

Le réseau Gamae

Une plateforme d'échange sur les jeux sérieux en agriculture, alimentation, environnement et aménagement du territoire.

Gilles Martel, Sylvain Dernat, Médulline Terrier-Gesbert, Astrid Revalo

Porteur : Sylvain Dernas
(ACT – Territoires)

Co-porteur : Gilles Martel
(ACT – BAGAP)

GAMAE

Partenaires identifiés : UMR Territoires, DIPSO, AgroParisTech Innovation
Contributeurs déjà identifiés : concepteurs de jeux INRAE et hors INRAE

GAMAE – Science

Un réseau scientifique pour susciter/faciliter l'interconnaissance, développer et promouvoir les recherches sur le jeu à INRAE

- Suivre la littérature scientifique (veille, liste de diffusion...),
- Initier des questions de recherche et des projets,
- Construire des animations/événements scientifiques (séminaires, ...)

Des séminaires et conférences en présentiel pour favoriser l'interconnaissance entre chercheurs de la thématique.

L'invitation de chercheurs internationaux pour permettre l'échange de savoirs.

Des webinaires favorisant l'échange régulier, la présentation de travaux de doctorants, stagiaires...

GAMAE – Ressources

Un dispositif support pour accompagner les concepteurs de jeux (scientifiques et partenaires) de l'idée au produit, ctd de la conception à la valorisation

Un lieu physique inscrit dans un **écosystème territorial** favorable avec **un Fab lab** proposant des équipements (imprimante 3D, découpe laser, plastifieuse, etc.) pour le prototypage de jeux

- de rencontres : scientifiques, étudiants, partenaires
- de conception, de tests de jeux
- d'expérimentation et de production de connaissances
- pour organiser des événements de médiation scientifique

Un espace virtuel dédié à des ressources pour l'accompagnement à la valorisation des jeux : comment aborder la propriété intellectuelle, le modèle économique...

GAMAE – Ludothèque

Un dispositif pour :

- Référencer et promouvoir les jeux sérieux INRAE
- Faciliter la valorisation et la circulation des jeux sérieux

Une ludothèque en ligne dédiée, vitrine des jeux sérieux INRAE, permettant le référencement, la catégorisation pour l'aide au choix...

Un dispositif pour permettre l'**accès au jeu à distance** (prêt national, téléchargement, redirection vers site marchand, ...)

Une ludothèque physique regroupant des jeux disponibles à l'emprunt, à tester, voire à acheter sur place. Un **système centralisé pour le prêt** en France.

Construire une boucle vertueuse :

- Production de connaissances
- Production de nouveaux jeux
- Construction de nouveaux partenariats
- Réponse à des besoins des acteurs

Les usagers / bénéficiaires

- > Les scientifiques
- > Les partenaires académiques ou de R&D
- > Les utilisateurs : animateurs agricoles, enseignants, médiateurs scientifiques
- > Les acteurs marchands de la valorisation :
 - éditeurs, concepteurs,
 - professionnels du jeu, de la formation, de l'accompagnement des collectivités, etc.
- > Le grand public

Dispositif physique local de Gamae

Dispositif en ligne de Gamae

Ludothèque : Recensement des jeux



Caractérisation

Premier jalon du projet de ludothèque :

- Recensement des jeux INRAE
 - Bibliographie
 - Enquête (38 jeux)
- Le stage d'Astrid est en cours: fin de récolte des jeux "partenaires" aujourd'hui
 - Au moins 60 jeux supplémentaires !

En fin d'année : création de l'architecture du site web pour la mise en place d'un outil d'exploration des jeux sérieux (mise en service en 2022).

Exemple de site : <https://games4sustainability.org/advanced-search/>

<https://store.steampowered.com/?l=french> // <http://www.erytage.org/erytage-aideauchois/>

Caractérisation

Dimensions explorées

- Contexte de la création (objectifs, quels concepteurs, temps mis à créer le jeu, ...)
- Acteurs visés (qui l'anime, qui joue, qui acquière un savoir)
- Fonctionnement du jeu
 - Support, durée, nombre de joueurs, étapes
 - Mécanismes :
 - Type d'interactions développées (solo, affrontement, coopération, compétition...)
 - Type de compétences (savoir-faire, savoir-être)
 - Briques
 - Compétences (adaptation à aléa, Communication, calcul, ...)
- Evaluation des effets produits par le jeu
- Modalité de diffusion du jeu

Infos diverses

Quel est le nombre total de joueurs dans le jeu ?

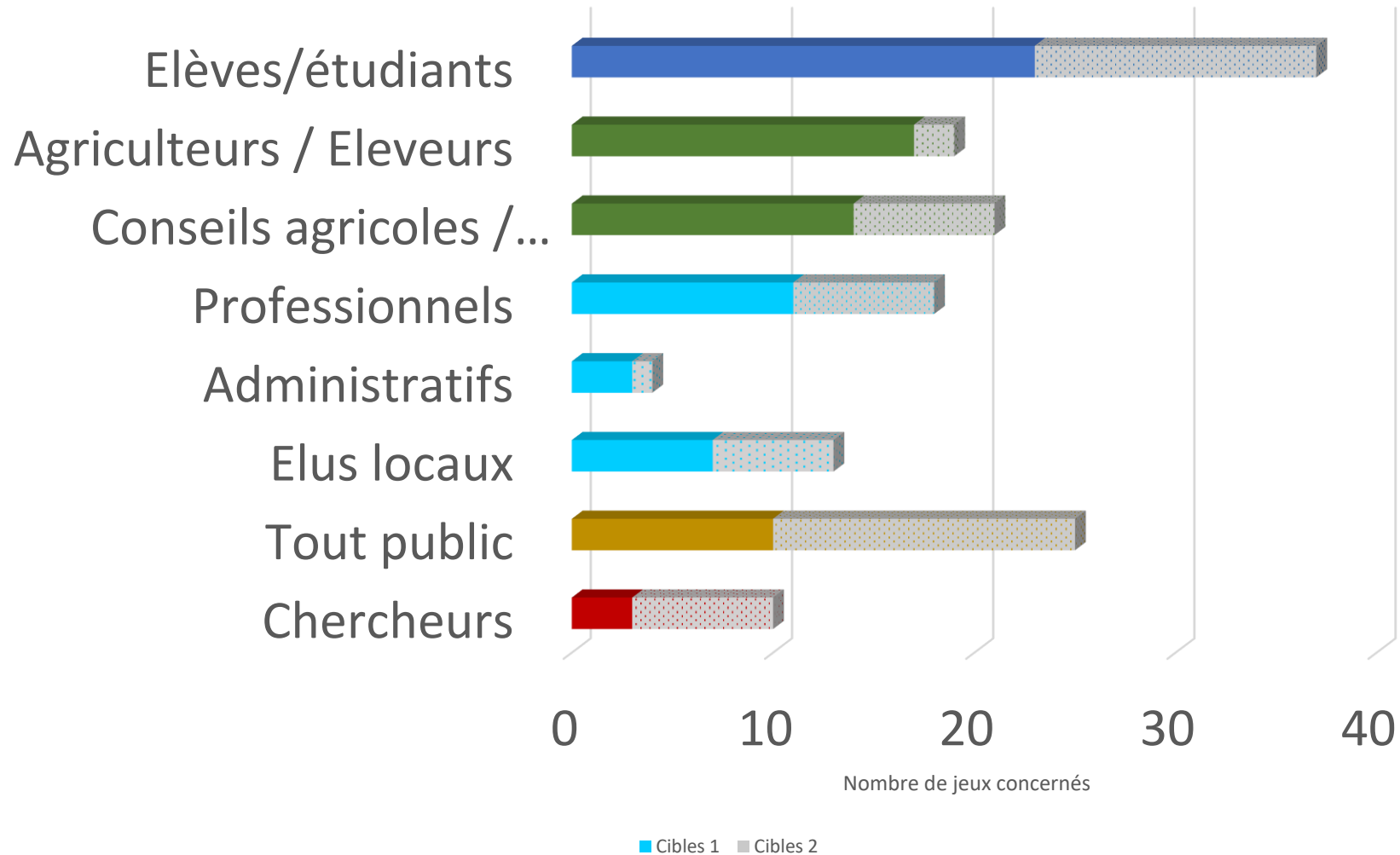
1	5	14.29%
2-5	16	45.71%
5-7	11	31.43%
7 et plus	15	42.86%

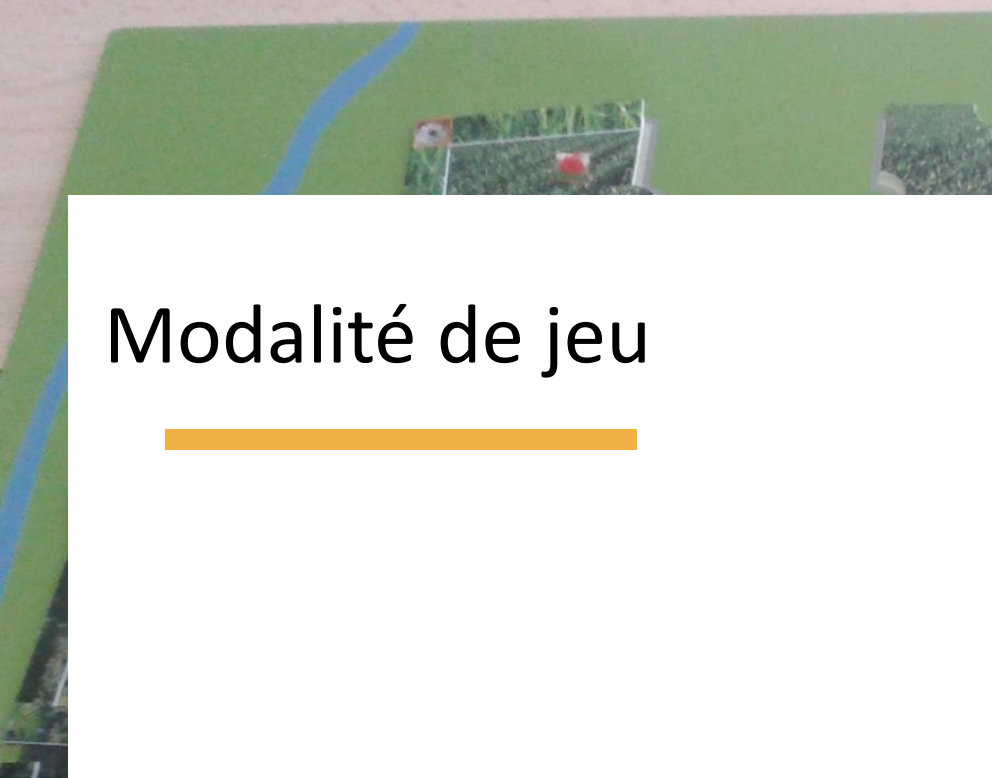
Identifiant (ID)	Réponse
38	a ce moment la on joue par équipe
86	objectif de plusieurs milliers de joueurs
87	à volonté (sessions déjà réalisées avec 52 joueurs)
95	Effectif classique en cours, les élève sont répartis en 2 groupes
121	collectifs de 10-20 céréaliers et éleveurs
122	200
146	7 idéalement, mais possibilité de doubler les rôles

Quelle est la durée du jeu ?

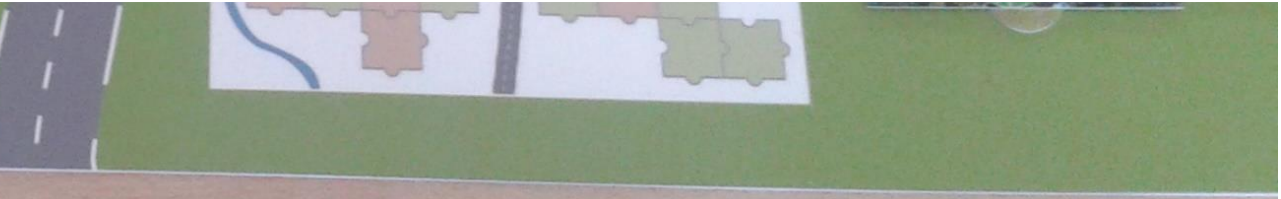
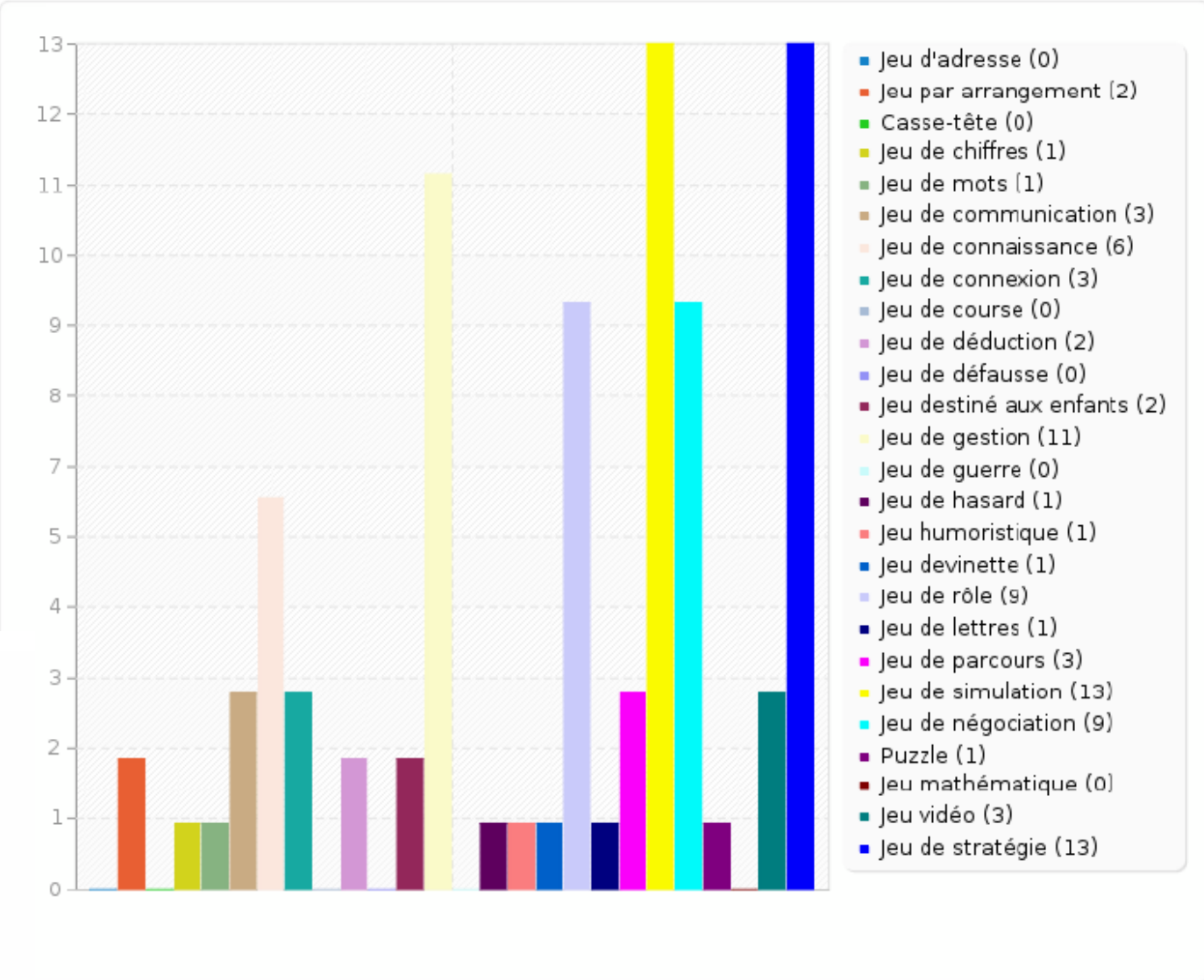
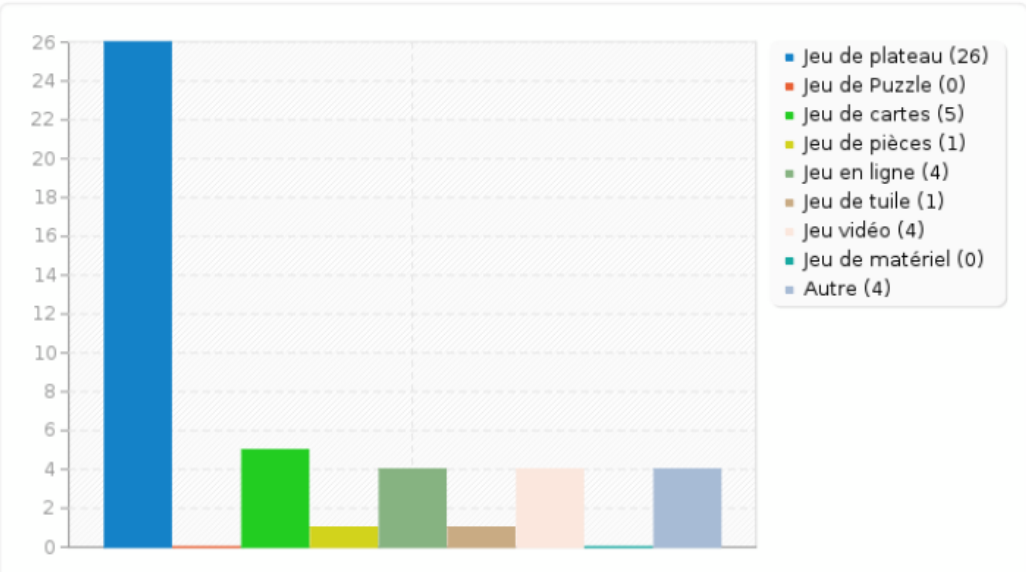
5 à 15 min	1	2.86%
15 à 30 min	10	28.57%
30 à 1h	11	31.43%
1h à 1h30 min	8	22.86%
1h 30 à 2h	8	22.86%
2h et Plus	12	34.29%

Les cibles des jeux sérieux INRAE





Modalité de jeu



Evaluation des effets du jeu

Si OUI , comment procédez-vous ?

Une évaluation à chaud	23	88.46%
Une évaluation à froid	9	34.62%
Evaluation basée sur la performance des joueurs	4	15.38%
Evaluation basée sur l'utilisation du jeu	8	30.77%
Evaluation basée sur les compétences apportées par le jeu au joueurs	6	23.08%
Evaluation basée sur la qualité des interactions pendant le déroulement du jeu	10	38.46%
Evaluation basée sur le degré d'implication des joueurs dans le jeu	4	15.38%
Autres	4	15.38%

Identifiant (ID)	Réponse
93	évaluation de l'évolution des types de débats depuis 10 ans
121	évaluation chiffrée multicritères sur la base du modèle de Dynamix - offre-demande et compromis entre dimensions de la durabilité et entre agriculteurs) et analyse des motivations
137	mise en oeuvre de pratiques
138	Evaluation sur la compréhension des messages que le jeu veut faire passer.

GAMAE Ressources

Un projet de pré-maturation en 2022

GAMAE – Ressources

Un dispositif support pour accompagner les concepteurs de jeux (scientifiques et partenaires) de l'idée au produit, ctd de la conception à la valorisation

Un lieu physique inscrit dans un **écosystème territorial** favorable avec **un Fab lab** proposant des équipements (imprimante 3D, découpe laser, plastifieuse, etc.) pour le prototypage de jeux

- de rencontres : scientifiques, étudiants, partenaires
- de conception, de tests de jeux
- d'expérimentation et de production de connaissances
- pour organiser des événements de médiation scientifique

Un espace virtuel dédié à des ressources pour l'accompagnement à la valorisation des jeux : comment aborder la propriété intellectuelle, le modèle économique...

Gaming lab : une série de webinaires sur les questions autour des jeux



Des questions de recherche

Quelle déontologie et quelle conception pour le jeu ?

Quelle place dans l'accompagnement et/ou la conception ?

Quels acteurs jouent/ont joué ?

Quelles animations et/ou accompagnement ?

Comment intégrer les jeux ?

Quels modèles écologique, biologique, sociale ?

Comment combiner les jeux ?



Quels savoirs ?

Quel rôle du support ?

Quels effets du jeu ?

Quelle évaluation ?

Quelle motivation au jeu ?

Quelle place à la ludification ?

Quels échanges / interactions ?

Quelles évolutions des jeux ?

Ludification ou gamification ?

- Volonté d'alterner entre séminaire virtuel et séminaire en présentiel
 - Le premier d'ici 2022
- Pour le premier : continuer le débat exposé par Sylvain sur Game/Play
 - Définir le contour de GAMAE
 - Game : cadre au sein duquel l'activité ludique a lieu, ou encore cela avec quoi l'on joue.
 - Play : ce qui dans un jeu est fait, ou encore cela qui est vécu (playful)

Roy 2019, Alvarez 2019

- Dans quel cadre la ludification est utile ?
- Quel rôle du score dans le fonctionnement d'un jeu ?
- Quand peut on parler de « jeu sérieux » ?

Pour aller plus loin

- Un listing en construction pour tous les intéressés par GAMAE
 - M'envoyer un mail : gilles.martel@inrae.fr
- Vidéos des présentations de jeux sérieux pour l'enseignement via agreenium
 - <https://www.agreenium.fr/page/les-lundis-pedagogie-dagreenium>
- Le GIS « Jeux et Société » :
 - <https://ludocorpus.org/>

Et vous, qu'attendez vous d'une ludothèque en ligne ?



Gilles Martel
gilles.martel@inrae.fr



Sylvain Dernat
sylvain.dernat@inrae.fr



Medulline Terrier-Gesbert
medulline.terriergesbert@inrae.fr