



Introduction sur les jeux sérieux

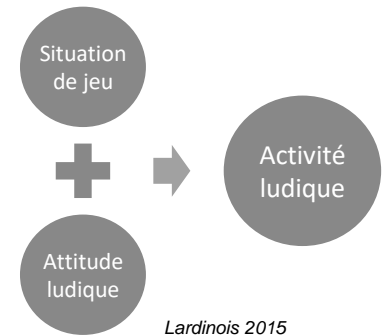
usages et publics

5 juillet 2022

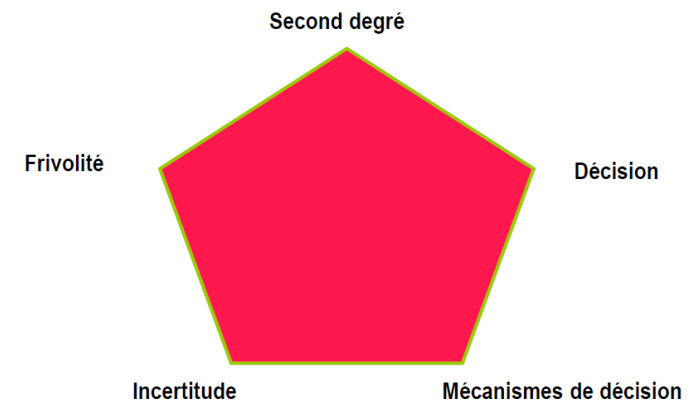


Qu'est ce qu'un jeu

- Un système de règles et des joueurs
- Une expérience vécue
- Un cadre de second-degré
- Des décisions



Lardinois 2015



Les jeux "sérieux"

(Abt, 1970)

« Jeux dont la mission principale n'est pas le divertissement »

(Sawyer, 2007)

L'intention du jeu

- Délivrer un message (Advergame, Persuasive game,...)

- Entraîner

- Simuler, pour explorer/ faire découvrir



Des jeux dont l'intention est d'engager

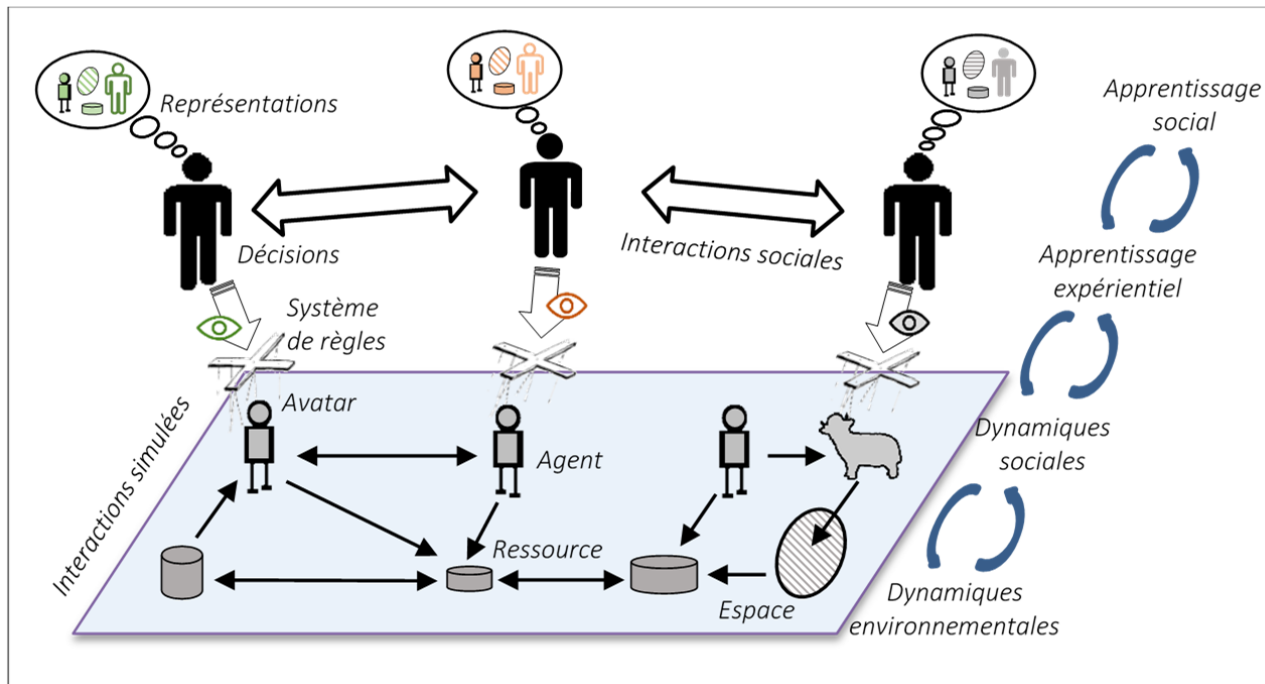
La simulation participative : le partage du contrôle de la simulation

L'apprentissage d'une communication complexe (multidirectionnelle et multiforme, où le sens des actes est socialement construit)

Penser le territoire dans sa complexité (être acteur du territoire en appréhendant ses mécanismes, ses interdépendances, ses enjeux & explorer des possibles)

Appui à l'action collective (co-construire avec des acteurs agissant à différentes échelles et sur différents usages)

La structure d'une simulation participative (1/2)



1. un modèle composé d'agents en interaction avec des ressources, situés dans un espace organisé

2. des participants qui interagissent au travers d'un avatar et d'un système de règles

3. des représentations individuelles de l'environnement qui influent sur les décisions de jeu

4. un double apprentissage qui résulte des interactions avec l'artefact de simulation (expérientiel) et avec les autres (social)

La structure d'une simulation participative (2/2)

Briefing

- Objectifs de l'atelier
- Système de règles
- Rôles des intervenants



Simulation

- Tour de chauffe
- Tours de jeu
- Phases de crise
- Finalisation
- Indicateurs de résultats

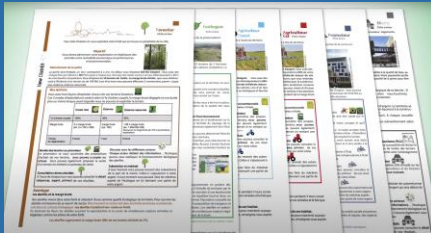


Débriefing

- expériences : ressenti, réflexivité
- opportunités : améliorer, co-construire
- application : transposer, s'engager



Usages & Publics



- Des jeux pour appréhender la complexité d'un socio-écosystème
- Des jeux pour construire une stratégie collective / un projet commun
- Des jeux pour identifier des compromis
- Des acteurs engagés dans un projet commun
- Des acteurs aux intérêts divergeant, partageant un même espace / une même ressource
- Des étudiants, élèves, apprenants
- Des citoyens concernés

