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

agreenium
l'institut agronomique, vétérinaire & forestier de France

INRAE G-eau cirad CoOPLAaGE

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 partici 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 Modélisatio 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 CoOPILOT ?

(cc)BY.nc.sa, Coopilage@watagame.info, UMR G-EAU, 2020

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

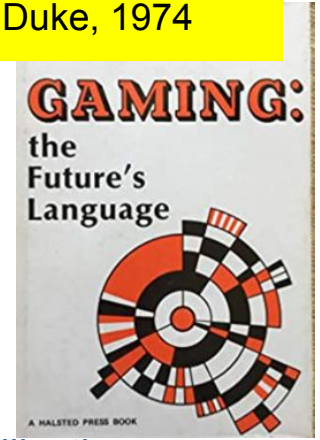
- Apprendre à agir ensemble dans un environnement complexe
- Inventer des actions nouvelles, et s'engager dans des chemins de changement

(cc)by.nc.sa, Cooplaage@watagame.info, UMR G-EAU, 2020

Rien de neuf ?

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

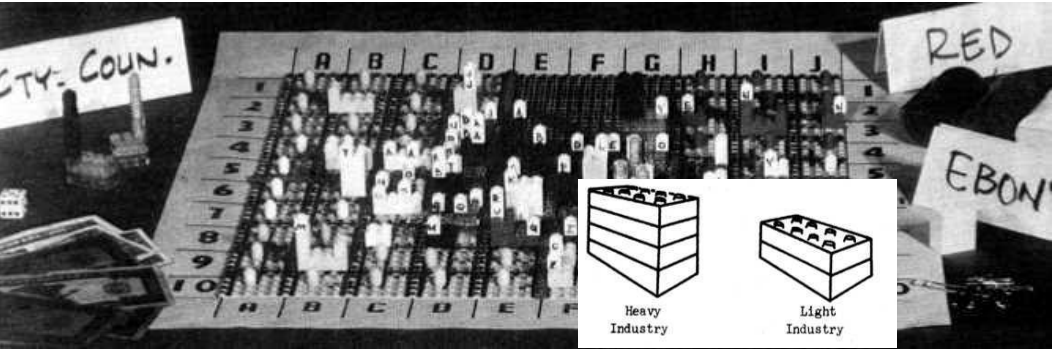
Duke, 1974



Wargames

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



Mermet, 1992

Piveteau, 1995

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

Principes du diagnostic participatif spatialisé
(Lardon S. Piveteau V., 2005)

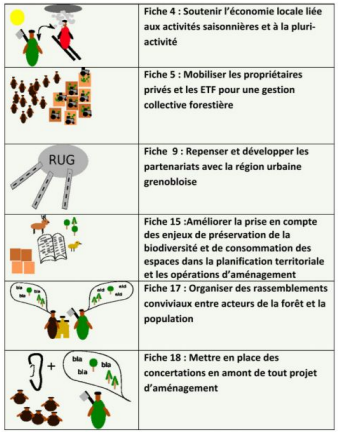
- Spatialiser les informations
- Articuler les échelles
- Assurer la transversalité
- Hybrider les savoirs

Principes des démarches participatives prospectives
(Lardon S., 2013)

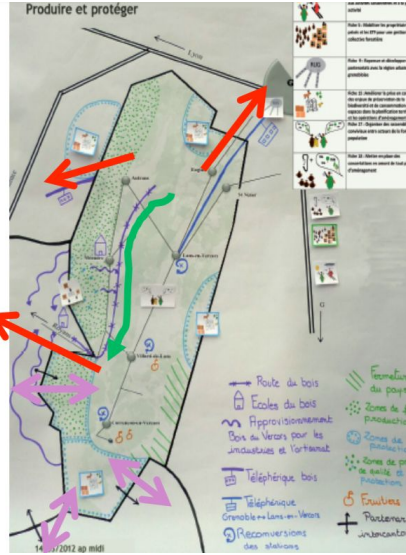
- S'exprimer
- Argumenter
- Etre créatif

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
Constater et Partager	*Etablir une vision d'avenir*	*Envisager l'action*
État des lieux	Quelle(s) évolution(s) ?	Mobiliser
Diagnostic	Scénarisation créative	Co-construire
Partage avec les acteurs	Vision concertée	
La vision partagée	Scénarisation prospective	Les actions

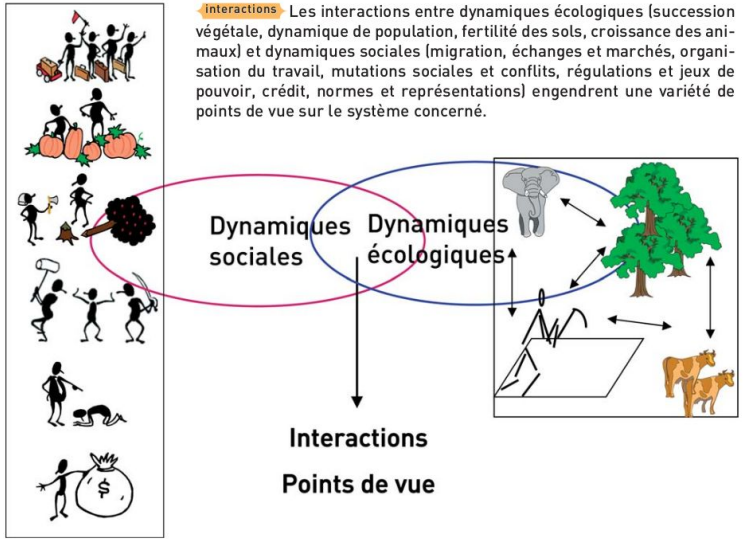
Le jeu de rôle met l'accent sur le jeu d'acteurs

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

Source: Chambon, Lardon, Caron, 2013 - LE JEU DE TERRITOIRE UN DISPOSITIF PARTICIPATIF FACILITANT L'INTERACTION ACTEURS - CHERCHEURS http://comeaulabo.ens-lyon.fr/IMG/pdf/JT_chercheurs-acteurs-ENS-mai2013-CHAMBON.pdf

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

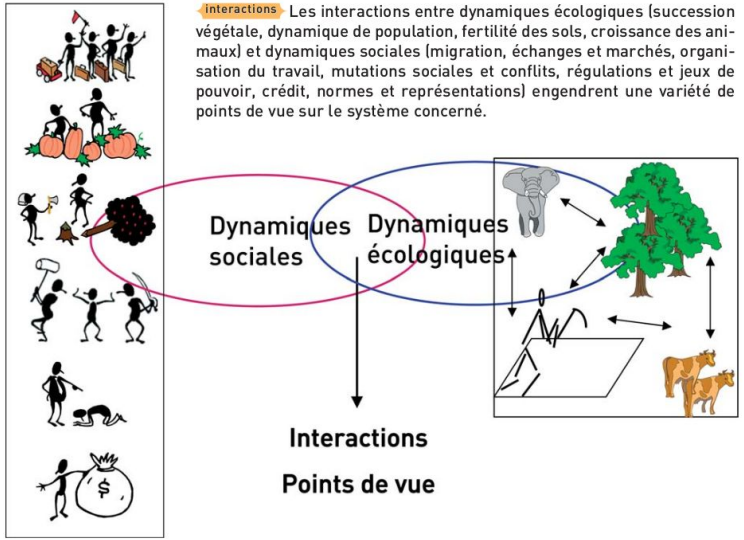
De multiples interactions…

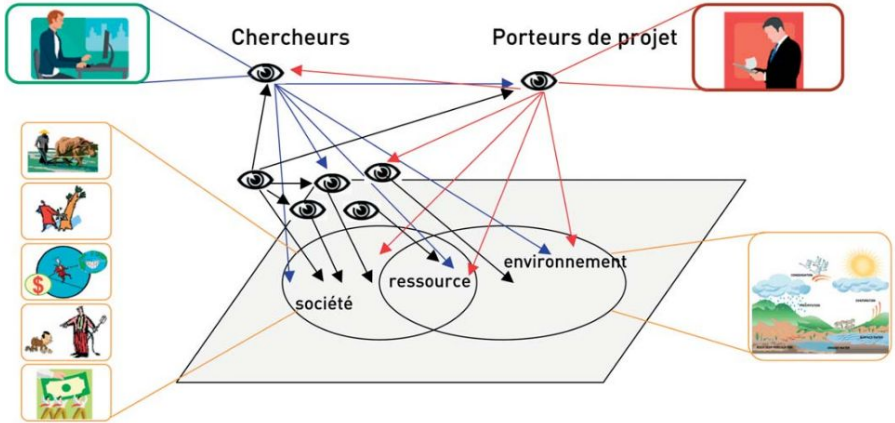


(cc)by.nc.sa, Cooplaage@watagame.info, UMR G-EAU, 2020

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

De multiples interactions et de multiples points de vues



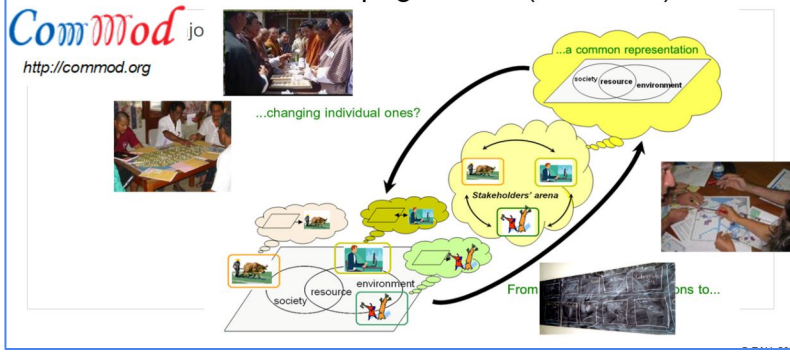


(cc)by.nc.sa, Cooplaage@watagame.info, UMR G-EAU, 2020

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.

Une démarche intégrée de modélisation participative: la modélisation d'accompagnement (ComMod)

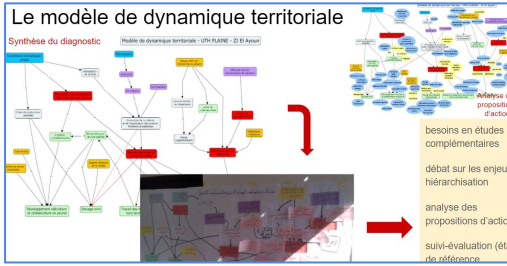


(cc)by.nc.sa, Cooplaage@watagame.info, UMR G-EAU, 2020

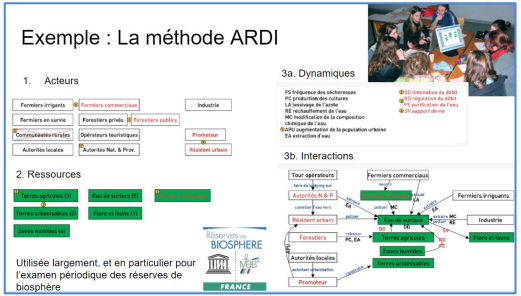
SelfCormas (D'Aquino, Le Page, Bousquet, Bah, 2002)

- 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 acteur 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



(cc)by.nc.sa, Cooplaage@watagame.info, UMR G-EAU, 2020

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 !

(cc)by.nc.sa, Cooplaage@watagame.info, UMR G-EAU, 2020

La co-construction du modèle et du JDR

L’approche autonomisante
Wat-A-Game

(cc)by.nc.sa, Cooplaage@watagame.info, UMR G-EAU, 2020

“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)

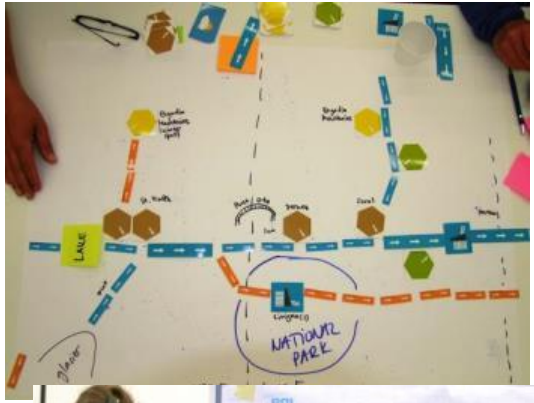
Découvrir, simuler, construire, dialoguer

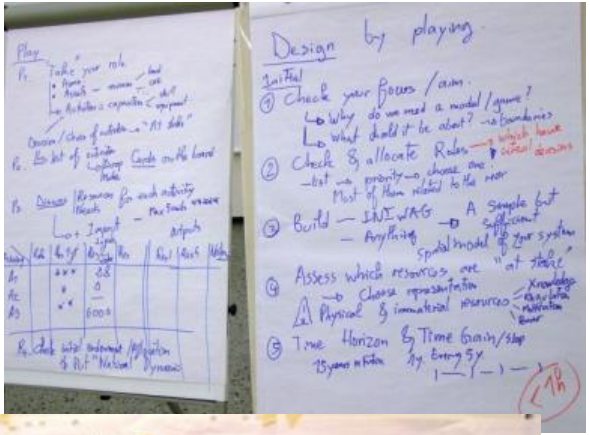
Rivière Inn (Suisse)
Interreg
SPARE +
Fondation
Pro
Terra
Engadina

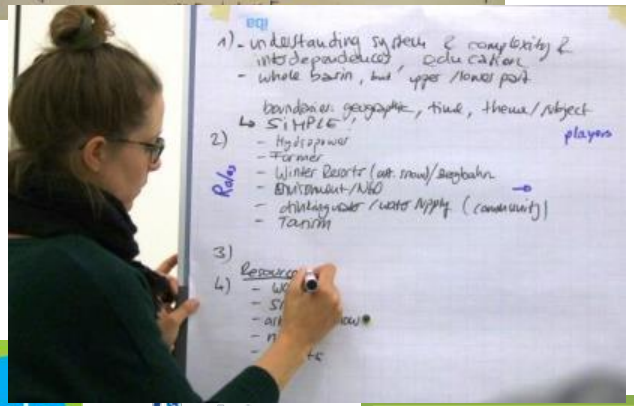
http://watagame.info

© Nils.Ferrand@IRSTEA.fr - 2018

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



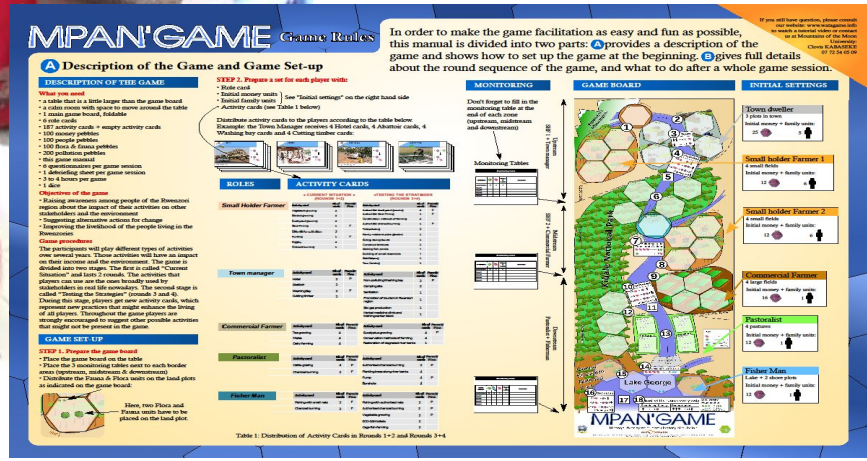




© Nils.Ferrand@IRSTEA.fr - 2018

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: A provides a description of the game and shows how to set up the game at the beginning. B gives full details about the round sequence of the game, and what to do after a whole game session.

If you still have question, please consult our website: www.wetagame.info to watch a tutorial or contact the author as a Mountain of the Moon University: Chris KABAMBA 07 72 54 05 09

A Description of the Game and Game Set-up

DESCRIPTION OF THE GAME

What you need
- a table that is a little larger than the game board
- a calm room with space to move around the table
- 1 game board, folded, foldable
- 6 role cards
- 187 activity cards + empty activity cards
- 100 money pebbles
- 100 people pebbles
- 100 flora & fauna pebbles
- 200 pollution pebbles
- this game manual
- 6 questionnaires per game session
- 1 debriefing sheet per game session
- 3 to 4 hours per game
- 1 dice

Objectives of the game
- Raising awareness among people of the Rwenzori region about the impact of their activities on other stakeholders and the environment
- Suggesting alternative actions for change
- Improving the livelihood of the people living in the Rwenzories

Game procedures
The participants will play different types of activities over several years. Those activities will have an impact on their income and the environment. The game is divided into two phases: 1) rounds 1-2 are called "Current Situation" and 2) rounds 3-4 are called "Testing the Strategies". The activities that players can use are the ones broadly used by stakeholders in real life nowadays. The second stage is called "Testing the Strategies" (rounds 3 and 4). During this stage, players get new activity cards, which represent new practices that might enhance the living of all players. Throughout the game players are strongly encouraged 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 border area (upstream, midstream & downstream)
- Distribute the Fauna & Flora units on the land plots as indicated on the game board:

Here, two Flora and Fauna units have to be placed on the land plot.

STEP 2. Prepare a set for each player with:
- Role card
- Initial money units
- Initial family units

See "Initial settings" on the right hand side

- Activity cards (see Table 1 below)

Distribute activity cards to the players according to the table below. Example: the Town Manager receives 4 Hotel cards, 4 Abattoir cards, 4 Washing bay cards and 4 Cutting tower cards:

ROLES | ACTIVITY CARDS

Small Holder Farmer | Town manager | Commercial Farmer | Pastoralist | Fisher Man

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

MONITORING

Don't forget to fill in the monitoring table at the end of each zone (upstream, midstream and downstream)

Monitoring Tables

GAME BOARD

Lake George

MPAN'GAME

INITIAL SETTINGS

Town dweller
3 plots in town
Initial money + family units: 12 / 4

Small holder Farmer 1
4 small fields
Initial money + family units: 12 / 6

Small holder Farmer 2
4 small fields
Initial money + family units: 12 / 5

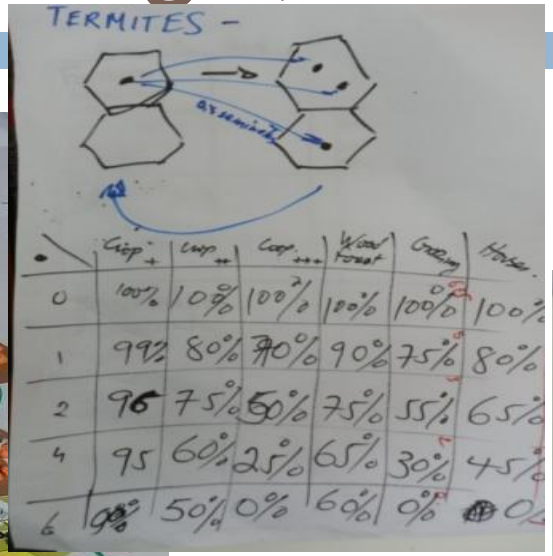
Commercial Farmer
4 large fields
Initial money + family units: 16 / 1

Pastoralist
4 pastures
Initial money + family units: 12 / 3

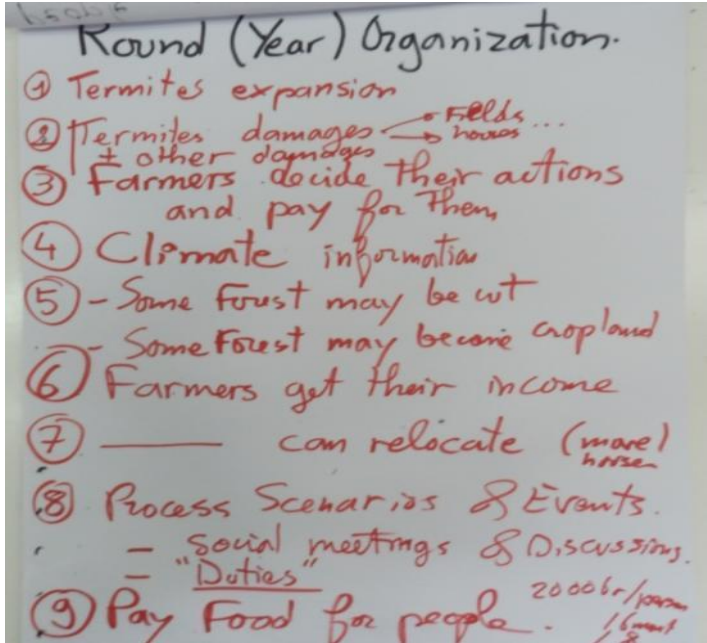
Fisher Man
Lake + 2 shore plots
Initial money + family units: 12 / 1

© Nils Ferrand@IRSTEA.fr 2018

Bassin de Diga, Ethiopie



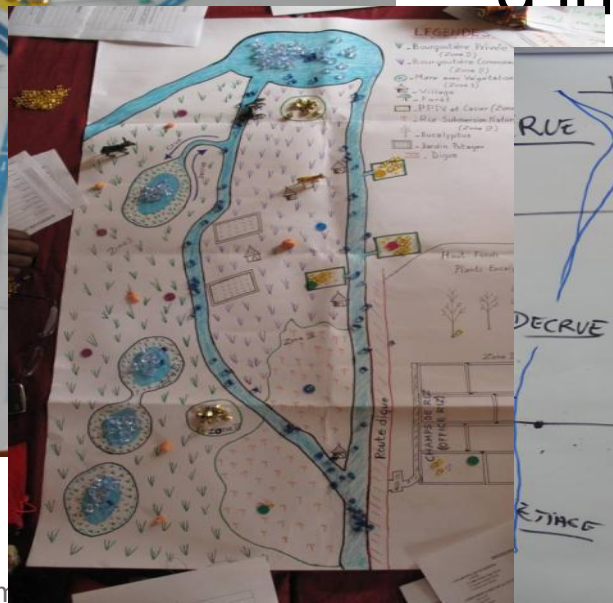
- Dégradation du sol, termites, déforestation

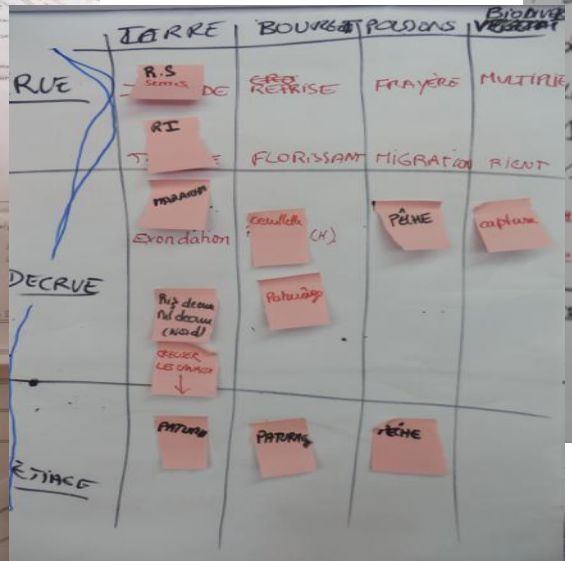


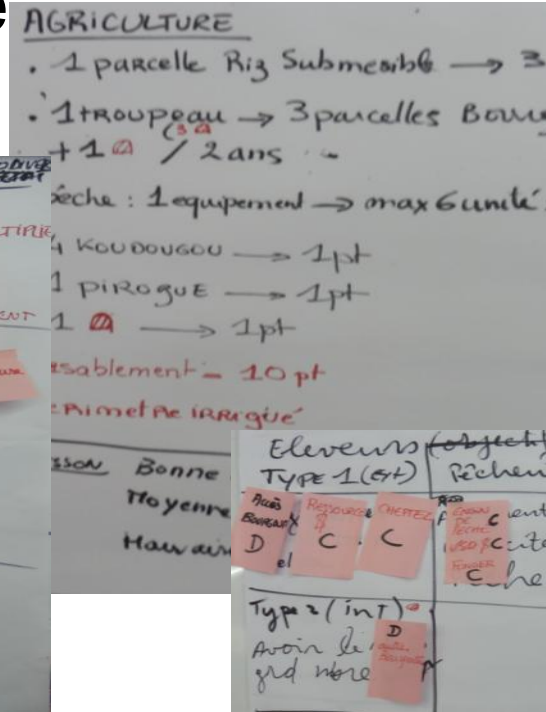
© Abrami, Ferrand 2012

Delta Central du Niger, Mali

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



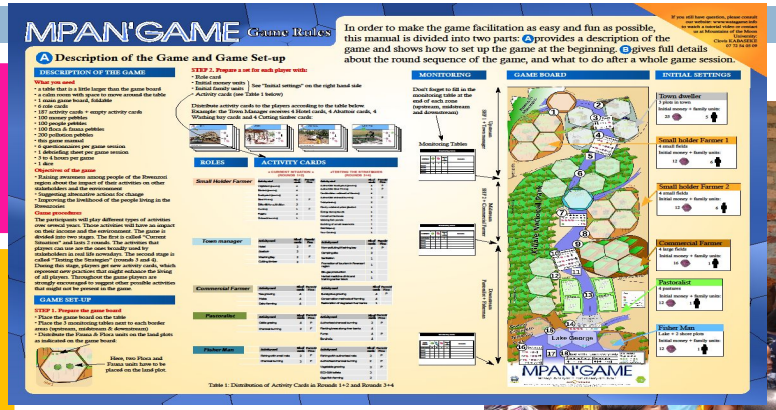




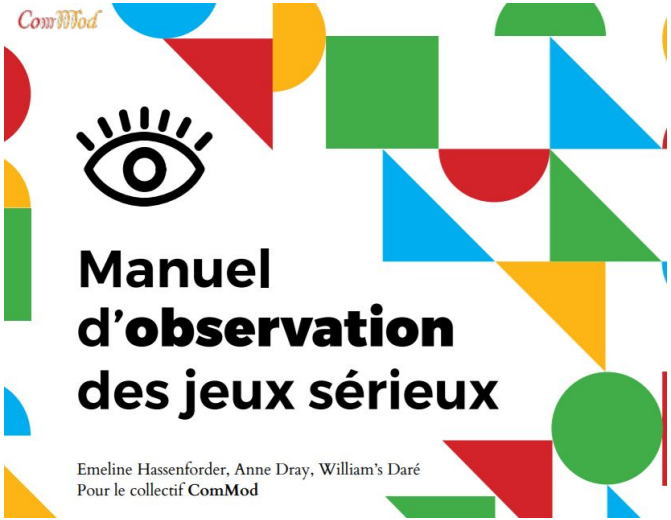
© Abram

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

Enjeux	Pollution / Déforestation
Ressources	Pollution, Biodiv, poissons, argent, familles (santé)
Usage	Opérationnel : sensibilisation et planification (large échelle)
Finalisation	Finalisé et transféré - réutilisé



© Abrami, Ferrand 2012



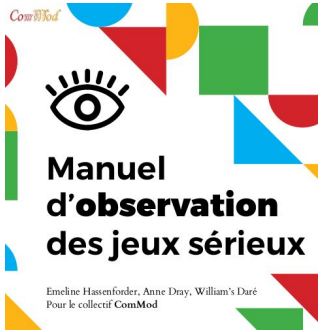
Une session de jeu (ou simulation du modèle)

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

(cc)by.nc.sa, Cooplaage@watagame.info, UMR G-EAU, 2020

Déroulement



CRÉATION DU JEU
(Modélisation)

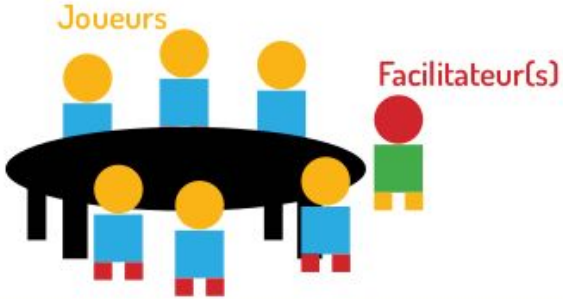
SESSION DE JEU
(Simulation)

Juste avant
le temps du jeu

Pendant
le temps du jeu

Juste après
le temps du jeu

Briefing → Tours de jeu → Débriefing



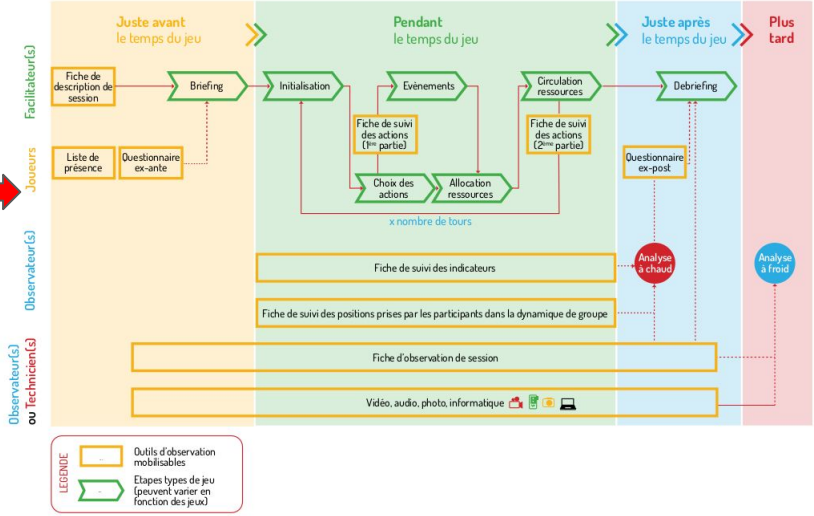
EFFETS

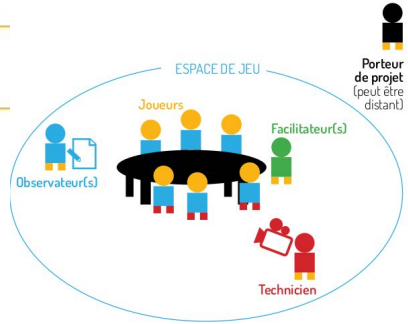
(cc)by.nc.sa, Cooplaage@watagame.info, UMR G-EAU, 2020

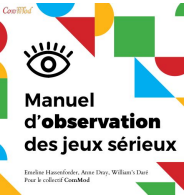
Observation et objectifs

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





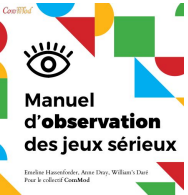


(cc)by.nc.sa, Cooplaage@watagame.info, UMR G-EAU, 2020

Observation et objectifs

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

	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



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 évènements 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.

Rés'eaulution Diffuse

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

INRAE G-eau gestion de l'Eau, Acteurs, Usages lisode lien social et décision

Une démarche collective impliquant les acteurs locaux

Juin 2017

1
Partager les perceptions

Déc. 2017

2
Partager les savoirs

Janv. - Mars 2018

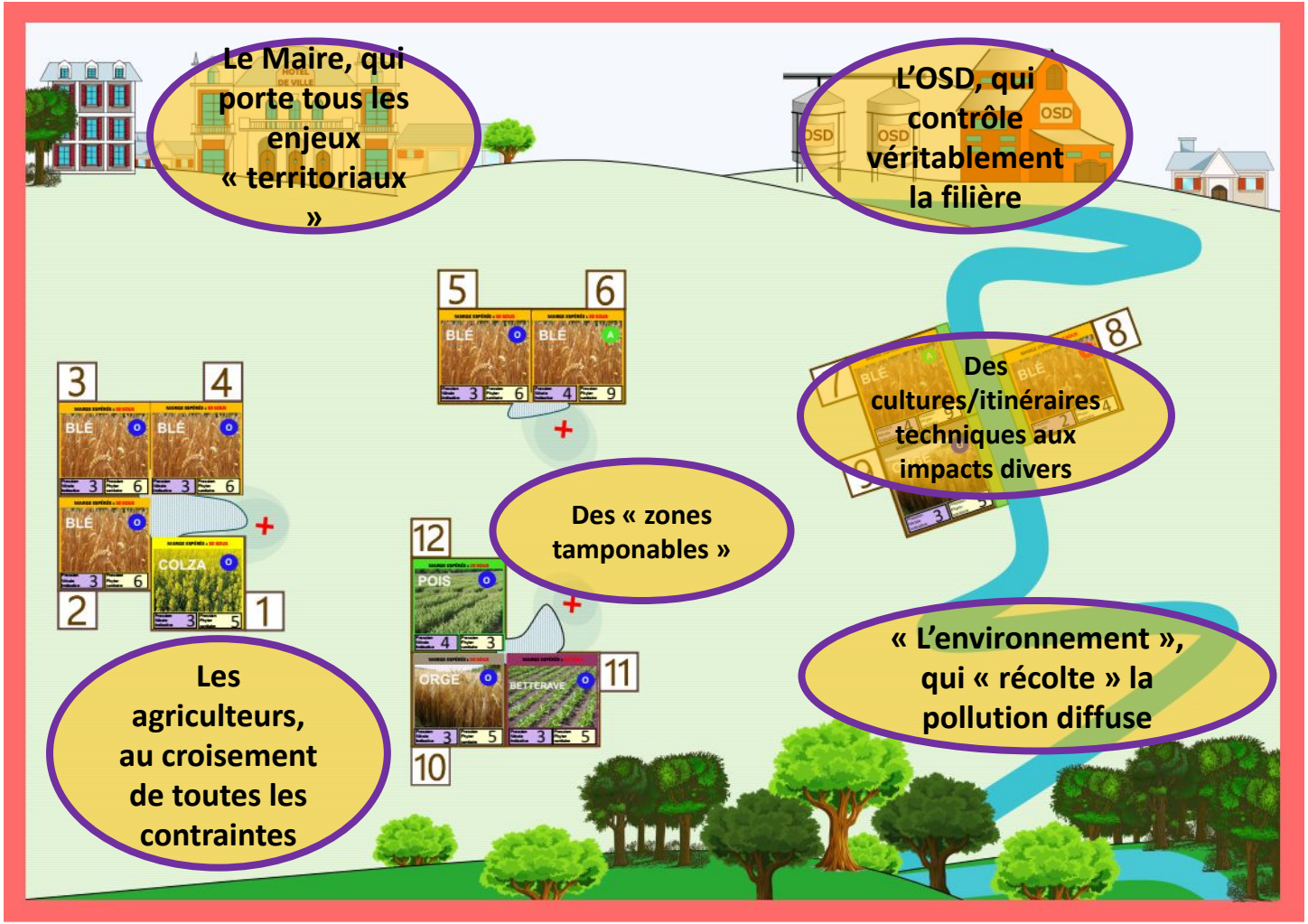
3
Imaginer des scénarios de territoire

Juin 2018

4
Tester des solutions innovantes

Janvier 2019

5
Restitution collective et suites


Le Maire, qui porte tous les enjeux « territoriaux »
L'OSD, qui contrôle véritablement la filière
Des cultures/itinéraires techniques aux impacts divers
Des « zones tamponables »
« L'environnement », qui « récolte » la pollution diffuse
Les agriculteurs, au croisement de toutes les contraintes
BLÉ
COLZA
POIS
ORGE
BETTERAVE

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

L'élu 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'élu effectue un bilan et invite les acteurs à la concertation sur les pistes d'action possibles. Ce **moment de dialogue** permet d'expliciter 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.

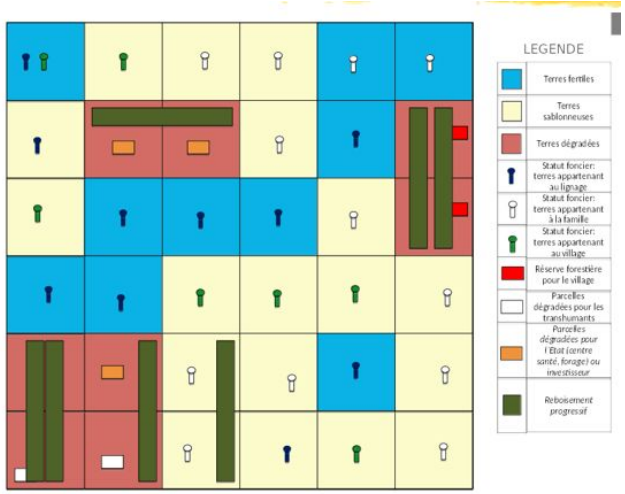
Sources : Littosim.hypotheses.org, 2021

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



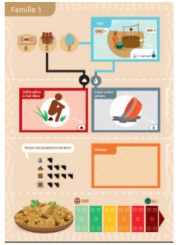
(U, 2020

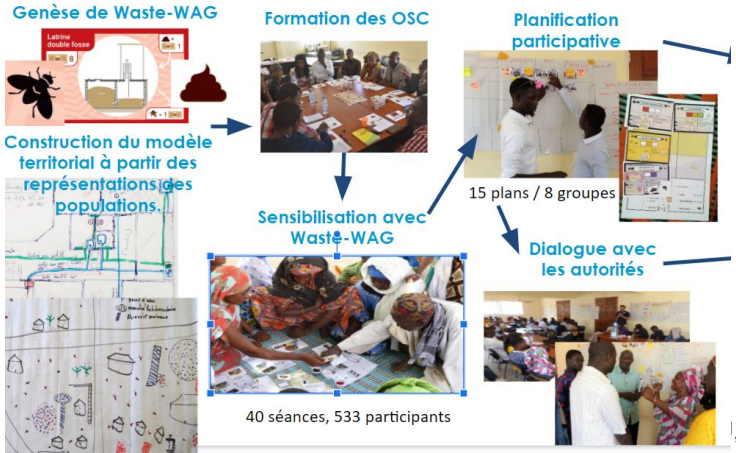
(cf. webin 3) Un jeu “expert” sur l’assainissement… pour les communautés

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





, 2020

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 <u>jeux de rôle</u> 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

Plus d'information sur http://eauenjeu.org

© eauenjeu.org 2014 - CASDEN - Irstea - Thinkstock - Design Alexandre Cheyrou

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

(cc)by.nc.sa, Cooplaage@watagame.info, UMR G-EAU, 2020

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

(cc)by.nc.sa, Cooplaage@watagame.info, UMR G-EAU, 2020

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 ?

(cc)by.nc.sa, Cooplaage@watagame.info, UMR G-EAU, 2020