

Adapter un jeu sérieux - jouer en contexte

*Retour d'expérience sur l'adaptation du
jeu Plonevez-les-Flots pour le tester sous
sa forme Vivier-sur-Mer en Matanie
(Québec)*

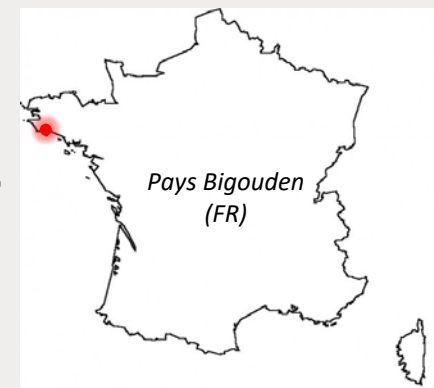
Travail d'adaptation réalisé par Adrienne Cyr dans le cadre de son projet de maîtrise
en aménagement du territoire et développement régional à l'Université Laval

En collaboration avec Geneviève Cloutier, Manuelle Philippe, Julia Verdun et Frédérique Alban
2021-2023



Contexte

Risques côtiers à Vivier-sur-Mer est une adaptation de la mise en situation « Risques côtiers à Plonevez-les-Flots » conçue par Manuelle Philippe et Frédérique Alban de l'Université de Bretagne Occidentale. La version originale française a été élaborée suivant une visée pédagogique, alors que son adaptation québécoise visait à explorer ce qu'un outil de type « jeu sérieux » peut contribuer à faire émerger comme collaboration autour de l'enjeu d'adaptation du territoire aux risques côtiers.



« Risques côtiers à Vivier-sur-Mer »

La mise en situation présente des caractéristiques formelles et de contenu qui en font un outil pour la transmission de connaissances aux acteurs d'un territoire appelés à collaborer dans la gestion des risques côtiers – ici les risques d'érosion et de submersion – et qui ne sont pas habitués à travailler ensemble. Par le biais d'une séance de jeu de plateau en personne et animée par une personne facilitatrice, les élus et élus, praticiennes et praticiens sont invités à se mettre à la place de l'autre, à délibérer, à se projeter et à coopérer.

OBJECTIFS

Transmettre des connaissances
Engager les acteurs dans la prise de décision
Bénéficier à la recherche
Faire de la prospective
Visualiser les options de gestion

TYPES DE JEU

Gameplay

Coopération
Compétition

Forme

Jeu de plateau
Jeu en ligne
Jeu de rôle
Jeu de stratégie
Simulation

PORTÉE

Contexte d'application

Planification urbaine
Gestion des risques naturels
Gestion de l'eau
Conflit d'usage
Planification maritime
Transition énergétique
Agriculture

Mode d'interaction

Multijoueurs
Individuel
Facilitateur

Public cible

Professionnels
Étudiants
Élus
Habitants





Vivier-sur-mer est une charmante municipalité québécoise, située en bord de mer. Elle est soumise aux risques côtiers d'érosion et de submersion marines.

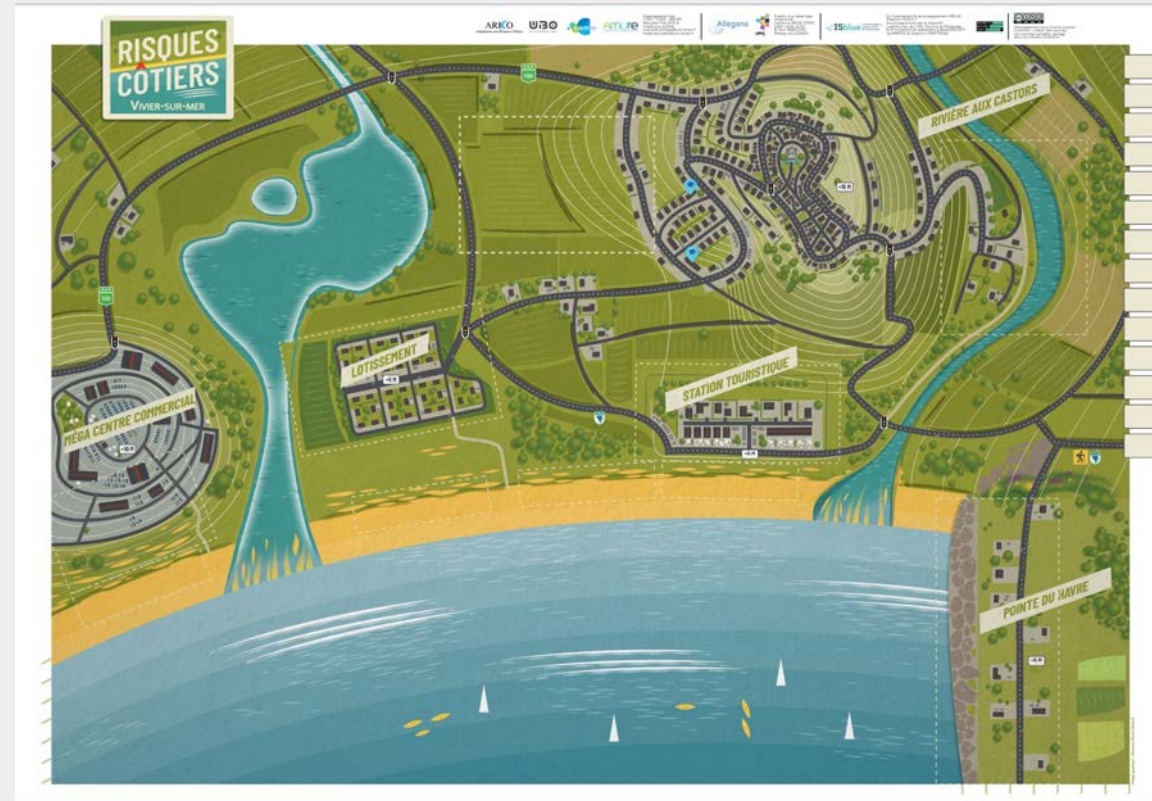
De pair avec les acteurs clés du développement de la municipalité et de la gestion des risques côtiers, vous êtes invités à contribuer à réduire la vulnérabilité de la municipalité tout en veillant à la satisfaction des résidents et résidentes.

Attention! Le budget n'est pas illimité...il faudra faire des choix.

La mise en situation « Risques côtiers à Vivier-sur-Mer » reprend les consignes et les modalités de la mise en situation « Risques côtiers à Plonevez-les-Flots ». Elle requiert en tout environ trois heures, dont deux heures pour le jeu de rôle, précédé d'une présentation et suivi d'une séance de débriefing.

Le plateau de jeu, la terminologie et les cartes d'action ont été adaptés au contexte québécois.

Parmi les secteurs représentés sur le plateau, on retrouve plusieurs endroits particulièrement à risque : le méga centre commercial ; le lotissement ; le secteur touristique ; le secteur patrimonial de la Pointe-du-Havre ; les rives de la rivière aux Castors. Ces secteurs présentent volontairement des similarités avec le territoire de la Ville de Matane, partenaire du projet Arico et chef-lieu de la MRC de la Matanie, également partenaire. Ainsi, la proximité des habitations avec la côte, l'embouchure d'une rivière, des secteurs enrochés et protégés par des murs de protection composent un cadre pour la mise en situation, qui se rapproche de la réalité de ceux et celles qui seront appelés à jouer.



« Risques côtiers à Vivier-sur-Mer »

L'objectif de l'adaptation québécoise étant d'explorer le potentiel du jeu sérieux pour la collaboration entre les acteurs d'un territoire dans la gestion des risques naturels, la mise en situation a été observée et évaluée à partir d'indicateurs relatifs à son déroulement (qui participe, comment, en mobilisant quelles informations, etc.). Des entretiens ont également été menés auprès des participants trois mois après la mise en situation afin de saisir leur perception de ses apports et de son potentiel pour la collaboration.

1

NOVEMBRE

Observation



2

Discussion de groupe (debriefing)



3

MARS

Entretiens semi-dirigés





« Risques côtiers à Vivier-sur-Mer »

L'observation de la partie de jeu et la discussion qui la suit amène à faire quelques grands constats sur ce que permet la mise en situation pour mobiliser les différents profils d'acteurs et pour faire émerger des convergences et des divergences sur la manière de prendre des décisions en vue d'adapter le territoire.



Une **approche différente** pour partager et transmettre des informations

Climat collaboratif et informel

Caractère visuel et interactif avec l'outil



Engagement rapide des joueurs/joueuses

Un rôle décisionnel, qui permet de « se mettre à la place »



Une simplification de la réalité

Qui facilite l'adhésion et la compréhension

Mais qui ne traduit pas les défis de la gestion des risques

Le retour d'expérience fait par les entretiens menés trois mois après l'expérience de la mise en situation souligne une appréciation positive du mécanisme

Pour les participants, le jeu sérieux permet de ...

Se mettre dans la peau des autres;

Prendre conscience du caractère systémique de la prise de décision;

Révéler les représentations individuelles et collectives de l'espace et du risque

Une formule utile pour...

Transmettre des connaissances et sensibiliser les élu.es;

Favoriser la concertation et la formation pour les professionnel.les.



« La force est de pouvoir se mettre dans la peau d'un décideur. [...] Ça peut aider à faire accepter des solutions autres, qui sont pas idéales, mais qui correspondent à la réalité »

« Quand y a des projets ou des possibilités de projets, si on parle du littoral [...] ça va être quelque chose qu'on va prendre plus en compte »

La mise en situation – retombées et apprentissages

- L'adaptation du jeu *Risques côtiers à Plonevez-les-flots* vers une version québécoise témoigne de la transférabilité de l'outil dans des contextes sociaux et culturels variés. L'outil favorise la discussion entre les acteurs et se révèle tout aussi engageant dans la mise en situation en Bretagne, qu'en Matanie.
- Élaborée en Bretagne pour un public étudiant et élu en vue de transmettre des connaissances, la mise en situation en contexte québécois a moins permis la transmission de nouvelles connaissances (les participants étant familiers de ces questions) qu'une démonstration de l'intérêt de cette approche pour la gestion des risques.
- Les acteurs se sont sentis engagés dans la mise en situation et l'espace de discussion créé par le jeu a permis de débattre sur les solutions possibles aux risques tout en découvrant, pour plusieurs, un nouvel outil d'animation et d'interaction.

