

## Fiche de synthèse

### T 4.1a

## **Littopia, un jeu sérieux issu du terrain et qui sert à y retourner pour la concertation**

Direction : H. Flanquart, C. Rufin-Soler et C. Audouit

Avec la contribution de L. Roussel, P. Deboudt, G. Marie, N. Girard, F.-P. Renaud et J. Verdun

### **Les objectifs et principes du jeu**

L'équipe ARICO a construit *Littopia*, un jeu sérieux collaboratif dont l'objectif est de réfléchir à la façon d'aménager, à l'horizon de 30 ans, un territoire littoral soumis à des risques côtiers (érosion et submersion). Le jeu a été réalisé pour la France, mais une version québécoise a été également créée (dans le cadre d'un autre projet de recherche). *Littopia* se présente comme à la fois un jeu de rôle et de plateau. Deux équipes de 4 à 8 joueurs utilisent chacune un plateau représentant le même territoire littoral fictif pour faire des propositions d'aménagement. Chaque équipe est composée de joueurs incarnant des rôles construits par typification d'acteurs (habitant, élu, acteur économique, etc.) rencontrés au cours du projet. Une équipe propose une stratégie plutôt axée sur la résistance aux attaques de la mer (construction de digues et autres défenses dures, recul faible...), l'autre une stratégie d'adaptation essentiellement basée sur des défenses souples et le retrait des enjeux.

Une fois les deux propositions faites sur le plateau de jeu, elles sont évaluées en fonction de 5 critères, pas toujours contradictoires mais le plus souvent concurrents : a. la sécurité des personnes et des biens ; b. la préservation des espaces naturels ; c. l'équilibre budgétaire de la collectivité ; d. le dynamisme des activités économiques ; e. le maintien d'une offre de logements accessibles à tous. Cette évaluation est faite, pour la version française, à l'aide d'une matrice Excel, qui permet d'enregistrer, pour les deux plateaux, toutes les modifications – d'une case ou plus – effectuées par chacune des équipes. Ces modifications font varier, en positif ou en négatif, les critères listés en *supra* et évoluant sur une échelle allant de - 5 à + 5. Ainsi, une fois toutes les actions enregistrées, un graphe – fait sous PowerBI – permet de visualiser, pour chacun des 5 critères, quels ont été les choix privilégiés par les deux équipes. Dans la version québécoise, les différents critères évoluent au fur et à mesure du jeu à l'aide de pions déplacés sur un plateau par l'animateur.

A ce stade de la partie, et si les deux équipes le souhaitent, elles peuvent construire un scénario d'adaptation commun via une nouvelle séquence de jeu et faire apparaître leurs

choix par rapport aux cinq critères évalués : la nature plutôt que l'économie ? la sécurité des personnes plutôt que la nature ? Etc.

### **Un outil participatif**

*Littopia* a été pensé pour fonctionner comme un dispositif participatif. Le jeu a pour objectif de favoriser la discussion, l'expression des positionnements des différents acteurs concernés par l'augmentation du risque de submersion et d'érosion. Sont appelés à jouer pour se concerter à la fois les élus, les techniciens, les habitants, les acteurs économiques, etc. Au Québec, un objectif pédagogique a également été spécifiquement visé (jeu adapté initialement pour une école d'été d'éducation à l'environnement). Les parties organisées peuvent voir réunis autour du plateau de jeu aussi bien des groupes homogènes (par exemple, que des habitants ou des techniciens) ou des groupes hétérogènes.

Le jeu représente un outil efficace pour que les acteurs des territoires littoraux menacés par le changement climatique se mettent en position d'enrichir et diversifier leurs compétences et, surtout, de voir comment les intérêts particuliers pourraient être dépassés pour construire un projet commun. Notons qu'il est préférable que le jeu soit utilisé en amont de la proposition par la puissance publique d'un plan concret d'aménagement du territoire, quand toutes les possibilités sont encore ouvertes et les avis pas encore tranchés. *Littopia* appartient plus au registre des prémices de la concertation qu'à celui des outils de déblocage d'un dialogue déjà « embourbé ».

### **Littopia, aspects pratiques**

Littopia est un jeu sérieux qui utilise les artefacts suivants :

- un plateau de jeu, inspiré des côtes basses sédimentaires métropolitaines en France et des côtes de l'estuaire et du golfe du Saint-Laurent au Québec ;
- des cartes "Personnage" présentant des rôles, construits, en France, par typification de personnes rencontrées lors de l'enquête de terrain et, au Québec, par *focus group* de personnes au contact des communautés côtières ;
- des cartes "Actions" présentant les stratégies possibles d'aménagement du territoire face aux risques littoraux et sur lesquelles figurent, pour les 5 critères, le nombre de points gagnés et/ou perdus (au Québec, ces cartes sont regroupées au sein d'un dépliant) ;
- des cases mobiles organisées en 11 catégories différentes en France (parcelles agricoles, espaces de nature, habitat dense de résidents permanents, etc.), 16 au Québec, permettant aux joueurs de transformer le territoire-plateau et de l'adapter au changement climatique ;
- un mode d'emploi détaillé exposant les règles, l'esprit du jeu et le fonctionnement de la matrice avec les 5 critères.

Le nombre optimum de joueurs est de 8 à 16, auxquels il faut ajouter deux animateurs déjà initiés au jeu. Une partie complète avec 2 séquences se joue en 3 heures environ, avec la

dernière demi-heure consacrée à un *debriefing* entre les joueurs et avec les animateurs du jeu. Des parties plus courtes (de l'ordre d'1h30) sont possibles avec une seule séquence de jeu (2 parties en parallèle) et un *debriefing*.

En plus d'être un outil de concertation sur l'aménagement à long terme d'un territoire littoral, le jeu peut être utilisé (et a déjà été utilisé) dans le cadre de la formation d'étudiants de baccalauréat (Québec), de Master (France) ou d'enseignants et futurs enseignants (Québec). Il a montré qu'il possédait un potentiel pédagogique certain en matière de transmission de connaissances sur la gouvernance et l'aménagement des territoires côtiers.



*Plateau de jeu français*

*Plateau de jeu québécois*

