

Les enjeux de l'essaimage et de l'édition d'un jeu sérieux : quels contenus pour accompagner le jeu SOLUTRÉ ?

Damien Marage, Anne Jégou, Nicolas Bécu, Catherine Carré, David Simiand



Introduction

La question de l'animation dans la diffusion d'un jeu sérieux

- Comment **préparer d'autres animateurs** que les auteurs du jeu afin de le diffuser dans un cadre scientifique, pédagogique et professionnel ?
- Comment identifier la **diversité des personnes susceptibles d'être intéressées par le jeu**, au-delà de l'univers académique et leur faire découvrir le jeu ?
- Comment diminuer le **temps d'appropriation** du jeu ?
- Comment proposer des **outils d'accompagnement** du jeu pour les futurs animateurs ?

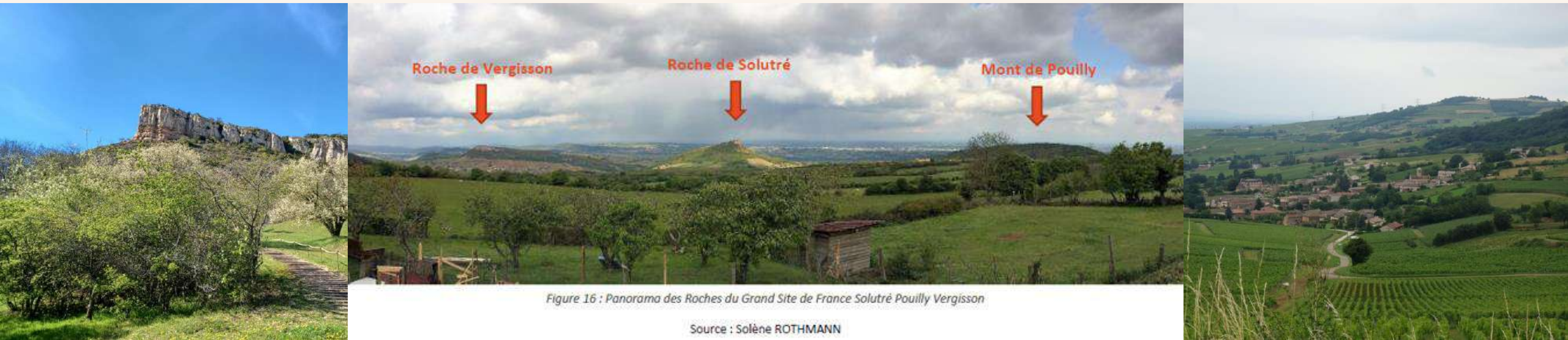


Figure 16 : Panorama des Roches du Grand Site de France Solutrè Pouilly Vergisson

Source : Solène ROTHMANN

1. SOLUTRÉ, un jeu de plateau semi-coopératif inspiré d'une enquête de terrain

- Programme en cours depuis 2016 ; un jeu qui a connu différentes versions successives : amélioration ludique puis ergonomique
- Un jeu de plateau semi-coopératif à objectifs secrets : 5 rôles asymétriques
- Quelle gouvernance territoriale d'un patrimoine paysager protégé ?



Un jeu largement testé et évalué

- Testé en cours, en colloque, en sessions de jeu *ad hoc*, auprès de plus de 300 étudiants, une vingtaine de professionnels, une dizaine d'enseignants du supérieur et du secondaire, une vingtaine de spécialistes du jeu :
- 3 questionnaires mis en place au fil de l'évolution des différentes versions du jeu
- 2 questionnaires toujours en cours :
 - ✓ 243 réponses au questionnaire **étudiants** : niveau d'amusement 7,5/10 ; 87% des étudiants recommandent le jeu
+Valorisation des compétences transversales : coopération, négociation, etc
 - ✓ 28 réponses au questionnaire **professionnels** de l'aménagement et de l'environnement : niveau d'amusement 8,3/10 ; 96% des professionnels recommandent le jeu
- Le questionnaire auprès des enseignants reste à faire



2. Quelle diffusion imaginer pour le jeu ?

Un jeu complexe

- **Durée de la partie** stricto sensu : 2h environ donc il faut 3 à 4h pour une session
- **5 joueurs** minimum
- Un jeu plutôt avancé du **point de vue ludique** :
 - des règles complexes
 - de nombreuses informations à assimiler simultanément
 - temps d'appropriation qui dure environ 1/3 de la partie
 - Temps d'appropriation aussi pour le futur animateur
- Un jeu pas adapté pour des lycéens, donc **pas grand public**

Un jeu sans prérequis spécifique

- Des joueurs de **disciplines variées** s'approprient le jeu sans difficulté techniques et
- L'aménagement relève d'un champ de connaissance « **citoyen** » qui n'est pas inconnu des étudiants et des professionnels

D'après les tests et les retours d'enquête à l'issue d'une session de jeu

Évolution des objectifs d'essaimage

Public initialement visé

- Un jeu initialement conçu par des géographes plutôt **pour des géographes**
⇒ Défendre et faire connaître la géographie
- Un jeu pensé pour les **acteurs du territoire local** (Grand Site de France Solutré Pouilly Vergisson, mais peu d'investissement de leur part depuis le début du projet

Public visé aujourd'hui après les tests

- De **nombreuses disciplines**, même a priori éloignées, sont intéressées par le jeu pour ses compétences transversales et professionnalisantes
- Le jeu n'est **pas adapté pour des élèves en dessous du bac**, mais pour leurs futurs enseignants complètement (y compris professeurs des écoles)
- Les professionnels de l'aménagement et de l'aménagement valorisent beaucoup le jeu et des **potentialités**, mais ne se sont pas encore lancés dans l'animation dans le cadre d'un projet de territoire



Reste encore à faire jouer Solutré pour accompagner un projet de territoire

Comment faire animer le jeu ?

- Absence d'un maître du jeu mais besoin :
 - d'un briefing et d'un débriefing
 - D'une personne facilitatrice de l'appropriation des règles
 - Le storytelling du jeu n'est pas indispensable
- Comment préparer les animateurs ?

Gradation :

 - Former en présentiel
 - Proposer des webinaires réguliers
 - Choix d'un livret d'accompagnement dense, de vidéos et autres ressources numériques



3. Variétés des outils d'accompagnement



Supports

<https://blog.u-bourgogne.fr/seriousgamesolutre/category/supports/> pour découvrir et approfondir votre expérience de jeu : ces

<https://blog.u-bourgogne.fr/seriousgamesolutre/accueil>

Les outils d'accompagnement proposés seront-ils suffisants pour les futurs animateurs du jeu ?

Construire un livret d'accompagnement

Volume 1

Introduction : S'appropriier le terrain de jeu et la démarche

- Le territoire des Roches
- La démarche Commod et la naissance de Solutré

P1. Animer le temps de jeu et le débriefing

EN AMONT DE LA PARTIE

1. Animation standard
2. Variantes : le jeu comme outil d'accompagnement d'un projet de territoire
3. Objectifs pédagogiques et propositions de programmation pédagogique
4. Modèle de fiche d'observation

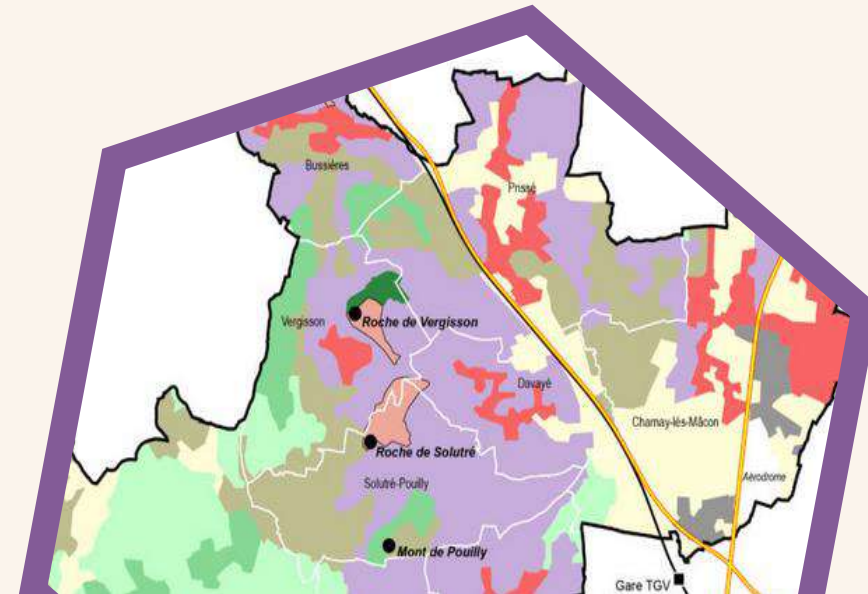
EN AVAL DE LA PARTIE

1. Animer le débriefing
2. Exemples de questionnaires individuels
3. Débat n°1 : Quel modèle de développement porte le jeu SOLUTRÉ ?
4. Débat n°2 : Marketing ou démarketing territorial à Solutré ?
5. Débat n°3 : Solutré, un territoire d'abord ludique ? Quelle gouvernance et représentativité territoriale de Solutré ?

Volume 2

P2. Exploiter les intérêts ludiques et territoriaux du jeu

- a. PLATEAU / TERRITOIRE DE PROJET
- b. STOCKS / RESSOURCES TERRITORIALES
- c. INDICATEURS / OBJECTIFS TERRITORIAUX
- d. JOUEURS / ACTEURS
- e. INTERACTIONS / DIALOGUE TERRITORIAL
- f. PHASAGE / TEMPORALITÉS



Le livret d'accompagnement : un ovni académique ?



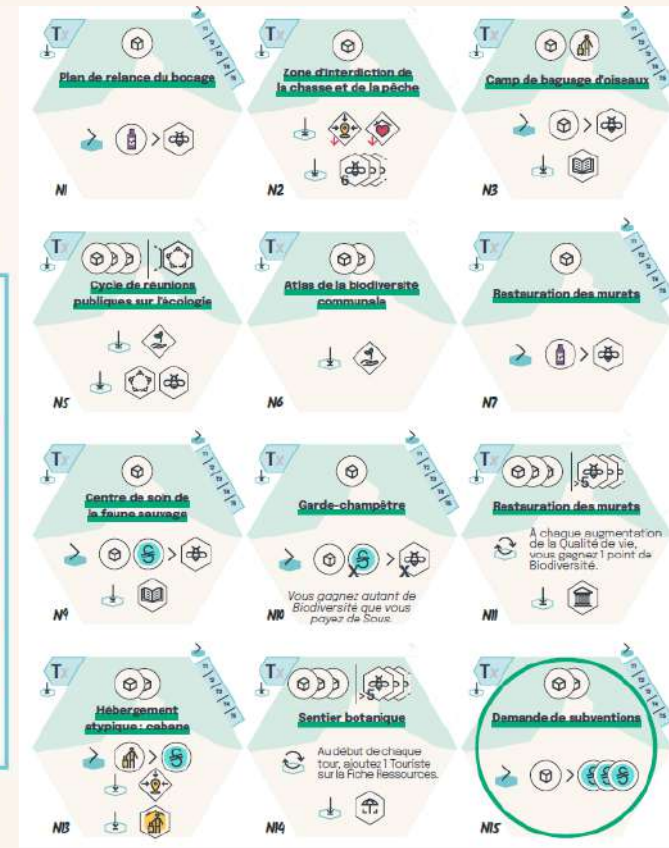
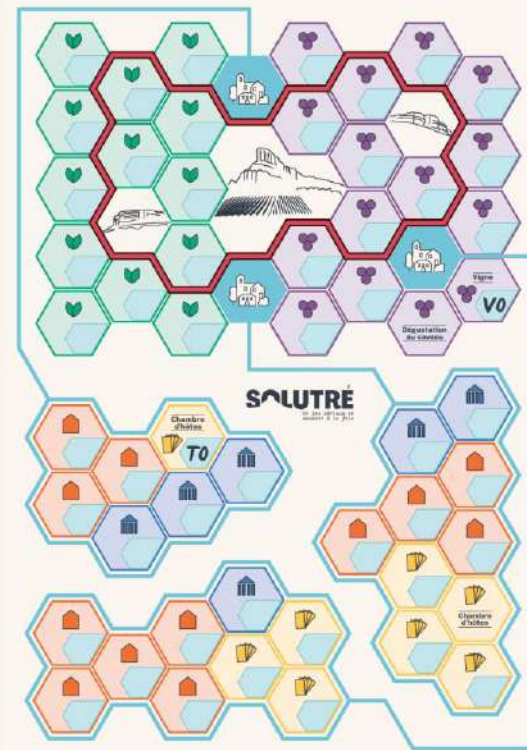
- Une série de choix pour faciliter l'appropriation du futur animateur
- Mettre le jeu en débat :
 - même si le jeu est finalisé, il n'est pas pour autant parfait
 - Certaines dynamiques territoriales sont très modélisées et méritent d'être nuancées au travers du débriefing
- Des fiches techniques pour une lecture non-linéaire
 - Des redondances
 - Un guide technique mais pas un manuel et encore moins un ouvrage scientifique : quel niveau de scientificité ?

Vidéos et versions *Print & Play*

Une série de vidéos explicatives

1. Introduction : 3mn
2. Règles du jeu : 25mn
3. Conseils d'animation : 12mn
4. Témoignages en cours : 2 mn

2 versions *Print & Play*
en français et en anglais



Règles modifiées, un ordre d'arrivée des actions plus déterminé en amont

4. Choix d'un éditeur scientifique : les PUFC

- Souhait de ne pas vendre le jeu via le laboratoire pour ne gérer ni les recettes ni les envois
- Sollicitation initiale de Canopée et Educagri mais pas directement intéressés
- Maintien d'Ere de jeux pour la fabrication des boîtes
- Publication subventionnée grâce à l'ANR RITM-BFC
- PUFC ont accepté le challenge !
- Des crédits finalement limités en pratique



The screenshot shows the website of Presses universitaires de Franche-Comté (PUFC). The header includes the logo, navigation links (Mon compte, Mon panier: 0 produit(s) - 0,00 €, Recherche), and a main menu (LES PUFC, NOS COLLECTIONS, NOS REVUES, PUBLIER, CONTACT). The main content area features a sidebar with the text: "développement soutenable patrimoine naturel jeu sérieux paysages ruraux français gouvernance territoriale". The central focus is the product page for "Solutré", which includes the book cover, the title "Solutré", the subtitle "Un jeu sérieux et amusant à la fois", the authors "Anne JEGOU – Damien MARAGE (dir.)", "Nicolas BECU – Catherine CARRE – David SIMIAND – Brice ANSELME – Laurent SIMON – Marion LAMIRAL", the ISBN "2024 – ISBN : 3-775000-104702", the collection "Pratiques & techniques", and the series "Environnement et Développement durable". The status "EN STOCK" is indicated, along with a note: "Ce produit est en pré-commande jusqu'au dimanche 30 juin 2024." Social media icons for Facebook and Twitter are also present.

Quelles décisions éditoriales ?



Le livret d'accompagnement

- Evaluation par 2 experts
- Travail de correction soigné
- Edition numérique pour limiter les coûts et simplifier la logistique, au lieu de le mettre dans la boîte ou à côté

Un livret qui ne peut être un livre

- Maintien de la TVA à 20%
- ISBN de jeu et pas de livre
- Presque toutes les publications vont au dépôt légal à la BNF mais pas SOLUTRÉ

*200 exemplaires en vente à perte
(par rapport au simple coût de fabrication)*

Conclusion

- Des **injonctions contradictoires** faites à l'innovation pédagogique et aux jeux sérieux :
 - s'ils sont très encouragés, dans quelle mesure sont-ils reconnus institutionnellement ?
- Un jeu qui n'est **pas grand public** mais qui n'est pas non plus un jeu de spécialistes
 - une thématique fédératrice permettant une diffusion plus large ?
- **Package complet**
 - Publication par un éditeur scientifique, en tout cas universitaire
 - Livret pédagogique
 - Mise à disposition de ressources numériques pour animer le jeu
 - Site WEB
 - Version Print & Play
- **Cette diffusion qui se veut ambitieuse portera-t-elle ses fruits ?**

