

# Les jeux sérieux, c'est quoi ? Intérêt pour l'agriculture.

Sylvain Dernas INRAE - UMR Territoires  
Séminaire RMT SPICEE - 7 juillet 2021



Qu'est ce



qu'un jeu ?

**C'est une activité qui  
pragmatiquement fonctionne.**

**Les jeux qui ne marchent pas ne  
peuvent être joués.**

**Wittgenstein, 1953**

*(en français : Wittgenstein, L. (2014). Recherches philosophiques. Éditions Gallimard.)*

*Essai de  
définition*



Je joue un jeu...  
Ich spiele ein Spiel  
Yo juego a un juego

*Petit détour  
linguistique*

**Game**

**Jeu**

**Play**

**Jouer**

**I play a game**

**Je joue (à) un jeu**

*Petit détour  
linguistique*

**Game**

**Jeu**

**Play**

**Jouer**

I **play** a **game**

Je joue (à) un jeu

**play = idée de  
divertissement**

**game = idée de  
règles/d'organisation  
sociale**

**Winnicott**

*(Playing and Reality, 1971)*

*Petit détour  
linguistique*

**Game**

**Play**

**Jeu**

**Jouer**

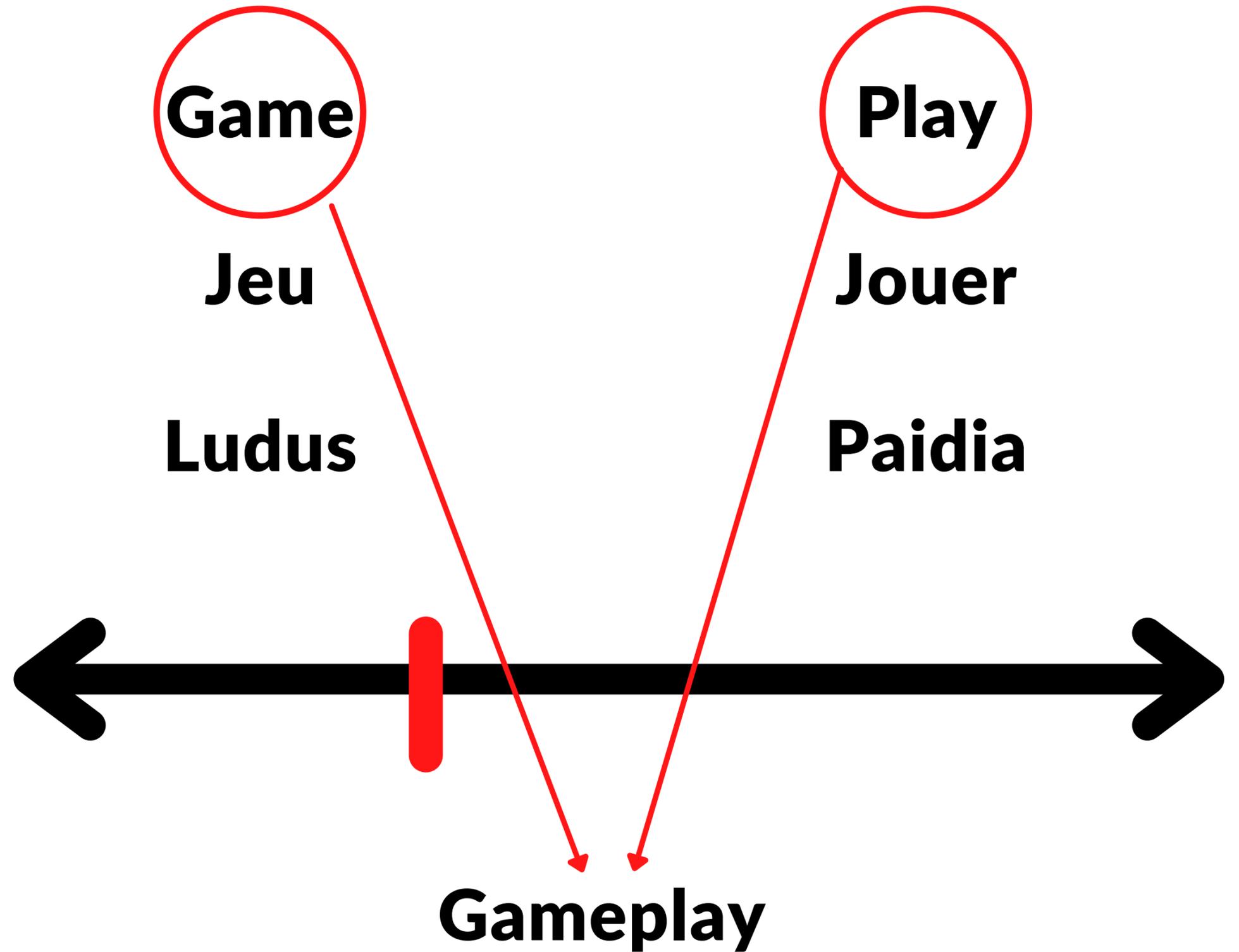
**Ludus**

**Paidia**



**Caillois**  
*(Les jeux et les hommes, 1958)*

*Petit détour  
linguistique*



*Petit détour  
linguistique*

**Game**

**Play**

**Jeu**

**Jouer**

**Ludus**

**Paidia**



**Gameplay**

**Règles constitutives**  
*(concepteur du jeu)*

**Règles régulatrices**  
*(joueurs)*

*Petit détour  
linguistique*



**Gameplay**

**Règles constitutives**  
*(concepteur du jeu)*

**Règles régulatrices**  
*(joueurs)*

**Objectivité**

**Subjectivité**

*Essai de  
définition*

**"Et l'on peut tenir les jeux (games),  
avec ce qu'ils comportent  
d'organisé, comme une tentative  
de tenir à distance l'aspect  
effrayant du jeu (playing)."**

**Winnicott**

*(Playing and Reality, 1971)*

**Second  
degré**

**Décisions**

**Frivolité**

**Mécanismes  
de décisions  
(règles)**

**Equilibre  
dans  
l'incertitude**

*Essai de  
définition*

*Brougère  
(Jouer/Apprendre 2005)*



Qu'est ce qu'un jeu...sérieux ?

**Second  
degré**

**Décisions**

**(Frivolité)**

**Mécanismes  
de décisions**

**Equilibre  
dans  
l'incertitude**

*Essai de  
définition*

***Le jeu sérieux est donc une oxymore ?***

*Essai de  
définition*

***Le jeu, notamment chez l'enfant, ne peut pas être considéré comme une activité futile ou uniquement récréative. Elle a toujours une fonction***

***Klein,***  
*(La Psychanalyse des enfants, 1993)*

*Essai de  
définition*

**Second  
degré**

**Décisions**

**(Frivolité)**

**Utilité**

**Mécanismes  
de décisions**

**Equilibre  
dans  
l'incertitude**

*Essai de  
définition*

**« Les jeux peuvent être joués de manière sérieuse ou frivole. Nous nous intéressons aux "Serious Games" dans le sens où ces jeux ont un but explicite et soigneusement réfléchi et ne sont pas destinés à être joués principalement pour s'amuser. Cela ne signifie pas que les jeux sérieux ne sont pas, ou ne devraient pas être, divertissants... »**

***Abt***

*(Serious Games, 1970)*

*Essai de  
définition*

**Alors que, dans les jeux sérieux, il y a correspondance entre le rôle des joueurs et leur fonction sociale réelle, pour les joueurs des jeux classiques, il y a hiatus entre les situations qu'ils simulent dans le jeu, et, dans la plupart des cas, leur situation réelle**

***Brougere,***

*(Des jeux et des sociétés. Sciences du jeu, (14). 2021)*

*Essai de  
définition*

**Second  
degré**

**Décisions**

**Frivolité**

**Utilité**

**Mécanismes  
de décisions**

**Equilibre  
dans  
l'incertitude**

*Essai de  
définition*

**"Les jeux sérieux contribuent à la réalisation d'un objectif défini autre que le simple divertissement (que l'utilisateur en soit conscient ou non). Cet objectif peut être formulé par les utilisateurs eux-mêmes ou par le jeu, ce qui signifie qu'un jeu commercial standard utilisé à des fins autres que le divertissement, comme décrit, peut également être considéré comme un jeu sérieux".**

***Engström & Backlund***

*(Serious games design knowledge: Experiences from a decade of serious games development. EAI Endorsed Transactions on Serious Games, 1-13. 2021)*

*Essai de  
définition*

# Le jeu en agriculture

# Les jeux en agriculture

Une thématique en émergence ?

## UNE DYNAMIQUE ACTUELLE...

Il y a un engouement récent de l'utilisation des jeux pour accompagner les transformations de l'agriculture notamment vers l'agroécologie.

Des jeux pour l'accompagnement, l'enseignement ou la médiation.

Elle correspond à une posture socio-constructiviste faisant de l'échange un levier essentiel du changement et de la conception en commun de solutions/actions.



# Les jeux en agriculture

Une thématique en émergence ?

**ET POURTANT !**

Les jeux existent depuis longtemps également dans l'accompagnement agricole (années 50-60, voire encore plus précocement).

Le champs de recherche sur les jeux est interdisciplinaire et ancien également dans le domaine agricole.



**Des jeux,  
il en  
existe...**

**et de  
nouveaux sont  
créés tous les  
jours...!**

**AEOLE  
ANTIBIO  
LA POUL GENM  
HETEROSIS  
LA GRANGE  
PAYZZAGE  
SECOLOZ  
METEAU  
DYNAMIX  
VERGER CIRCULAIRE  
FONCIJEU/TERRE EN JEU  
LAURACLE  
RAMI FOURRAGER  
MYMYX  
SYELETERR  
STRATEGIE  
SIMULPAC  
SEGAE**

**JEU DE TERRITOIRE  
A LA DECOUVERTE DES  
TERRITOIRES RURAUX !  
MISSION ECOPHYTEAU  
AQUAKULTOR  
RURALIS  
CANTEEN  
VALDECH  
ENGELE  
WAT-A-GAME  
INI-WAG  
COMMOD  
RÉS'EAULATION DIFFUSE  
BIOFFSET  
NEWDISTRICT  
ROOTS OF TOMORROW  
SIMPARC  
C-REAL**

# Des jeux pour l'agriculture : outil d'innovation sociale



**contribuer à construire un collectif, des représentations communes, ou encore des règles d'action collective**

**faciliter l'exploration d'idées**

**permettre de tester des idées, des prototypes, des solutions imaginées**

**aider à la mise en œuvre et/ou l'évaluation de solutions de conception ou de projets**

# Pourquoi choisir le jeu ?



**LE JEU EST UN MOTEUR DE CONFLIT SOCIOCOGNITIF (Doise, Mugny et Perret-Clermont, 1975) et D'INTERDÉPENDANCE POSITIVE (Gilly, 1988).**

# Pourquoi choisir le jeu ?

- ✓ UN MOYEN DE MOTIVER ET DE TENIR ATTENTIF (FLOW).
- ✓ UN MOYEN DE GÉRER LES PROFILS DIFFÉRENTS (Bartle Test) ET LES ASSYMETRIES.
- ✓ UN MOYEN DE RÉDUIRE LA COMPLEXITÉ
- ✓ UN MOYEN DE SE PROJETER, DE CONCEVOIR EN DEHORS DU RÉEL.
- ✓ UN MOYEN D'AMENER A LA DECISION COLLECTIVE ET/OU INDIVIDUELLE

...etc...etc...

# Pourquoi choisir le jeu ?

- ✓ UN MOYEN DE MOTIVER ET D'ATTENDRE UN EFFET ATTENTIF (FLOW).
- ✓ UN MOYEN DE GÉRER LES INTÉRÊTS DIFFÉRENTS ET LES ASSYMETRIES.
- ✓ UN MOYEN DE RÉDUIRE LA COMPLEXITÉ
- ✓ UN MOYEN DE SE PROJETER ET D'IMAGINER UN MONDE CONCEVOIR EN DEHORS DU RÉEL.
- ✓ UN MOYEN D'AMENER À LA DECISION COLLECTIVE ET/OU INDIVIDUELLE

...etc...etc... MAIS

# Ne pas oublier...

- ✓ **LE JEU EST UNE POSTURE, UN OUTIL, UN PROCESSUS... PARMIS D'AUTRES...**
- ✓ **CE N'EST PAS UNE SOLUTION MIRACLE ET AUTOMATIQUE : IL NÉCESSITE PRÉPARATION, ANIMATION, ÉVALUATION...**
- ✓ **LE JEU DOIT ÊTRE PENSÉ DANS UNE ARCHITECTURE GLOBALE (TRIANGULATION).**

# Concevoir des jeux ou choisir des jeux existants

## CONCEVOIR DES JEUX

### AVANTAGES

- Adaptation à une situation / thématique locale
- Appropriation par les concepteurs et acteurs
- Outil d'animation de collectif (pour créer)

### INCONVÉNIENTS

- Difficulté de conception
- Chronophage
- Transférabilité limitée à court terme
- Maintenance importante

## MOBILISER DES JEUX EXISTANTS

### AVANTAGES

- Bénéficier d'un outil existant
- Bénéficier de retours d'expériences
- Outil d'animation de collectif (pour mobiliser)

### INCONVÉNIENTS

- Difficulté pour trouver l'information
- Travail d'adaptation nécessaire
- Coût d'appropriation

# Concevoir des jeux ou choisir des jeux existants

## CONCEVOIR DES JEUX



### AVANTAGES

- Adaptation à une situation / thématique locale
- Appropriation par les concepteurs et acteurs
- Outil d'animation de collectif (pour créer)

### INCONVÉNIENTS

- Difficulté de conception
- Chronophage
- Transférabilité limitée à court terme
- Maintenance importante

## MOBILISER DES JEUX EXISTANTS



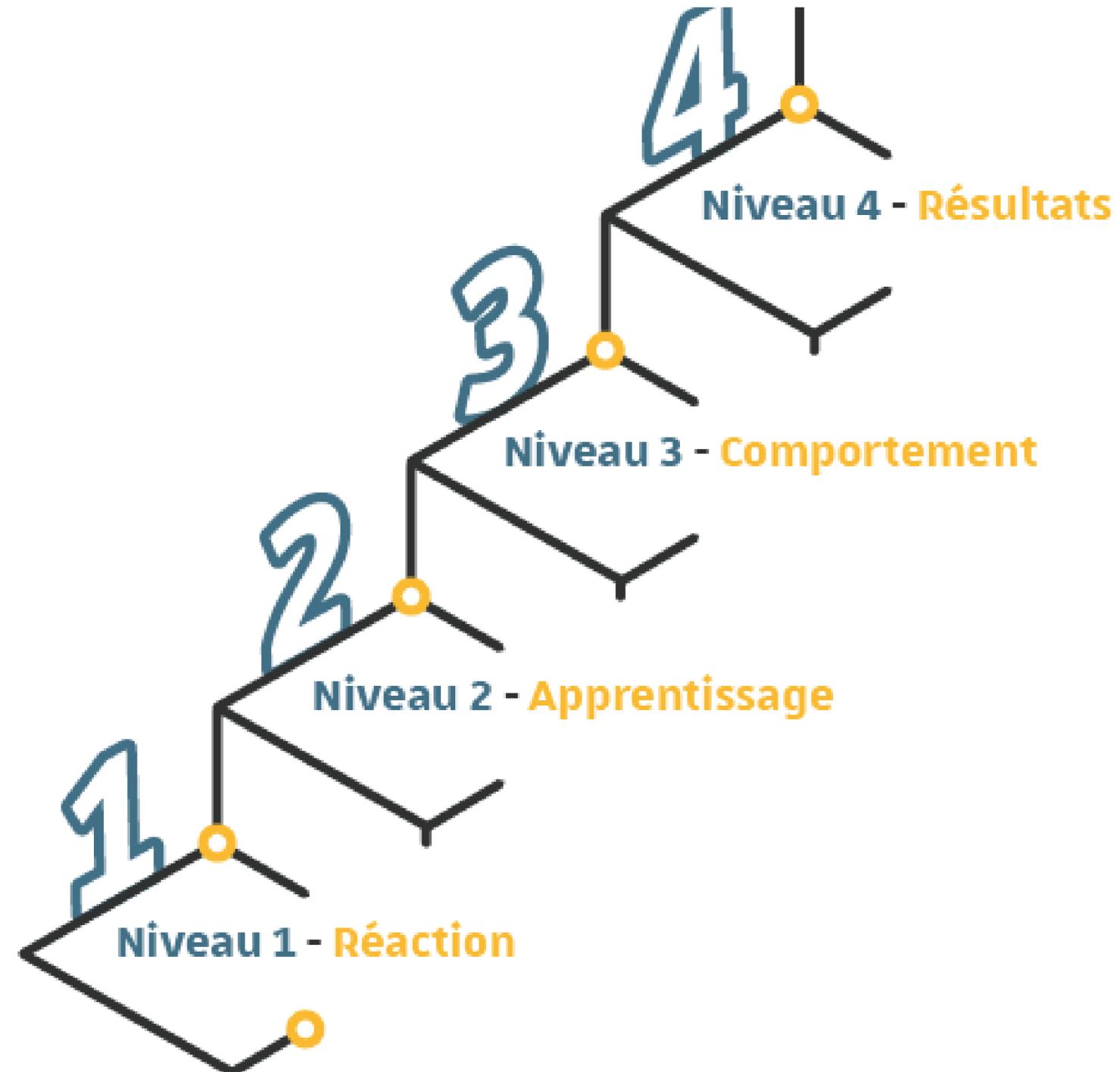
### AVANTAGES

- Bénéficier d'un outil existant
- Bénéficier de retours d'expériences
- Outil d'animation de collectif (pour mobiliser)

### INCONVÉNIENTS

- Difficulté pour trouver l'information
- Travail d'adaptation nécessaire
- Coût d'appropriation

# Evaluer l'effet des jeux ?





MERCI DE VOTRE ATTENTION,

**Sylvain Dernat**

sylvain.dernat@inrae.fr

