

# SOLUTRÉ

Un jeu sérieux et amusant à la fois

Le *Serious Game* SOLUTRÉ est un jeu de plateau semi-coopératif d'aménagement et de développement soutenable. Il est conçu à partir d'un diagnostic territorial, pour vivre la gouvernance territoriale d'un patrimoine naturel protégé en milieu rural, prenant appui sur le cas du Grand Site de France Solutré Pouilly Vergisson.

Mots clés Développement soutenable, patrimoine naturel, jeu sérieux, paysages ruraux français, gouvernance territoriale

## Présentation du jeu

Les joueurs sont amenés à adopter le point de vue et à prendre les décisions de différents acteurs dans l'objectif de gérer ensemble un territoire. L'élu, l'habitant, le professionnel du tourisme, le naturaliste, le viticulteur, coopèrent, dialoguent, négocient, prennent des décisions individuelles et/ou collectives afin de renouveler le label Grand Site de France.

Concrètement, au cours des 5 années du jeu, ils réalisent des actions en plaçant des hexagones sur le plateau. Les hexagones représentent des actions de développement rural, par exemple, produire du vin, organiser des éco-activités, construire un hôtel, un centre de santé ou restaurer des murs en pierres sèches.

Leur défi sera de trouver un équilibre entre les objectifs communs et individuels, tout en tenant compte de la complexité du territoire et des dynamiques entre les différents acteurs impliqués.



Solutré a été traduit et testé en anglais (disponible en version **Print & Play**).



## Transformation pédagogique

- Vivre la gouvernance territoriale : comment gérer la complexité d'un territoire ?
- Sensibiliser aux enjeux du développement durable
- Développer des *soft skills* : coopération, aisance à l'oral, négociation, prise de décision, argumentation, hiérarchisation d'objectifs...
- Offrir un support de débat et de réflexion collective
- Acquérir des connaissances en aménagement et se confronter à la réalité des dynamiques territoriales et des jeux d'acteurs

## Communication

Le *Serious Game* dispose de sa propre plateforme internet, où sont regroupées différentes ressources pour enrichir l'expérience des joueurs : vidéos, flyer, livret d'accompagnement, atlas... Chaque support vise à faciliter tant le déroulé de la partie que l'appropriation du contenu scientifique qui irrigue SOLUTRÉ, et ce pour les différents publics visés par le jeu. Le jeu est en précommande aux Éditions Universitaires de Franche-Comté pour une plus grande diffusion.



## Valorisation

Il a également fait l'objet de plusieurs communications sur des sites internet (laboratoire Théma, ComMod, actualités de l'Université de Franche-Comté etc.) et à des événements (colloques Jeux & Enjeux 2022 et 2024, colloques RITM 2021, 2022 et 2024, *International Simulation and Gaming Conference* 2023 à La Rochelle et bientôt l'édition 2024 à Christchurch (Nouvelle-Zélande) etc.).

## Points forts & limites

- Ludification de concepts en les mettant en application : la gouvernance est vécue comme un processus dynamique et citoyen.
- Si SOLUTRÉ est très marqué territorialement, ses dynamiques sont similaires à beaucoup d'autres espaces touristiques ruraux français.
- Même si aucun prérequis n'est nécessaire, ce n'est pas pour autant un jeu grand public car il reste complexe. Ainsi, il n'est pas vraiment adapté pour une utilisation dans le Secondaire pour les élèves... mais peut former les enseignants eux-mêmes !

## Flashez

pour accéder gratuitement à toutes les ressources en ligne : règles du jeu, vidéos d'explications, livret d'accompagnement, atlas, commande de boîtes de jeu, version *Print & Play* et en anglais, s'abonner à l'infolettre...



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

Développement ludique  
Miguel ROTENBERG



Conception graphique  
Tristan FELLMANN  
Benjamin PELLEGRIN

Merci aux étudiants qui ont participé : Master 2 BIOTERRRE 2017-2018, Marion JEANNEROD avec Clément NICOLAS ROQUES et Katell SOLLIEC

Fabrication  
Freddy JONCHERAY,  
Ere de jeux



Presses universitaires de Franche-Comté

## Porteurs

Damien MARAGE  
Théma Besançon,  
damien.marage@univ-fcomte.fr  
et Anne JEGOU  
MSH de Dijon,  
anne.jegou@u-bourgogne.fr

## Durée du projet

Depuis 2020 (3e projet RITM)

## Géographes

Anne JEGOU, Damien MARAGE,  
Nicolas BECU, Catherine CARRE,  
Brice ANSELME, Laurent SIMON,  
Marion LAMIRAL



## Conception ludique

David SIMIAND

## Financeurs

Programme RITM : ANR, Université Bourgogne-Franche-Comté, DREAL Bourgogne-Franche-Comté, MSH de Dijon



Ouvrage publié avec le soutien du projet NCU RITM-BFC portant la référence ANR-17-NCUN-0003, de la DREAL Bourgogne-Franche-Comté et de la MSH de Dijon.