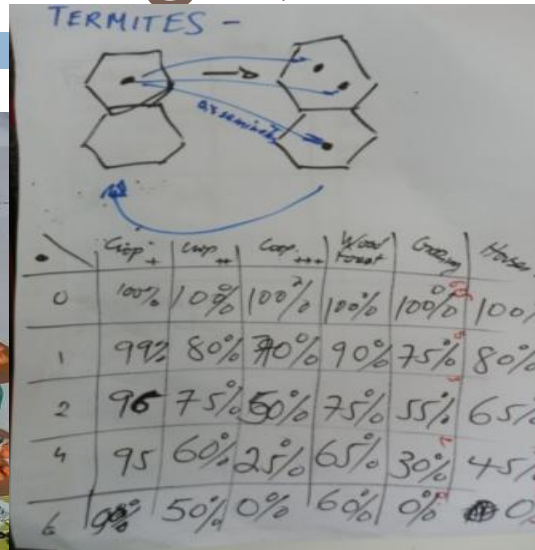
INITIAL SETTINGS

- Small holder Farmer 1:** 100 Potato, 1 Family, 100 Potato.
- Small holder Farmer 2:** 100 Potato, 1 Family, 100 Potato.
- Environmental Farmer:** 100 Potato, 1 Family, 100 Potato.
- Politician:** 100 Potato, 1 Family, 100 Potato.
- Fisher Man:** 100 Potato, 1 Family, 100 Potato.

Role	Activity Cards																				
Small holder Farmer	<table border="1"> <tr><td>Planting</td><td>100</td></tr> <tr><td>Harvesting</td><td>100</td></tr> <tr><td>Selling</td><td>100</td></tr> <tr><td>Buying</td><td>100</td></tr> <tr><td>Using</td><td>100</td></tr> <tr><td>Planting</td><td>100</td></tr> <tr><td>Harvesting</td><td>100</td></tr> <tr><td>Selling</td><td>100</td></tr> <tr><td>Buying</td><td>100</td></tr> <tr><td>Using</td><td>100</td></tr> </table>	Planting	100	Harvesting	100	Selling	100	Buying	100	Using	100	Planting	100	Harvesting	100	Selling	100	Buying	100	Using	100
Planting	100																				
Harvesting	100																				
Selling	100																				
Buying	100																				
Using	100																				
Planting	100																				
Harvesting	100																				
Selling	100																				
Buying	100																				
Using	100																				
Environmental Farmer	<table border="1"> <tr><td>Planting</td><td>100</td></tr> <tr><td>Harvesting</td><td>100</td></tr> <tr><td>Selling</td><td>100</td></tr> <tr><td>Buying</td><td>100</td></tr> <tr><td>Using</td><td>100</td></tr> <tr><td>Planting</td><td>100</td></tr> <tr><td>Harvesting</td><td>100</td></tr> <tr><td>Selling</td><td>100</td></tr> <tr><td>Buying</td><td>100</td></tr> <tr><td>Using</td><td>100</td></tr> </table>	Planting	100	Harvesting	100	Selling	100	Buying	100	Using	100	Planting	100	Harvesting	100	Selling	100	Buying	100	Using	100
Planting	100																				
Harvesting	100																				
Selling	100																				
Buying	100																				
Using	100																				
Planting	100																				
Harvesting	100																				
Selling	100																				
Buying	100																				
Using	100																				
Politician	<table border="1"> <tr><td>Planting</td><td>100</td></tr> <tr><td>Harvesting</td><td>100</td></tr> <tr><td>Selling</td><td>100</td></tr> <tr><td>Buying</td><td>100</td></tr> <tr><td>Using</td><td>100</td></tr> <tr><td>Planting</td><td>100</td></tr> <tr><td>Harvesting</td><td>100</td></tr> <tr><td>Selling</td><td>100</td></tr> <tr><td>Buying</td><td>100</td></tr> <tr><td>Using</td><td>100</td></tr> </table>	Planting	100	Harvesting	100	Selling	100	Buying	100	Using	100	Planting	100	Harvesting	100	Selling	100	Buying	100	Using	100
Planting	100																				
Harvesting	100																				
Selling	100																				
Buying	100																				
Using	100																				
Planting	100																				
Harvesting	100																				
Selling	100																				
Buying	100																				
Using	100																				
Fisher Man	<table border="1"> <tr><td>Planting</td><td>100</td></tr> <tr><td>Harvesting</td><td>100</td></tr> <tr><td>Selling</td><td>100</td></tr> <tr><td>Buying</td><td>100</td></tr> <tr><td>Using</td><td>100</td></tr> <tr><td>Planting</td><td>100</td></tr> <tr><td>Harvesting</td><td>100</td></tr> <tr><td>Selling</td><td>100</td></tr> <tr><td>Buying</td><td>100</td></tr> <tr><td>Using</td><td>100</td></tr> </table>	Planting	100	Harvesting	100	Selling	100	Buying	100	Using	100	Planting	100	Harvesting	100	Selling	100	Buying	100	Using	100
Planting	100																				
Harvesting	100																				
Selling	100																				
Buying	100																				
Using	100																				
Planting	100																				
Harvesting	100																				
Selling	100																				
Buying	100																				
Using	100																				

Table 1. Distribution of Activity Cards in Rounds 1+2 and Rounds 3+4

Bassin de Diga, Ethiopie



- Dégradation du sol, termites, déforestation

- Round (Year) Organization:
- ① Termites expansion
 - ② Termites damages → Fields...
± other damages → houses...
 - ③ Farmers decide their actions and pay for them
 - ④ Climate information
 - ⑤ - Some forest may be cut
- Some forest may become cropland
 - ⑥ Farmers get their income
 - ⑦ — can relocate (move) houses
 - ⑧ Process Scenarios & Events.
- social meetings & discussions.
- "Duties"
 - ⑨ Pay Food for people. 2000 br/ person / month

Delta Central du Niger, Mali

Multi-usages dans le temps et l'espace, plaine d'inondation...



	JERRE	BOUVES & POISSONS	BIO-DIVERSITE VEGETALE
RUE	R.S SERRAS DE	GRS REPRISE	FRAYERS MULTIPLI
	RI	FLORISSANT	MIGRATION RICUT
	PARAMP	Seuille (M)	PÊNE
	Sondahon	Paludage	captur
DECRUE	Riz de crue Né de crue (noir) DESSECC LES CHAMPS ↓		
	PARAMP	PARAMP	PÊNE
ÉTAGE			

AGRICULTURE

- 1 parcelle Riz Submergée → 3
- 1 troupeau → 3 parcelles Bouv + 1 / 2 ans
- Pêche : 1 équipement → max 6 unités
- 4 KOU DOUGOU → 1pt
- 1 PIROGUE → 1pt
- 1 → 1pt
- ensemble = 10 pt
- Primes de irrigation

Eleveurs (objet)
Type 1 (5H)
Recher

Bonne
10 years
Haw air

Recherche
C C C
D C C
D

Type 2 (int)
Avoir le
grand nombre

Analyser Mpan'Game – Ouganda (Projet Euro. AFRUMAISON)

Enjeux

Pollution / Déforestation

Ressources

Pollution, Biodiv, poissons, argent, familles (santé)

Usage

Opérationnel : sensibilisation et planification (large échelle)

Finalisation

Finalisé et transféré - réutilisé

MPAN'GAME Game Rules

In order to make the game facilitation as easy and fun as possible, this manual is divided into two parts. 1 provides a description of the game and shows how to set up the game at the beginning. 2 gives full details about the round sequence of the game, and what to do after a whole game session.

1 Description of the Game and Game Set-up

DESCRIPTION OF THE GAME

What you need

- 1 table that is 1.50 m longer than the game board
- 1 chair every 2 seats to allow access to the table
- 1 board game board, 1 board
- 187 activity cards - empty activity cards
- 100 money tokens
- 100 mango pictures
- 100 fish & grass pictures
- 200 pollution pictures
- 1000 money per game session
- 1000 mango per game session
- 1000 fish & grass per game session
- 1000 pollution per game session
- 1000 money per game session
- 1000 mango per game session
- 1000 fish & grass per game session
- 1000 pollution per game session

ROLES

ACTIVITY CARDS

GAME BOARD

SOCIAL SETTINGS

Table 1: Distribution of Activity Cards in Rounds 1-2 and Rounds 3-4



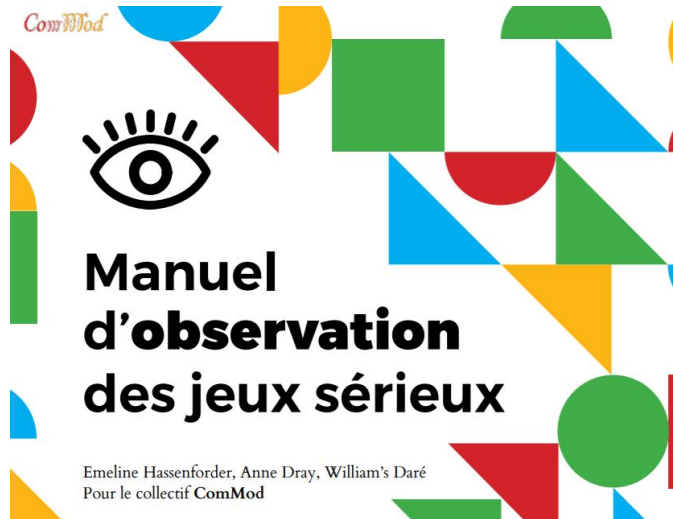
MPAN'GAME

Through collective effort and commitment, we shall manage the natural resources sustainably.

**BAMUGISA
BASO
BETT
BUBANDI
BUDO
BUSARU
DEFORA
HOSFORD
IKONGO
KABECOS
KARUGHE
KDC
KIBOTA
KIIMA
KUOFA
KYEFA
KYONDO MIDDLE
NDONGO
NEW EDEN
NORACOL
TRAP
WREFI**

"After this game, I will go and plant more indigenous trees and encourage others to do so as well! 'What will you do?'"

MMU 0772540509 and SATNET 0782313068

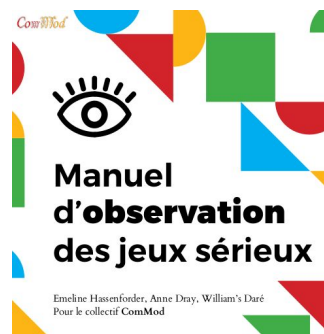


Une session de jeu (ou simulation du modèle)

Entrée par le manuel d'observation
des jeux sérieux (Hassenforder, Dray, Daré,
Commod, 2020)

https://agritrop.cirad.fr/596224/1/Manuel_ComMod_Observation_Jeux_2020_WEB.pdf

Déroulement



CRÉATION DU JEU
(Modélisation)



SESSION DE JEU
(Simulation)

Juste avant
le temps du jeu

Briefing

Pendant
le temps du jeu

Tours de jeu

Juste après
le temps du jeu

Débriefing



EFFETS

Joueurs



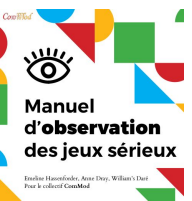
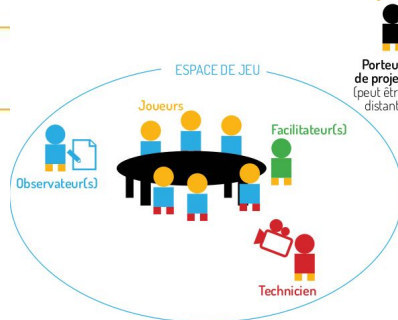
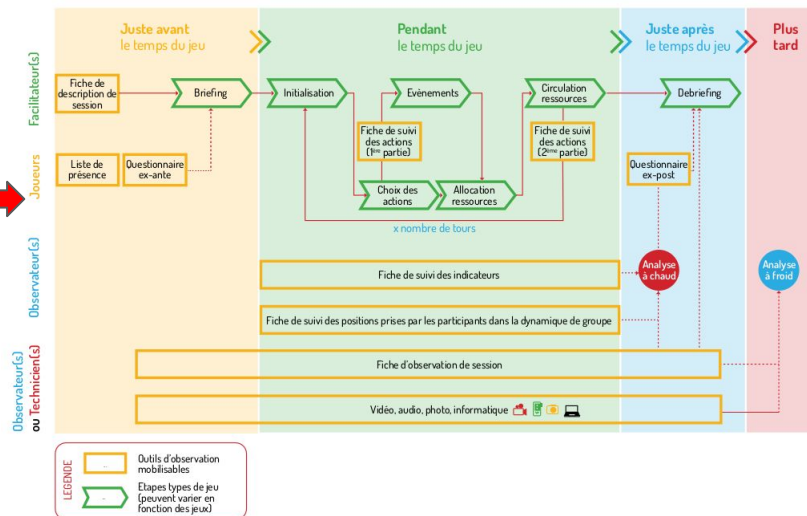
Facilitateur(s)



Observation et objectifs

Se baser sur le guide d'observation pour concevoir ses sessions?

Objectifs de la session de jeu	
1	Favoriser le transfert de connaissances et l'apprentissage
2	Faire exprimer les valeurs
3	Explorer de nouvelles stratégies individuelles (stimuler l'émergence de nouvelles pratiques)
4	Stimuler l'émergence de nouvelles organisations et institutions
5	Favoriser les relations entre les joueurs
6	Tester, valider ou améliorer un jeu



Observation et objectifs


Ce qui est “en jeu” et à discuter lors du débriefing...


42


Manuel d'observation des jeux sérieux


Comment est structuré le débriefing ?


Le *débriefing* se structure généralement en cinq phases :

 **Émotions** : partage des émotions ressenties par chacun des participants. Cette première phase est essentielle pour permettre aux *joueurs* d'évacuer éventuellement des ressentis négatifs (rancœur, colère, incompréhension, échec...) qui pourraient limiter leurs apprentissages et leurs capacités à réfléchir sur l'expérience vécue.

 **Événements** : partage entre tous les *joueurs* du déroulement de l'ensemble de la session : les tâches et les actions réalisées par les *joueurs*, les routines de jeu, les faits marquants (courbe/suivi d'*indicateurs*), les changements de rythme dus à des événements apparus dans le jeu

 **Explications** : Un même fait peut avoir plusieurs explications. Il s'agit ici de les mettre en perspective par les comportements des *joueurs* et par les stratégies individuelles et collectives qui ont amené à ces résultats.

 **Lien à la réalité** : Il s'agit de revenir sur les liens entre le jeu et la situation réelle à l'origine de l'organisation de la session (convergences, divergences).

 **Projection vers le futur** : Comment les résultats de la session de jeu seront utilisés à l'avenir.

Objectifs de la session de jeu

- 1 Favoriser le transfert de connaissances et l'apprentissage
- 2 Faire exprimer les valeurs
- 3 Explorer de nouvelles stratégies individuelles (stimuler l'émergence de nouvelles pratiques)
- 4 Stimuler l'émergence de nouvelles organisations et institutions
- 5 Favoriser les relations entre les joueurs
- 6 Tester, valider ou améliorer un jeu

Rés'eaulution Diffuse

Un jeu de rôle pour la concertation sur l'enjeu des pollutions diffuses agricoles



Une démarche collective impliquant les acteurs locaux



Juin 2017

1
Partager les perceptions



Janv. - Mars 2018

3
Imaginer des scénarios de territoire



Janvier 2019

5
Restitution collective et suites



2
Partager les savoirs



Déc. 2017

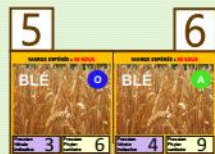
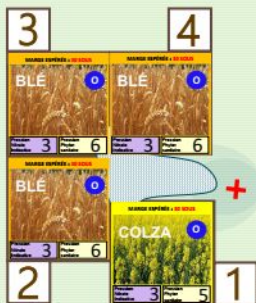
4
Tester des solutions innovantes



Juin 2018

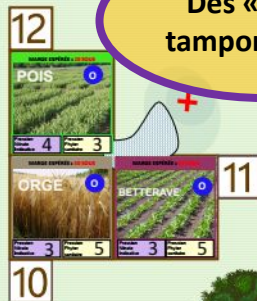
Le Maire, qui porte tous les enjeux « territoriaux »

L'OSD, qui contrôle véritablement la filière



+

Des « zones tamponables »



+



Des cultures/itinéraires techniques aux impacts divers

« L'environnement », qui « récolte » la pollution diffuse

Les agriculteurs, au croisement de toutes les contraintes

Un jeu qui met en lien acteurs agricoles et acteurs de l'eau

L'élú dispose d'une grille d'évaluation avec plusieurs indicateurs : **Pression phytosanitaire, Pression nitrate, Biodiversité, Satisfaction des autres usages et qualité du paysage.**

Après chaque tour, l'élú effectue un bilan et invite les acteurs à la concertation sur les pistes d'action possibles. Ce **moment de dialogue** permet d'explicitier les stratégies des acteurs, de donner lieu à des négociations, de nouer des alliances, etc.

À la fin d'un jeu, on ouvre la discussion sur **le lien avec la réalité...**



Littosim (Becu & al, 2017)

Un dispositif Commod “hybride” sur les submersions marines qui mobilise un support informatique de simulation pour accompagner le jeu de rôle.

Le projet de recherche LittoSIM : une démarche de modélisation d'accompagnement

En 2010, la tempête Xynthia a pointé certaines limites de la gestion des risques de submersion marine en France. En 2015, une équipe de chercheurs du CNRS et de l'IRD développe un modèle dont l'objectif est d'améliorer la connaissance des risques au sein des collectivités territoriales.

Le projet de recherche utilise la simulation et la mise en situation pour accompagner les acteurs dans leurs choix stratégiques (démarche ComMod).

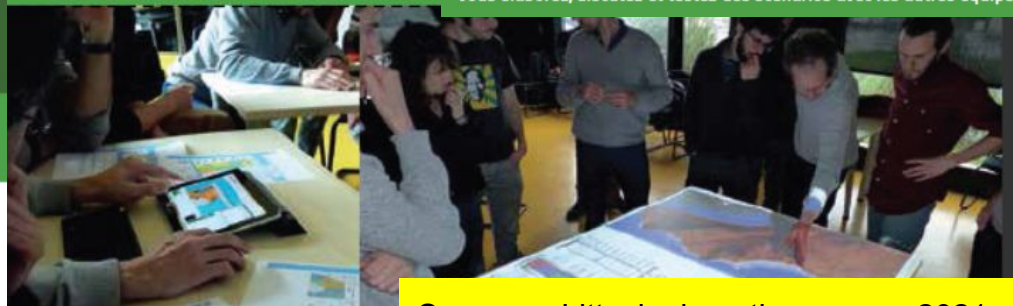
www.littosim.hypotheses.org

contact-littosim@univ-lr.fr



Gérez le risque de submersion !

Pendant un atelier LittoSIM, vous aménagez le territoire via une interface numérique, vous assistez à une simulation de submersion, vous analysez ses impacts, vous élaborez, discutez et testez des scénarios avec les autres équipes.



Sources : Littosim.hypotheses.org, 2021

TerriStories (D'Aquino & al., 2017)

Un dispositif simple de co-création de modèle
et dialogue territorial + version informatique
: gestion foncière et agricole au Sénégal

Localisation : Widou, Ferlo (zone pastorale)

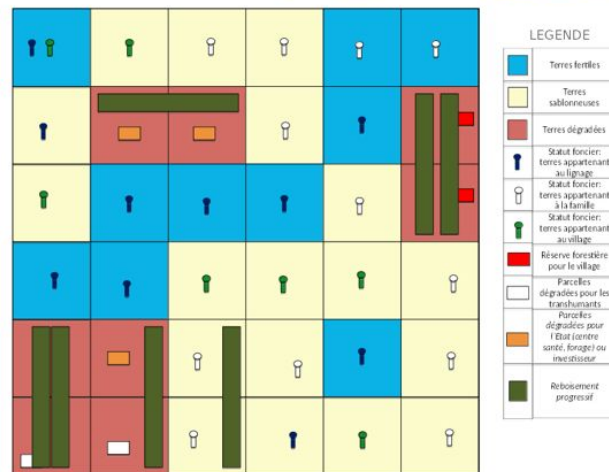
Participants : éleveurs

Observations : mise en place d'un comité villageois qui décide d'une zone de plantation sur des parcelles dégradées

Echelle du plateau : Widou



Transhumance d'après Leclerc et Sy
(2011, d'après Gomez 1979)



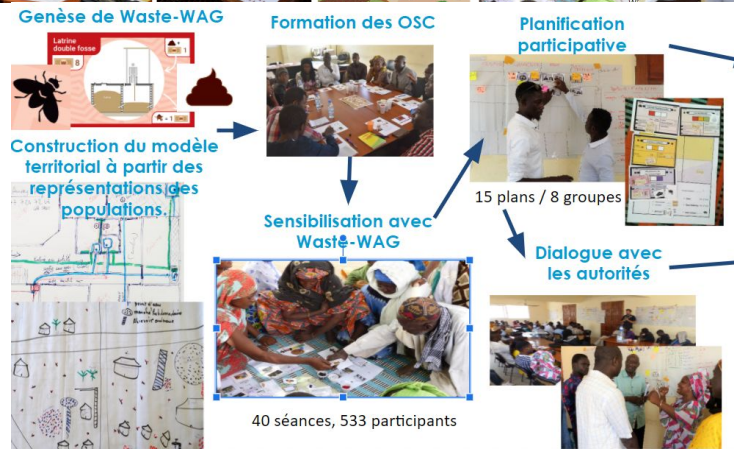
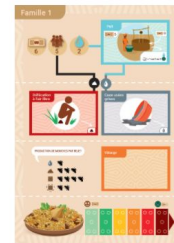
(cf. webin 3) Un jeu "expert" sur l'assainissement... pour les communautés

Waste-WAG base de jeux de rôle pratiques
sur les changements de pratiques en
assainissement domestique et semi-collectif
→ aller vers une planification des pratiques
puis un co-engagement



Un jeu "expert" sur l'assainissement au service des gens

- Engagement multi-acteurs en appui sur réseau ONG locales ("OSC") : en auto-animation, large extension sociale (533 part.), 2 zones rurales et urbaines
- Choix et organisation par les habitants de nouvelles approches d'assainissement en appui sur un jeu de rôle pour choisir des solutions locales et les mettre en oeuvre
- Finalisation de plans par village ou quartier
- Passage au niveau administratif / gouvernemental



L'EAU EN JEU

Un kit de jeu pour explorer et débattre des enjeux de l'eau depuis l'habitation jusqu'au bassin versant (<http://eauenjeu.org>)

- A partir de WAG, un kit pédagogique complet sur les usages et la gestion de l'eau
- Du CE2 à la terminale, et plus
- 2 supports de jeux de rôle de table :
 - dans un bassin versant
 - dans les habitations du quartier ou village
- Multi-thématiques :
 - quantité, qualité, inondations, développement durable, bien-être et lien social, associations, gestion et politiques publiques, élections, économie, emploi...

Diffusé dans l'Educ. Nat à 5000 unités



A retenir sur les Jeux de Rôle et Commod !

1. Un dispositif exploratoire et décisionnel permettant de confronter les acteurs à la complexité de l'action locale et aux résistances des autres acteurs, et donc de co-évoluer vers une option d'action collective nouvelle : oser tester des options socialement difficiles dans un contexte facilitant et les rendre discutables
2. Dans la modélisation d'accompagnement, on préconise en amont des jeux de rôle de passer par la modélisation participative comme mode de structuration des connaissances, d'appropriation du support et d'apprentissage social préalable. Mais le jeu confronte "durement" les acteurs à leurs propres visions !
3. Un rôle crucial pour le débriefing pour donner du sens à l'expérience

Références

Nicolas Becu, Marion Amalric, Brice Anselme, Elise Beck, Xavier Bertin, Etienne Delay, Nathalie Long, Nicolas Marilleau, Cécilia Pignon-Mussaud, Frédéric Rousseaux, 2017, Participatory simulation to foster social learning on coastal flooding prevention, Environmental Modelling & Software, Volume 98, Pages 1-11, ISSN 1364-8152, <https://doi.org/10.1016/j.envsoft.2017.09.003>

Un jeu c'est...

« une action libre, sentie comme fictive et située en dehors de la vie courante, capable néanmoins d'absorber totalement le joueur [...] qui s'accomplit en un temps et un espace expressément circonscrits, se déroule avec un ordre selon des règles données, et suscite dans la vie des relations [...] accentuant par le déguisement leur étrangeté vis-à-vis du monde habituel » (J. Huizinga, 1951).

⇒ Un dispositif qui par l'édiction et l'adoption de règles limitées dans le temps et le champ social, permet d'échapper aux normes sociales et à certaines contraintes, puis de tester "autre chose" et se tester collectivement, pour enfin éventuellement stabiliser ces changements dans le réel

Tous les jeux dits "sérieux" actuels, le sont-ils ainsi ?