

Se questionner face aux changements à venir de nos territoires : le serious game, un outil pertinent?

Le serious game en pratique

Mettre en place le jeu sérieux

Mettre en place le jeu sérieux

Avec quel public?

Avec Quelles connaissances?

Dans quel contexte?

Avec quels publics?



**Quelle capacité
du public?**

Pourquoi sont ils/elles
invités à jouer?



**Jeu ouvert ou
fermé?**

Qui participe?



**Public captif ou
volontaire?**

Les limites de la
participation

A network diagram made of pushpins and string. The pushpins are in various colors (white, red, green, yellow, blue) and are connected by a web of black string, illustrating a complex network or knowledge structure.

Avec quelles connaissances?

- ▶ La connaissance est située
 - ▶ Connaissances pré-requises?
 - ▶ Vulnérabilités propres à un public?
- ▶ Qu'attend-on des participant·es?
 - ▶ Extraire des connaissances? Echanger sur un sujet? Les éduquer?
- ▶ Le serious game est un moment d'échange

Dans quel contexte?

Les focusing events

Peut rendre un jeu attractif

Invisibilise d'autres thématiques



Grosse influence sur la participation



Comme la connaissance, le jeu est situé !

Quelques exemples

Le serious game en pratique



PEP Serious Game

- ▶ Quel objectif?
 - ▶ **Explorer** les futurs possibles sur la gestion des déchets radioactifs
- ▶ Quel public?
 - ▶ Public non initié
- ▶ Quelles connaissances?
 - ▶ Savoirs profane situé
- ▶ Effet
 - ▶ Crée un échange sur l'incertitude qui entoure la gestion des déchets radioactifs

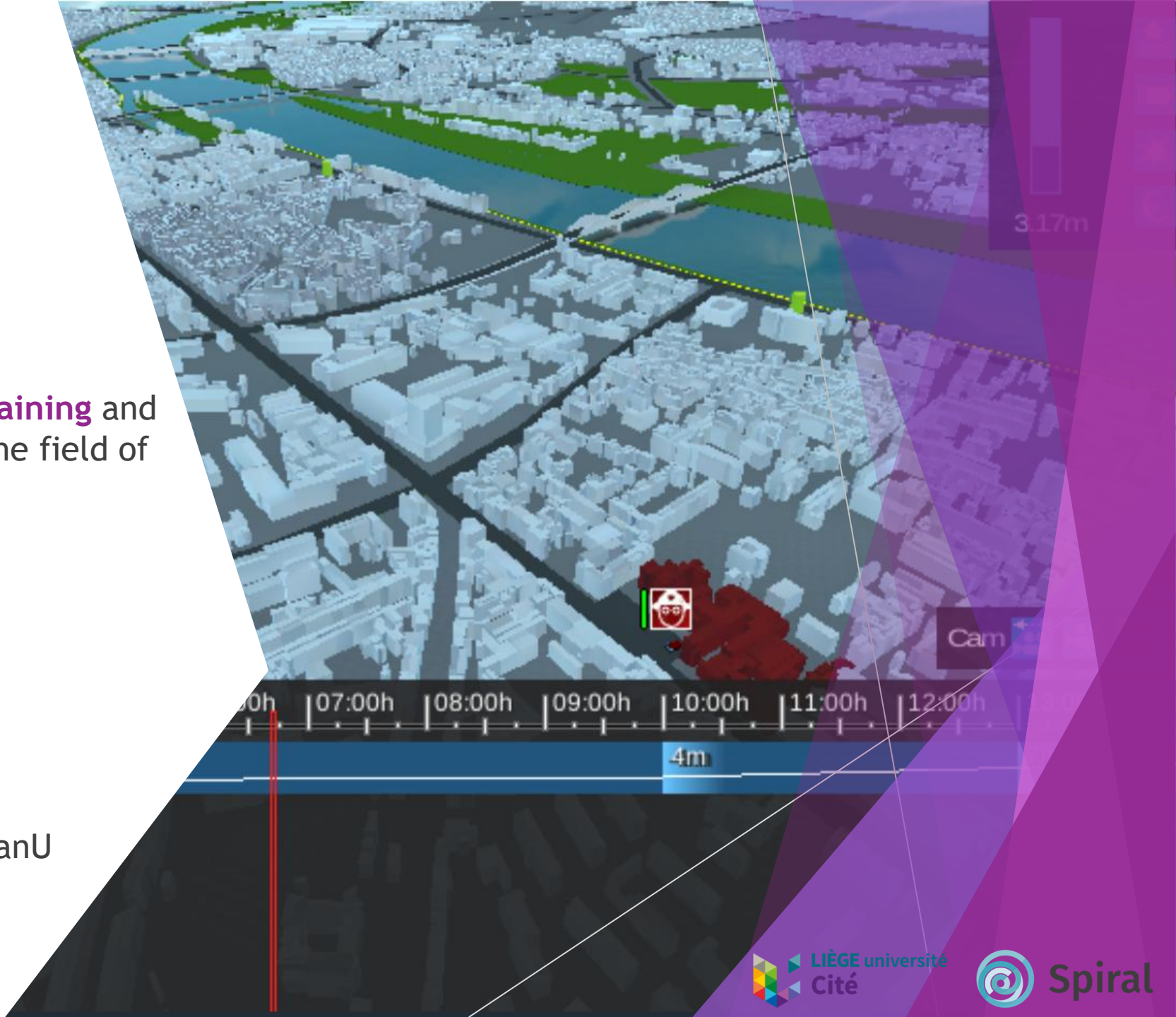
Cit In Crise

- ▶ Quels objectifs?
 - ▶ **Prendre conscience** de son propre rôle lors d'une inondation
 - ▶ **Ne pas entraver** l'action des secours et de sauvegarde
 - ▶ Être un **citoyen actif et rationnel** pour faciliter la gestion de crise
- ▶ Quel public?
 - ▶ Public non-expert initié ou non
- ▶ Quelles connaissances?
 - ▶ Savoirs profane situé
- ▶ Effet
 - ▶ Eduque les citoyens à la gestion de crise



SeCom 2.0

- ▶ Quel objectif?
 - ▶ SeCom 2.0 is a game for **training** and **educational purposes** in the field of flood management
- ▶ Quels publics?
 - ▶ Pas de contrôle
- ▶ Quelles connaissances?
 - ▶ Pas de contrôle
- ▶ Effet
 - ▶ Sensibilise au métier de PlanU



Exercice de gestion de crise

- ▶ Quel objectif?
 - ▶ **Entraîner** les gestionnaires de crise
- ▶ Quels publics?
 - ▶ Public expert jouant son propre rôle
- ▶ Quelles connaissances?
 - ▶ Spécialisées
- ▶ Effet
 - ▶ Crée un retour d'expérience sur une gestion de crise

Quels objectifs?

Servir un propos avec le jeu sérieux



A photograph of two dice, one yellow and one blue, stacked on a wooden board game. The background is blurred, showing other game pieces and a green surface.

Quels objectifs?

- ▶ A quoi sert le jeu sérieux?
 - ▶ Méthode participative par définition
- ▶ A quelle fin?
 - ▶ Eduquer Vs co-produire

Le jeu sert un propos

- ▶ Incertitude comme point de départ
 - ▶ ~~Contrôler~~, mais vivre avec et réagir selon, malgré les incertitudes
- ▶ Intégré dans un environnement
 - ▶ Il n'existe pas de jeu « prêt à joué » en toutes circonstances
 - ▶ Pas une séance d'information isolée
- ▶ Développe la capacité d'action des participant·es
 - ▶ Permet l'appréhension d'un contexte donné

Merci pour votre attention

Tieleman.merlin@uliege.com

www.spiral.uliege.be

