

Ecole-Chercheurs Jeux Sérieux pour l'action

Du 16 au 20 Juin 2025 à Clermont-Ferrand

Contexte et enjeux

Dans un contexte de profonds bouleversements environnementaux interconnectés (changement climatique, érosion de la biodiversité...) nos sociétés sont enjointes à se transformer. Ceci appelle à des transitions durables par nature systémiques et complexes. Cette complexité tient à la multitude des dimensions à prendre en considération (l'agriculture, l'environnement, l'alimentation, à différentes échelles et niveaux d'organisation) mais aussi à la diversité des chemins possibles (agroécologie, bioéconomie, numérique, géo-ingénierie...). Face à ces défis d'ampleur, les jeux sérieux apparaissent comme des outils pertinents pour accompagner les transitions nécessaires (Hazard et al., 2018), en facilitant la mise en action, par exemple via l'appui à la concertation entre parties-prenantes, la sensibilisation à une problématique complexe, ou encore le recours à la simulation.

Depuis quelques années, un nombre croissant de chercheurs s'intéresse aux jeux sérieux, en tant qu'élément clé d'une recherche qui se veut transformative, avec une ambition assumée en termes d'impact sociétal et de contribution à ces grands défis sociétaux. C'est ainsi qu'à INRAE par exemple, on observe une multiplication des projets de conception de jeux sérieux traitant de problématiques agricoles, et/ou environnementales et/ou alimentaires ou encore plus largement territoriales (AAET) et portés par des chercheurs et ingénieurs comme l'a montré une enquête récente¹. Cet engouement dépasse largement la sphère de la recherche publique, comme le révèle la ludothèque numérique GAMAE qui recense et promeut les jeux sérieux AAET. Elle compte à ce jour près de 150 jeux sérieux, conçus par des auteurs issus de différents organismes (recherche publique, R&D agricole, collectivités, associations, entreprises ...) et couvrant un large panel de thématiques, d'objectifs et de cadres d'utilisation (pour la formation, la médiation scientifique, l'appui à l'action collective agricole, ...).

Néanmoins, il existe aujourd'hui très peu de ressources disponibles à qui souhaite se lancer dans un projet de conception de jeux sérieux, qui plus est lorsque l'enjeu est de développer un jeu pour l'action à partir de représentations complexes du réel issues de la science. Les jeux sérieux pour l'action visent à construire des situations pour agir et transformer le réel d'une situation. Ils amènent à faire des choix, prendre des décisions en situation complexe, organiser la concertation, designer et tester de nouvelles pratiques... A ce titre ils, ont une dimension capacitante et se distinguent des jeux visant une acquisition stricte de connaissances ou juste de médiation.

Or, pour qu'un jeu sérieux contribue réellement à l'impact transformatif d'un processus de recherche, d'enseignement ou plus largement d'appui aux transitions, il doit être pertinent (fidèle au processus représenté), attractif (ludique, facilitant l'engagement des joueurs, ...) et accessible (sous une forme adaptée à l'usage), autant d'éléments qui ne sont, à notre connaissance, jamais enseignés ensemble dans une approche globale.

Unique en son genre, la formation proposée est une réponse aux demandes croissantes de retours d'expériences et de montée en compétences de porteurs de projets de jeux sérieux AAET. S'appuyant sur l'expertise et l'expérience acquise depuis plusieurs années par le collectif GAMAE à INRAE, la cellule d'ingénierie nationale d'appui à l'enseignement technique agricole et le CNRS, elle vise à outiller les personnes ayant un projet de conception de jeux sérieux pour l'action sur les thématiques AAET. Le programme pédagogique abordera toutes les étapes du développement d'un jeu : de l'idéation à la

¹ Sylvain, Dérnat, Martel Gilles, Revalo Astrid, et Médulline Terrier-Gesbert. « Les jeux sérieux en Agriculture, Alimentation, Environnement, Développement des territoires en France : Par qui ? Pour quoi ? » Report, INRAE, 2021. <https://hal.inrae.fr/hal-03454222>.

valorisation, toutes les étapes indispensables à la conception d'un jeu sérieux performant, utile et utilisé seront abordées par des experts reconnus.

Outre la montée en compétences des participants, ce projet de formation vise également à préfigurer un réseau de professionnels praticiens, voire experts des jeux sérieux en AAET. L'objectif est ainsi de contribuer à fédérer une communauté d'échanges de pratiques et d'expériences sur la conception, la mobilisation, la valorisation et l'évaluation des jeux sérieux.

Objectifs de la formation

- ✓ Savoir se poser les bonnes questions avant de choisir d'utiliser et/ou de concevoir un jeu sérieux : Pourquoi le jeu ? Quel intérêt par rapport à d'autres outils ? Quels champs de mobilisation ?
- ✓ S'approprier les fondements théoriques sur le jeu sérieux : qu'est-ce qu'un jeu, un jeu sérieux, ses mécaniques de fonctionnement, les effets produits, les utilisations possibles et leurs implications sur le processus de conception
- ✓ Situer les communautés travaillant sur le jeu sérieux (recherche, conception, édition...)
- ✓ Savoir rechercher les jeux déjà existants
- ✓ Savoir choisir entre remobilisation de jeu existant et (re)conception
- ✓ Savoir établir le cahier des charges d'un jeu sérieux à concevoir
- ✓ Appréhender les bases et principes de la conception de jeu.
- ✓ Comprendre et intégrer les contraintes de production des jeux, les matériels possibles, les modalités existantes
- ✓ Situer les principales stratégies d'animation, d'accompagnement et d'évaluation de jeux sérieux pour mobiliser les plus efficaces au service de son action
- ✓ Valoriser, partager et diffuser des jeux pour l'action : comprendre les enjeux de la propriété intellectuelle appliquée aux jeux, et savoir construire une stratégie de diffusion/édition adaptée

Public

Chercheurs, ingénieurs, enseignants, doctorants et tous les acteurs praticiens issus d'organismes divers engagés dans l'appui aux transitions dans les territoires, et déjà sensibilisés à l'intérêt des jeux sérieux pour appuyer l'action.

Effectif de 20 participants minimum et de 40 participants maximum.

Modalités pédagogiques

En alternance entre apports théoriques, retours d'expérience et mise en pratique, les participants créeront, par petits groupes, leur propre jeu sur la base d'une thématique et d'un public cible tirés au sort au début de la formation. Cette dynamique de conception sera le fil rouge de la formation, chaque séquence thématique abordant une dimension du processus de conception sera ensuite appliquée au jeu en construction.

Programme prévisionnel (pouvant évoluer à la marge)

Jour	Séquence
Lundi (début à 14h)	Accueil
	Retour des participants sur leurs jeux
	Séquence de présentation du concept, du processus de création d'un jeu. Présentation de la grille des questions à se poser. Resituer l'objet jeu dans le contexte ? Histoire ?
	Temps personnel
	Soirée jeux
Mardi (8h30 - 19h)	Processus d'idéation
	Transmission/Appropriation
	Temps de débriefing
Mercredi (8h30 - 19h)	Game design & questions de production
	Prototypage
	Facilitation et animation
	Temps de débrief
Jeudi (8h30 - 19h)	Diffusion/Valorisation Propriété intellectuelle Imaginer un modèle de diffusion.
	Test des jeux
	Évaluation d'impact
	Temps de débrief
	Restitution des synthèses
Vendredi (fin à 12h30)	Problèmes restants & pistes de réflexion

Les journées seront rythmées par des temps de pause et des moments conviviaux.

Lieu

Campus des Cézeaux, Clermont-Ferrand

Dates

Du lundi 16 Juin 2025 14h au vendredi 20 juin 2025 12h30

Participation aux frais

Les frais d'hébergement et de restauration sont pris en charge, les frais de transport sont à la charge de l'employeur ou de l'unité de l'agent.

Agents INRAE et agent faisant partie d'une UMR INRAE : 200€ HT (TVA à 20%).

Agents non INRAE dans un établissement public : 450€ HT (TVA à 20%).

Enseignants du ministère de l'agriculture : inscription prise en charge par le ministère de l'agriculture dans le cadre du programme national des formations dans une limite de 10 participants. Les modalités précises sont à venir. Nous contacter si question.

Pour les personnes extérieures non établissement public : 1000€ HT (TVA à 20%)

En cas d'annulation moins de 15 jours avant le début de la formation, l'intégralité du montant de l'inscription ou de la participation de l'unité sera conservée par la Formation Tout au Long de la Vie.

Modalités d'inscription

La **fiche de préinscription** est **disponible** sur le **lien** suivant :
<https://cvip.sphinxonline.net/v4/s/YJCjtINCoy>

La **date limite** de pré-inscription est fixée au **7 mars 2025**.

Le nombre de places étant **limité**, le comité d'organisation se laisse la possibilité de sélectionner les participants en fonction des renseignements portés sur la fiche de pré-inscription et des objectifs de la formation.

Comité de pilotage :

Marie Bodeux, DipSO, INRAE
 Anne Brunner, DPTI, INRAE
 Sylvain Dernas, UMR Territoires, GAMAE, ACT, INRAE
 Estelle Jacquemin, Institut Agro CAP Rennes-Angers
 Médulline Terrier-Gesbert, Dept ACT, GAMAE,
 INRAE
 Delphine Grancher, LGP, CNRS

Myriam Grillot, UMR AGIR, GAMAE, ACT, INRAE
 François Guerrier, Institut Agro CAP Rennes-Angers
 Grégory Lambert, DipSO, INRAE
 Gilles Martel, UMR BAGAP, GAMAE, ACT, INRAE
 Gisèle Parfait, DAPP, INRAE
 Lucie Castel, Pôle FTLV, DRH, INRAE
 Marion Ribeiro, Pôle FTLV, DRH, INRAE

Pour tous renseignements complémentaires,

Lucie.castel@inrae.fr

Marion.ribeiro@inrae.fr