



## QUELLE MOBILISATION D'ACTEURS POSSIBLE POUR ÉLABORER SA STRATÉGIE ?

*L'EXEMPLE DU CORPS UNIVERSITAIRE ET DE LA RECHERCHE, MOTEUR DE  
L'INNOVATION VIA L'EXEMPLE DES JEUX SÉRIEUX*

Corinne Curt & Franck Sfiligoï Taillandier



18/06/24

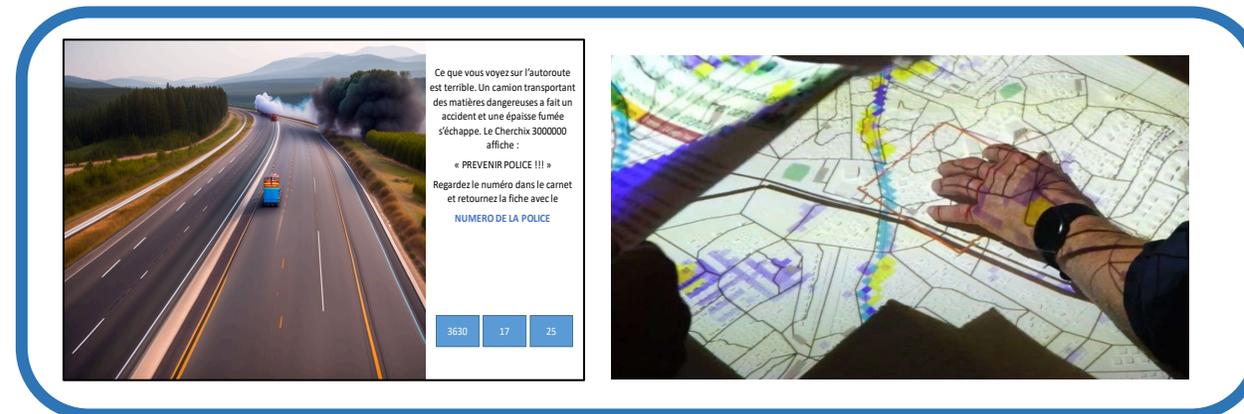
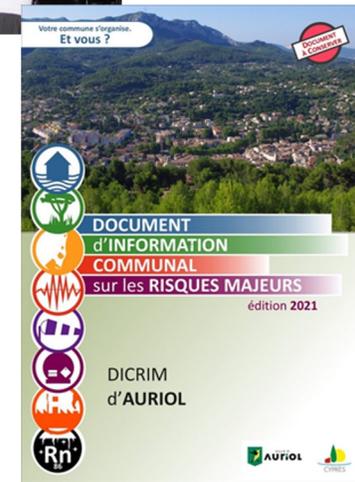
# Importance de la sensibilisation du public aux risques

Un seul outil n'est pas suffisant

Publics variés : adultes, enfants, citoyens, professionnels

Nécessité de développer une panoplie d'outils

- ❖ documents municipaux
- ❖ affiches
- ❖ réunions
- ❖ repères de crues
- ❖ exercices et simulations
- ❖ plus récemment : pièces de théâtre, expositions artistiques, **magnets**, **jeux sérieux**

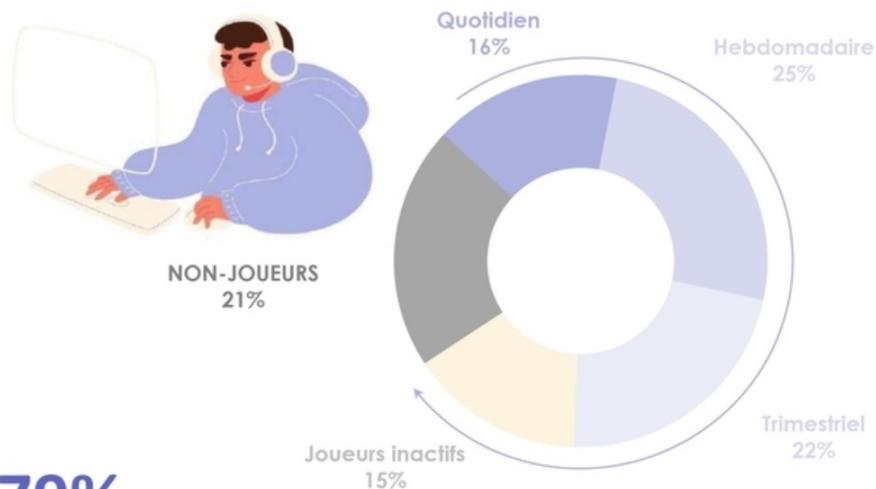


# Le jeu : une activité largement répandue en France

## La pratique générale des jeux vidéo

Q : Au cours de votre vie, avez-vous déjà joué à des jeux vidéo, quel que soit le support (ordinateur, console, smartphone, tablette) ? / Et au cours des 3 derniers mois, à quelle fréquence avez-vous joué à des jeux vidéo ?

Base : Ensemble des Français 

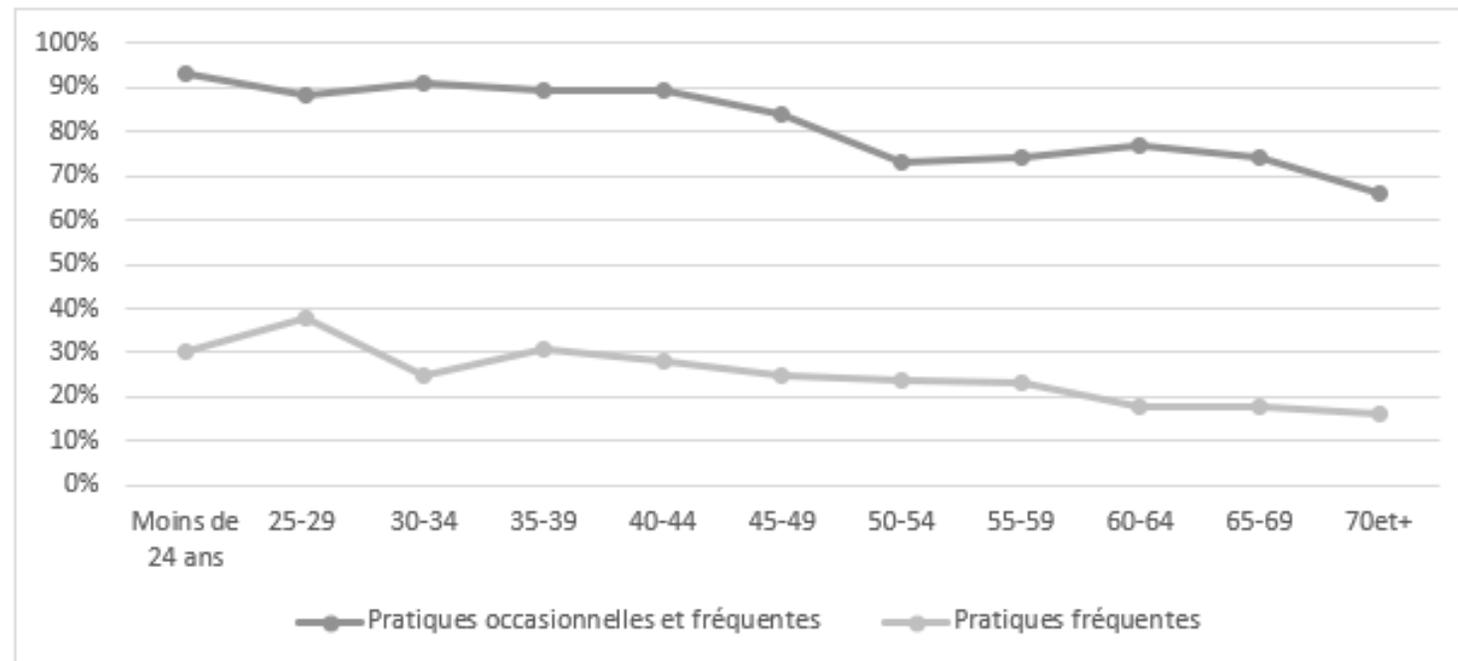


**79%**

des Français ont déjà joué à des jeux vidéo,  
dont **64%** activement au cours des trois derniers  
mois

Source : Etude SELL - Médiamétrie 2023

## Pratique du jeu de société par classe d'âge



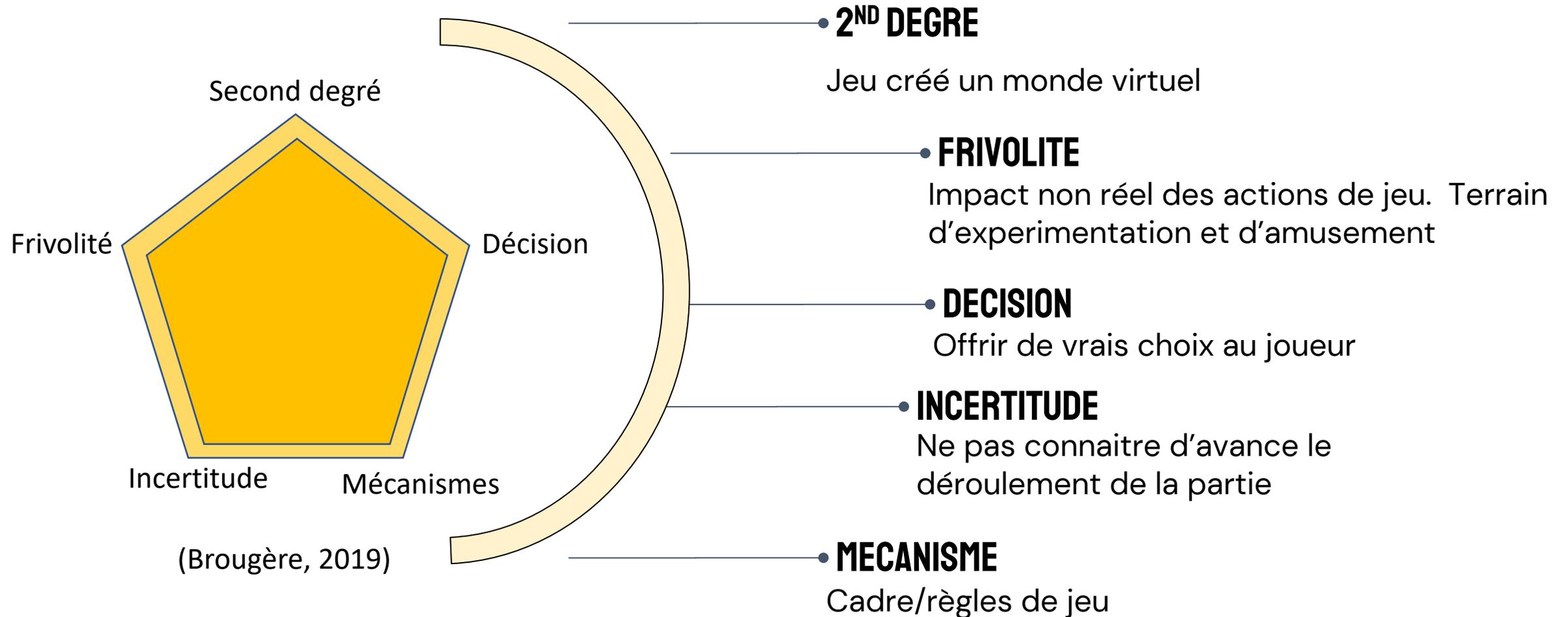
Source : Enquête « Cultures et pratiques ludiques en France : le cas des jeux de société » (Ludenquête), 2017, ELIPSS/CDSP

A photograph of a family and an elderly woman playing a board game. The scene is set in a home with a wooden table. An elderly woman with glasses and a beige cardigan is leaning over the table, pointing at a piece on the board. A young boy in a maroon shirt sits across from her, looking intently. A young girl in a light blue shirt is on the left, also looking at the game. A man in a grey hoodie stands behind the boy, smiling. A woman with long dark hair in a pink shirt stands behind the girl. The board game has a green base with various pieces and cards. In the background, there are shelves with bottles and a coat rack with jackets.

# QUESACO LUDIS

C'est quoi un jeu sérieux ?

# Pentagone ludique



# Jeux « sérieux »

Classiquement, on définit **un jeu sérieux** comme un jeu dont la finalité première n'est pas l'amusement mais la formation, l'apprentissage ou toute autre activité dites « sérieuse ou utile ». (Michael & Chen, 2006).



*Le concept de « jeu sérieux » est toutefois débattu...  
Pour certains, ce n'est pas le jeu qui est sérieux, mais  
l'expérience de jeu !*

# Types de jeu

Ou une  
combinaison...



**Jeu vidéo**



**Jeu de plateau**



**Escape game**



**Jeu de rôle**



**Jeu de quizz**

**Autre...**

# Session de jeu



## Briefing

Présentation des règles du jeu,  
distribution des rôles, narratif  
d'introduction

*+ questionnaire avant*

## Jeu

*+ grille d'observation*

## Debriefing

Retour à la réalité, retour  
d'expérience sur le jeu, discussion  
et échanges entre les joueurs

*+ questionnaire après*

# AventuRisques Plateau

Sensibiliser aux risques majeurs  
et savoir prendre les bonnes décisions

Auteurs : Samuel Joosten et Corinne Curt



# AventuRisques : pourquoi ?

- Sensibiliser les jeunes
  - aux risques majeurs
  - et à la conduite à tenir en cas d'événement

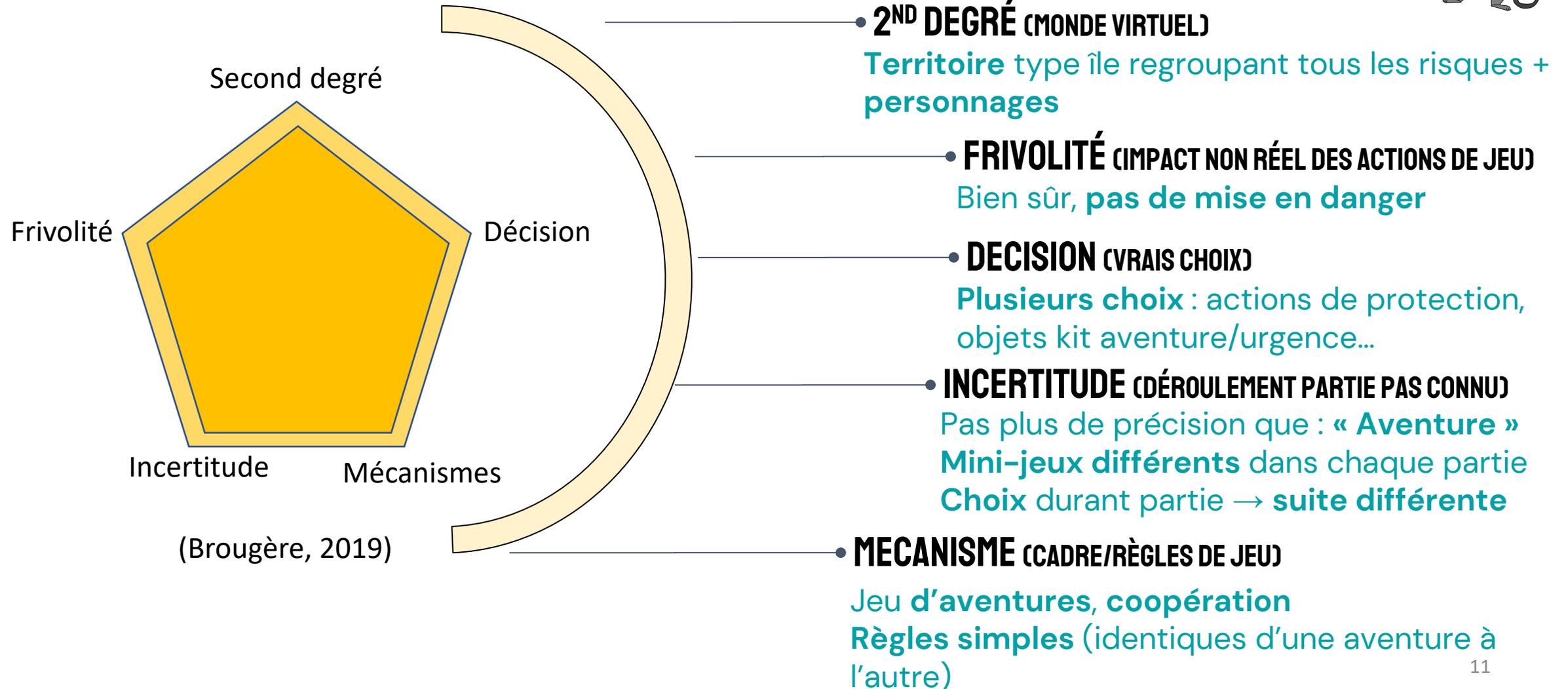
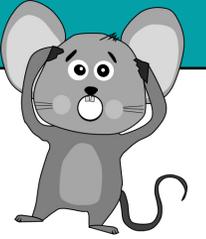
Constituer le  
kit d'urgence

Reconnaître les  
alarmes

Adopter les  
gestes réflexes

Risques majeurs naturels et technologiques

# Pentagone ludique / AventuRisques



# Aventuristiques : comment ? = Jeu narratif pour les enfants

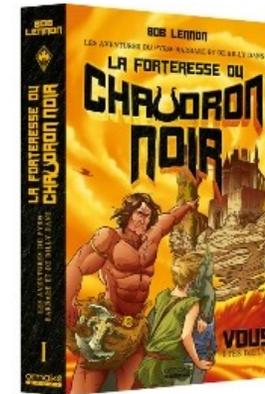
Points forts :

- Règles simples
- Maîtrise sur le déroulement du jeu
- Contrôle du passage de l'information
- Un risque = une aventure
- Actuellement = prototype – Version en cours de développement pour production

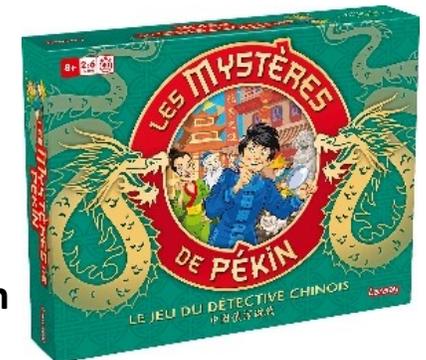
Unlock !



Livre dont vous êtes le héros



Les Mystères de Pékin



# Principes

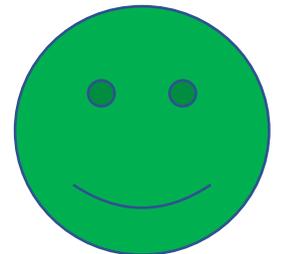
- Groupe de 2 à 6 joueurs – Une classe peut jouer en 4 groupes en parallèle (une
- Adapté aux enfants de 9 ans et plus
- Maître du jeu présent
- Durée d'une aventure : une quinzaine de minutes
  
- Aventure développée pas-à-pas : cartes retournées
- Aventure dans univers fictif mais évènements dans chaque aventure = évènements probables



Tests d'AventuRisques V1, juin 2023

# 5 concepts clés

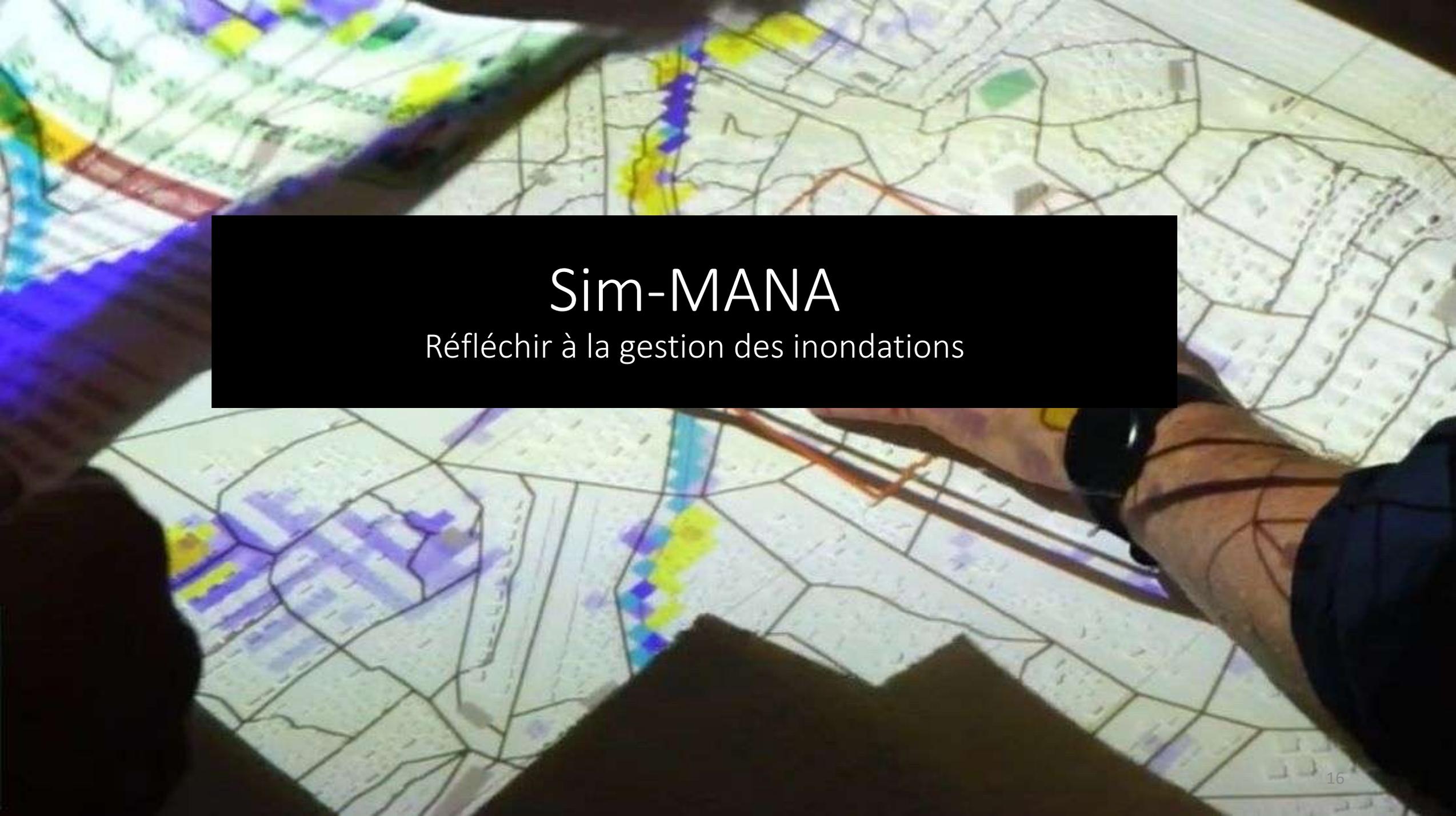
- Coopération
  - Engagement des joueurs/joueuses
  - Sensibilisation pour une application en situation réelle
  - Divertissement
  - Visualisation
- 
- Jeu apprécié par les enfants (« *trop stylé* », « *je vais économiser pour l'acheter* », « *quand est-ce qu'on pourra l'acheter ?...* »)  
mais aussi par les grands



# Une déclinaison pour les plus grands (à partir du collège)

- AventuRisques Pocket = déclinaison « jeu de cartes »
  - Version abandonne éléments pop-up et dynamiques
  - mais ajoute certaines difficultés autour d'énigmes visuelles et cérébrales
  - Mécaniques plus simples indépendant d'un animateur
- Tests en cours (*démo à la pause déjeuner*)





# Sim-MANA

Réfléchir à la gestion des inondations

# Sim-MANA : pourquoi ?

Faire réfléchir collectivement les acteurs (élus, services techniques, habitants...) des territoires :

- Au risque inondation
- Aux stratégies de gestion, notamment via les Solutions fondées sur la Nature

S'inscrit dans un **processus d'aide à la réflexion et de concertation** en amont du choix de stratégies à implémenter

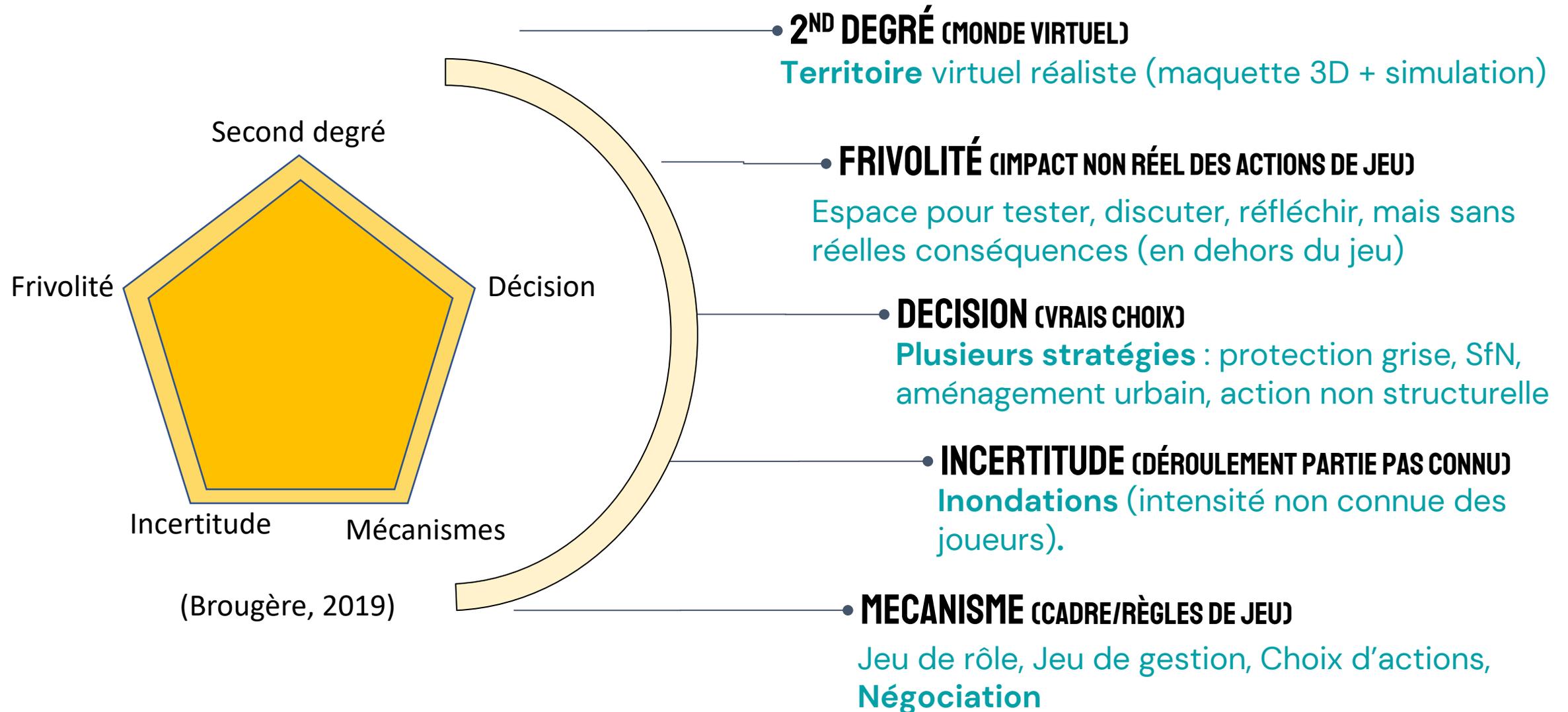
Crédit : Laurent Guichardon



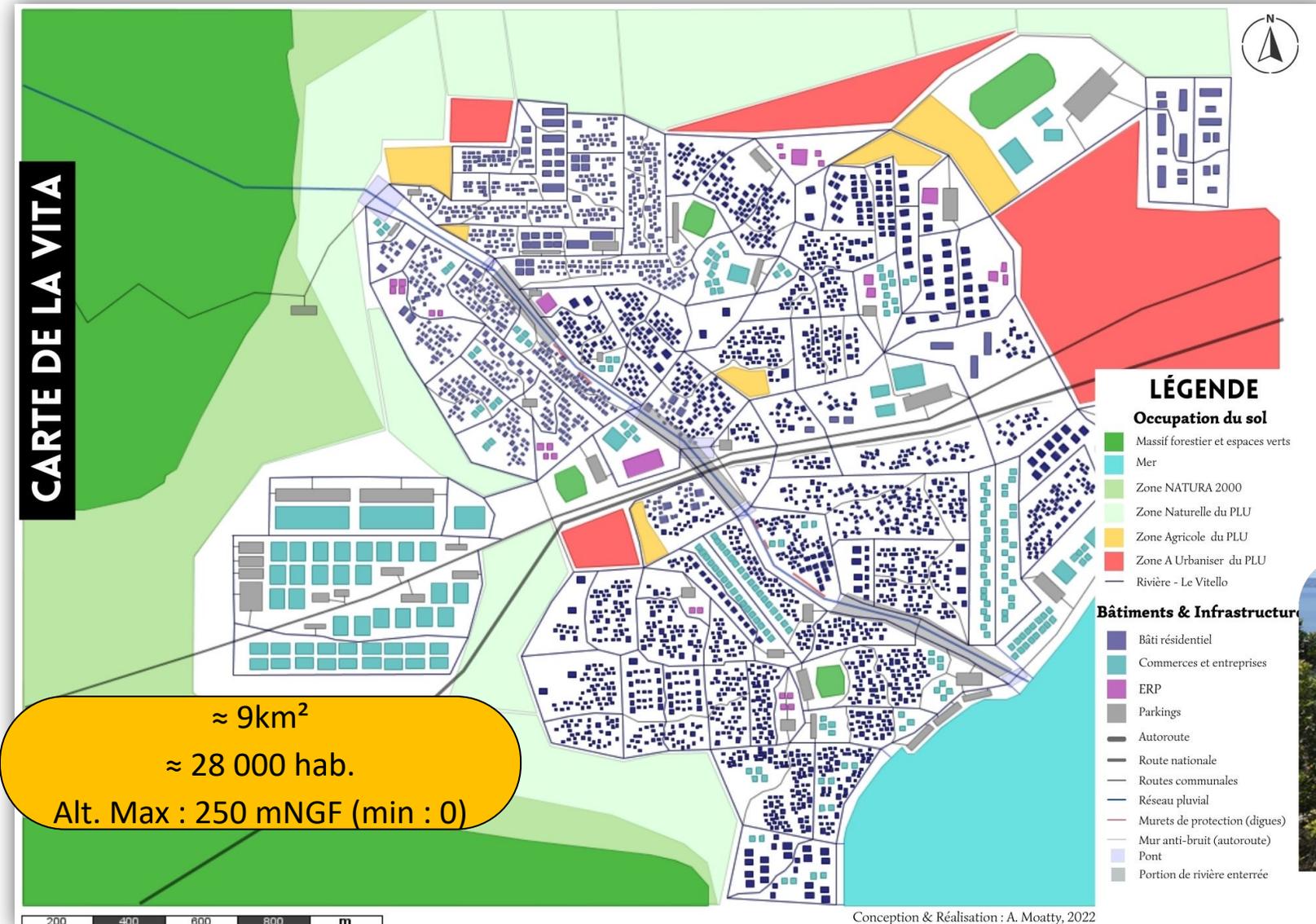
5-20 joueurs  
1h30



# Pentagone ludique / AventureRisques



# Terrain de jeu : La Vita



## Une ville archetypale



**Objectifs pour les joueurs :** Les joueurs doivent collectivement aménager La Vita, ville soumise au risque inondation, tout en veillant à leurs intérêts propres (fonction de leur rôle)



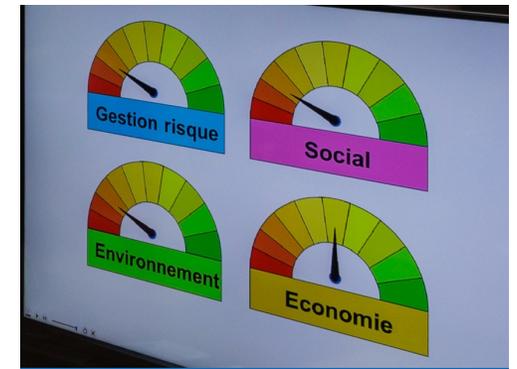
**Différents rôles**

**5 rôles différents :** élus, services techniques, représentant des habitants...



**Différentes actions**

**23 actions possibles :** Barrage, végétalisation, délocalisation, bassin arboré...



**Différents indicateurs**

**4 indicateurs :** Gestion du Risque, Social, Economie & Environnement

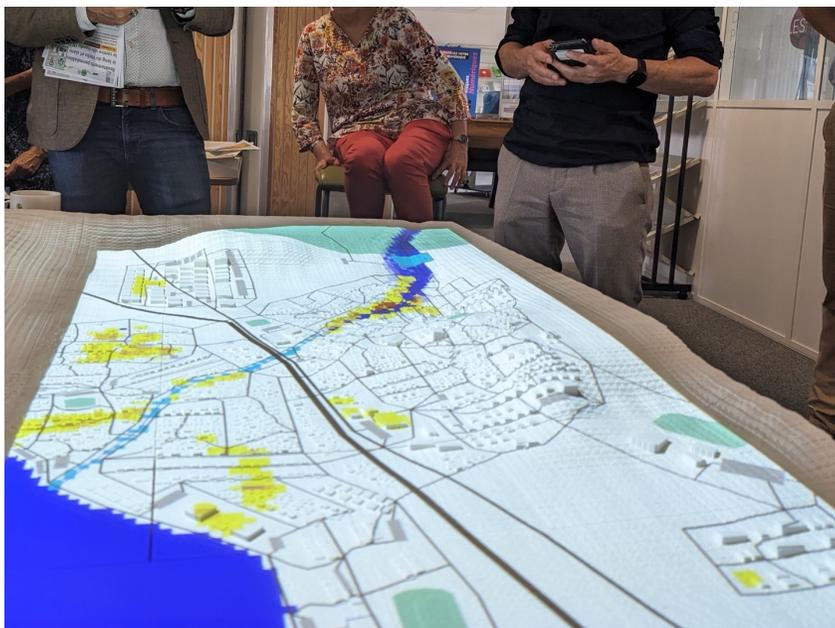
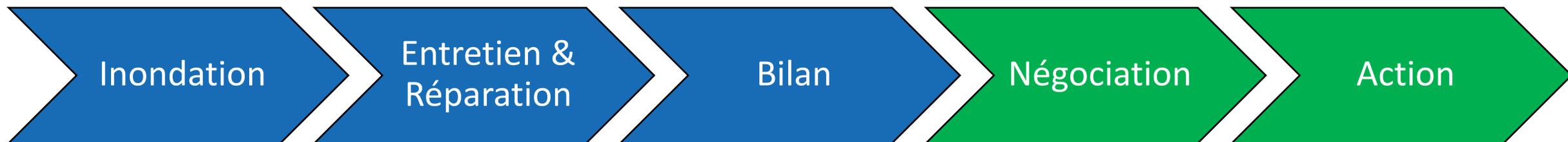
# Tour de jeu

Les différentes phases d'un tour de jeu (2 ans / tour)

La partie dure 3 tours (6 ans)

## Phases de simulation

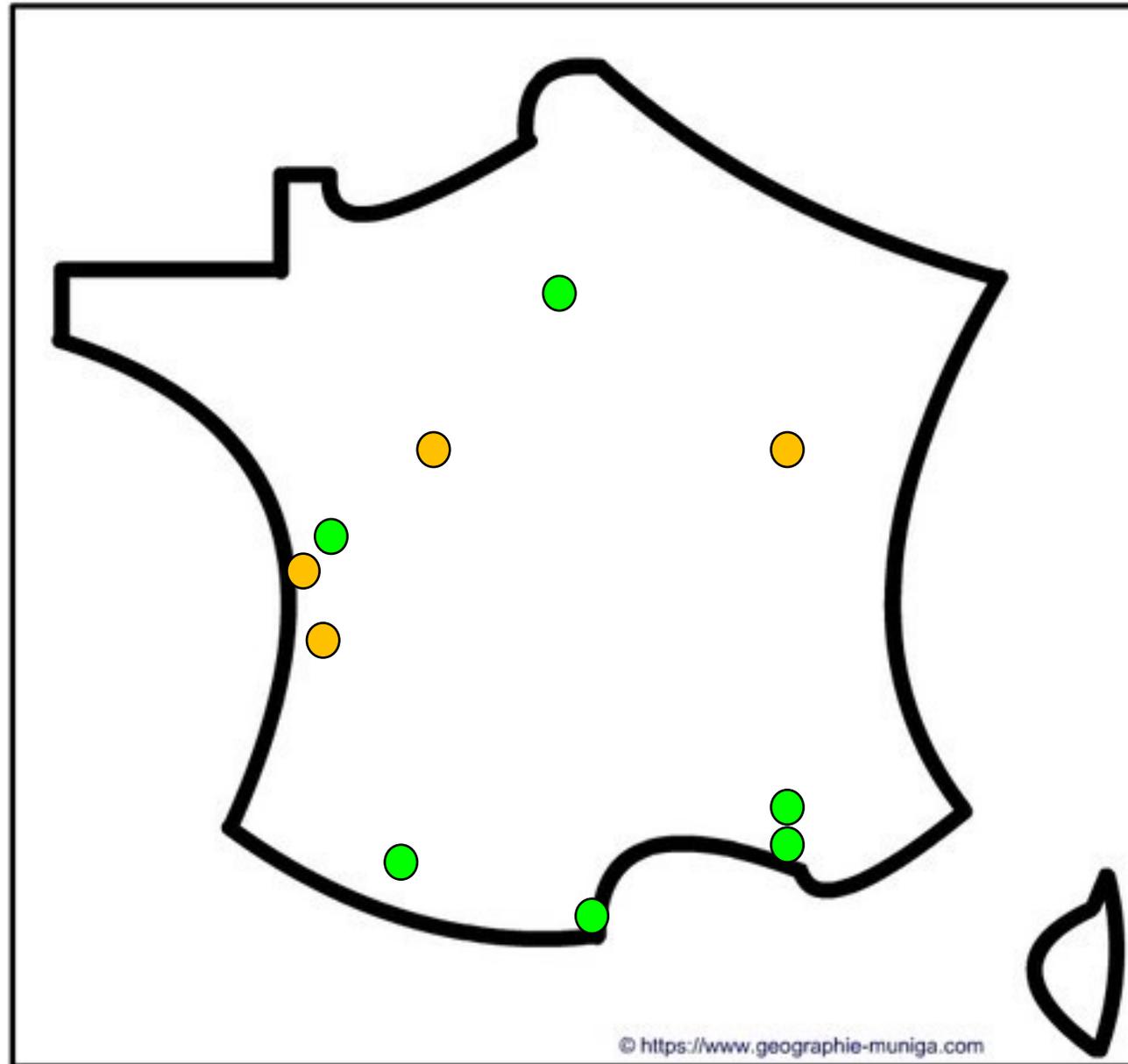
## Phases actives pour les joueurs



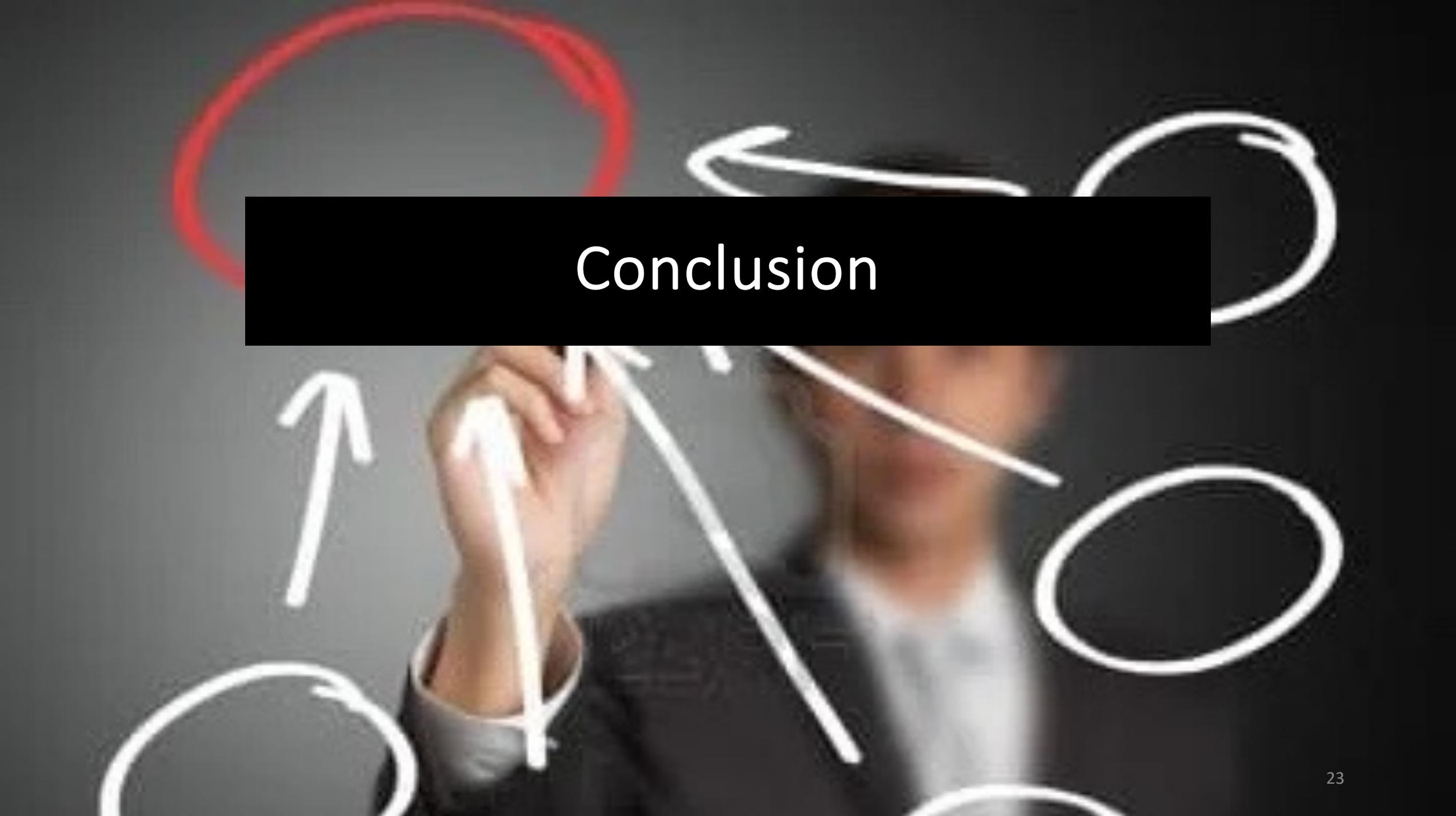
Crédit : Fondation MAIF



Crédit : Laurent Guichardon



- Déjà réalisée
- Prévue

A person in a dark suit and light shirt is drawing white arrows and circles on a dark background. A red circle is drawn at the top left. The word "Conclusion" is written in white on a black rectangular background in the center.

Conclusion

# Conclusion

**Jeu** : très bon outil en formation, aide à la décision, concertation...

Utile pour sensibiliser différents publics :

- Pour faire comprendre les problèmes et les enjeux
- Pour faire réfléchir et imaginer des solutions possibles
- Pour alimenter des discussions et des réflexions au-delà du jeu

**Mais réaliser un jeu c'est un vrai travail...**

- Demande de bien analyser le problème et la cible
- Passe par des étapes de construction
- Demande de l'évaluation pour de la validation