

Nantes Université

FLCE

**MÉDIATION PAR LES JEUX POUR SENSIBILISER
AUX ENJEUX ENVIRONNEMENTAUX APPLIQUÉE
À UN TERRITOIRE INSULAIRE**

Dans le cadre du projet de recherche collaborative ODySéIles

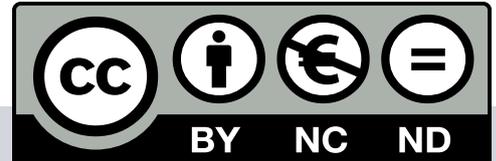
**Rapport de stage de Master 1 Humanités Environnementales
rédigé sous la direction de
Mme Agnès BALTZER
et Mme Elsa CARIOU**

par

Aileen THEVENIN et Pauline VAYSSIÉ

Septembre 2023

Les opinions émises dans ce document n'engagent que leur auteur. Nantes Université et l'entreprise d'accueil n'entendent ni les approuver, ni les infirmer.



Conditions d'utilisation :

ATTENTION ! Ce travail a été réalisé par un étudiant de master 1. Il s'agit donc d'un exercice, pour lequel il a été demandé à l'étudiant de rédiger seul un mémoire, puis de le présenter à un jury, au cours d'une soutenance publique. Dans ce processus, il est demandé aux encadrants de stage de limiter leurs interventions, afin que l'étudiant soit évalué sur son travail, et non sur celui de ses encadrants. A l'issue de la soutenance, l'étudiant a reçu la note de 14/20 et la qualité du mémoire a été jugée suffisante pour que ce dernier soit rendu public. En le lisant, il est donc important de garder à l'esprit que ce mémoire est un travail étudiant, qui n'a fait l'objet d'aucune correction. Il ne s'agit donc pas d'un travail scientifique réalisé par un professionnel et validé par les pairs, comme le sont normalement les publications scientifiques. Par conséquent, nous ne garantissons pas l'ensemble des données et interprétations qu'il renferme et ne souhaitons pas qu'elles soient reprises en l'état par quiconque. Rassurez-vous, la publication scientifique des résultats est en cours. D'ici là, si le sujet vous intéresse, nous vous invitons à consulter le site www.odyseiles.org ou à nous contacter sur odyseiles@univ-nantes.fr.

L'ensemble des ressources disponibles dans ce rapport sont distribuées sous licence Creative Common [CC BY-NC-ND 4.0](https://creativecommons.org/licenses/by-nc-nd/4.0/), qui autorise le partage sous des conditions d'**attribution**, d'**usage non commercial** et de **non-modification**. Pour toute question, merci de nous contacter à l'adresse suivante : odyseiles@univ-nantes.fr

Remerciements

Avant toute chose, nous tenons à remercier les personnes qui nous ont accompagnées tout au long de ce stage et qui nous ont permis d'en faire une expérience enrichissante et formatrice.

Nous souhaiterions remercier notre tutrice de stage Elsa Cariou et notre enseignante référente Agnès Baltzer, qui nous ont, toutes deux, accompagnées et soutenues dans nos activités, qui ont été à l'écoute, et qui nous ont partagé leurs connaissances avec patience et pédagogie.

Nous voudrions remercier l'équipe de l'association Nantes Futurable, notamment Alice Mounissamy pour nous avoir donné des conseils et pour avoir échangé sur ses travaux avec bienveillance. Un grand merci aussi à Paul Sauvage pour nous avoir partagé ses connaissances, pour nous avoir aiguiller vers des références pertinentes, pour avoir tester, animer et co-animer des parties de jeux avec nous, pour nous avoir fait des retours constructifs/enrichissants, et merci pour sa générosité et son travail en général. Merci également à Elie Vince, avec qui nous avons pu longuement échanger sur nos recherches, qui nous a permis de participer, préparer et co animer des ateliers de narrations collectives autour du jeu Nantes Futurable.

Nous souhaiterions remercier toutes les personnes qui ont accepté de répondre à nos questions au cours d'entretiens, qui nous ont permis d'apprendre et d'avancer dans notre stage grâce au partage de leurs précieuses informations et connaissances.

Nous remercions Lissa Gourillon, qui a été d'une grande aide lors de la soirée jeux à Nantes qu'elle a préparé et animé avec nous, merci également pour son soutien et son enthousiasme tout au long du stage.

Nous souhaiterions remercier la Cocotte Solidaire et l'association Mille Sabords qui nous ont accueilli dans leurs locaux à Nantes et à l'île d'Yeu pour les soirées jeux ouvertes au public.

Merci à tous.tes les joueur.euses des soirées jeux pour leur participation et pour leur retours, leurs avis et leur temps.

Pour finir, un grand merci aux autres étudiant.es de la promotion du master Humanités Environnementales pour leur entraide, leur solidarité, leur écoute et leur joie.

Sommaire

Remerciements

Sommaire

Introduction

- I. Présentation de la structure d'accueil, des projets liées et contextualisation
 - A. Structure d'accueil
 - 1. Le Laboratoire Littoral Environnement Télédétection Géomatique
 - 2. L'Observatoire des Sciences de l'Univers Nantes Atlantique
 - 3. Les projets de recherche ODySéYeu et ODySéîles
 - B. Contextualisation et continuité du travail de recherche et création
 - 1. L'association et le jeu Nantes Futurable
 - 2. Semaine de recherche et création à l'île d'Yeu

- II. Description et analyses des missions
 - A. Méthode de travail
 - 1. Entretiens avec des spécialistes du jeu
 - a) Martine Antona
 - b) Nicolas Bécu
 - c) Gilles Martel
 - d) Antoine Haureix
 - e) Paul Sauvage
 - f) Charles Boulland
 - 2. Méthode de sélection de jeux
 - a) Recherche et synthèse des jeux
 - b) Pré-test et analyses des règles
 - c) Soirées jeux
 - 3. Participation et observations d'ateliers pédagogiques
 - a) La Fresque du Climat
 - b) La Fresque des Résistances

- c) Atelier 2Tonnes
 - d) Atelier « La crise dont vous êtes le héros »
 - e) Atelier Peau Commune
4. Contribution à l'adaptation du jeu de Nantes Futurable
- a) Entretiens d'ancien.nes joueur.euses
 - b) Squelette du jeu
 - c) Ateliers de narration collective

B. Résultats et expériences

1. L'apport des spécialistes du jeu
- a) Martine Antona
 - b) Nicolas Bécu
 - c) Gilles Martel
 - d) Antoine Haureix
 - e) Paul Sauvage
 - f) Charles Boulland
2. Synthèse des jeux
- a) Boite à outil
 - b) Retour sur les jeux testés
 - (1) Agir ou Subir
 - (2) L'île interdite
 - (3) Pandemic montée des eaux
 - (4) Les Tribus du vent
 - (5) Pollution/Solution
 - (6) Kriz
 - (7) Microscope
3. Intérêt et expérience des ateliers pédagogiques
4. Avancement de l'adaptation du jeu de Nantes Futurable
- a) Résumé des entretiens des ancien.nes joueur.euses
 - b) Squelette du jeu
 - c) Retour et debrief de l'ateliers de narration collective

III. Perspectives, prospectives universitaires

- A. Conclusion et discussions sur nos résultats
- B. Critique de l'usage du terme « jeux sérieux »
- C. Questionnement sur la médiation et de la science participative

Conclusion

Bibliographie

Annexes

Introduction

Recherche de stage et problématisation de la mission

Dans le cadre de la première année de master Culture Civilisation et Société parcours Humanités Environnementales, nous avons eu l'opportunité de réaliser un stage. Notre formation a pour but d'aborder les enjeux environnementaux par une approche transdisciplinaire, afin de comprendre la complexité des enjeux environnementaux et de prendre en compte les différents domaines d'études et de recherches sur cette thématique. Au cours de notre année de master 1 nous avons passé une semaine à l'île d'Yeu dans le cadre d'un projet d'étude et de création mettant en partenariat Nantes Université, ODySéÎles, Nantes Futurable et la compagnie du Marlou. Ce projet collaboratif consistait dans un premier temps en une découverte du territoire insulaire grâce aux recherches faites sur le terrain, à la rencontre de nombreux.ses acteurs.ices et à la découverte de ses enjeux : biodiversité, alimentation, artificialisation et urbanisme, tourisme et patrimoine, mobilité et relation avec l'extérieur. Dans un second temps, nous avons travaillé à l'adaptation d'un jeu élaboré par Nantes Futurable. Ce jeu invite les participant.es à construire collectivement de scénarios futurs autour d'une représentation cartographique du territoire. Ce jeu, encore en cours de développement, est le résultat d'un long travail de réflexion sur ses principes, ses mécanismes et ses objectifs. A l'issue de cette semaine, notre promotion de master a animé une soirée jeu avec des habitant.es de l'île en proposant une version de ce jeu adaptée au territoire de l'île d'Yeu.

Par la suite, Elsa Cariou et Agnès Baltzer, coordinatrice des projets ODySéYeu et ODySéÎles ont proposé aux étudiantes du master HE de réaliser un stage afin de poursuivre la réflexion autour de ce jeu et de la sensibilisation qui peut être faite grâce aux jeux sérieux. Ainsi nous sommes deux étudiantes du master à avoir répondu être intéressées. Ce stage a donc été réalisé en binôme, c'est pourquoi le "nous" sera utilisé dans ce rapport.

Ce stage a suscité notre intérêt et notre motivation à toutes les deux, bien que nos motivations aient été en partie distinctes. Pauline a été particulièrement enthousiasmée par l'opportunité de découvrir le domaine de la médiation, et elle a trouvé les projets proposés stimulants et pertinents en raison de leur nature collaborative. Elle a également perçu une valeur et un sens dans ces projets, car ils s'inscrivent dans la continuité d'initiatives

collaboratives antérieures. De plus, elle a considéré ce stage comme une occasion de se familiariser avec le travail au sein d'un laboratoire de recherche tout en contribuant à des projets qui intègrent les domaines de la création et des sciences. Quant à Aileen, elle a choisi ce stage en vue de poursuivre le travail entrepris au cours de l'année de master 1, le percevant comme une opportunité précieuse à ne pas laisser passer. Son intérêt pour les jeux et les ateliers liés au climat de manière générale a également joué un rôle déterminant dans sa décision. Elle a particulièrement apprécié son expérience lors de la semaine passée à l'île d'Yeu avec le master, ce qui a renforcé son désir d'explorer une approche de travail de recherche au sein d'un laboratoire. Cette démarche lui a permis d'élargir ses horizons au-delà de ses expériences antérieures et a suscité sa curiosité quant aux initiatives qu'elle pourrait prendre dans ce cadre.

Dans un contexte de crise environnementale, il est nécessaire de sensibiliser et d'éveiller les consciences aux enjeux actuels et à venir. La médiation scientifique fait partie des moyens de le faire. Le terme de médiation scientifique émerge dans les années 1960 sous les terminologies « d'information scientifique » ou de « communication scientifique » plus tard, dans les années 1970. L'utilisation du terme « médiation scientifique » se construit en même temps que celui de « médiation culturelle », des années 1980 jusqu'à aujourd'hui. La médiation scientifique consiste à mettre en relation un public avec des savoirs scientifiques et adapter les idées scientifiques à des contextes sociaux. Elle propose une vision plus transversale et cherche à se détacher d'une approche descendante du sachant au non-sachant que peut proposer la vulgarisation. Ainsi, elle peut prendre plusieurs formes. Durant notre stage, nous nous sommes concentrées sur l'utilisation des jeux pour sensibiliser aux défis environnementaux. Il existe plusieurs intérêts d'utiliser les jeux pour faire de la médiation scientifique. En effet, le jeu, qu'il soit pédagogique ou non, n'est pas réservé à une catégorie d'âge, à une position sociale ou à une catégorie professionnelle. La grande majorité des gens ont déjà joué à des jeux dans leur vie, c'est un outil universel provocateur d'échanges, de dynamiques individuelles et/ou collectives, de communication, de divertissement... Outre cet aspect ludique, le jeu peut être un outil pédagogique efficace permettant aux joueur.euses d'apprendre tout en jouant. L'utilisation de jeux ou d'ateliers pédagogiques sont actuellement en plein essor dans le milieu des entreprises, dans le milieu associatif ou dans le milieu scolaire et académique par exemple. Nous pouvons en trouver sous plusieurs

formes: les jeux de plateau, les jeux de rôles, les escape game, les jeux de carte, les jeux virtuels... Ils sont proposés comme un moyen de sensibiliser et/ou de former sur différentes thématiques les participant.es, en sortant d'un cadre d'apprentissage classique et souvent plus formel. Les jeux peuvent être utilisés pour rendre ces concepts complexes accessibles et captivants pour un large public.

Notre mission en tant que stagiaire au sein du laboratoire LETG (Littoral, Environnement, Géomatique, Télédétection) a été de faire un état de l'art des différents types de jeux existants sur le thème de l'environnement, plus précisément sur le thème de l'adaptation littorale au changement climatique. Ainsi nous avons réalisé une boîte à outils avec la réalisation opérationnelle de certains de ces jeux et nous avons participé à la finalisation de l'adaptation au cas de l'île d'Yeu du jeu Nantes Futurable. Au cours de notre travail, nous avons constaté la multiplicité de jeux existants et les différentes manières de faire. Ce fait nous a amené à nous interroger sur **comment les jeux peuvent-ils être utilisés de manière à sensibiliser efficacement différents groupes aux défis environnementaux, en particulier ceux liés au changement climatique et à l'adaptation du littoral ?**

Dans une première partie, nous présenterons la structure d'accueil de notre stage ainsi que les projets liés à celui-ci, dans une seconde partie nous présenterons une description et une analyse de nos missions en parlant de notre méthode et de nos résultats. Enfin, dans une troisième partie nous aborderons les perspectives et prospectives universitaires pour la suite de ce projet.

I. Présentation de la structure d'accueil et les projets liés au stage et contextualisation

I.A. Structure d'accueil

I.A.1. Présentation du Laboratoire Littoral - Environnement - Télédétection - Géomatique

L'organisme auquel notre stage est rattaché est l'Unité Mixte de Recherche Littoral-Environnement-Télédétection-Géomatique (UMR LETG) créée en 1996 par le CNRS, elle regroupe les recherches menées en géographie de l'environnement sur différents sites universitaires dont Nantes Université. Le programme scientifique de LETG a pour objectif de contribuer aux connaissances relatives aux interactions nature/société avec une approche interdisciplinaire puisqu'il concerne les sciences humaines et sociales, mais également des sciences de l'univers, sciences de la vie, et sciences de l'information et des communications. Ce programme porte sur des questions sociétales liées au fonctionnement et à l'évolution des environnements côtiers et terrestres. Cela englobe des sujets tels que les impacts des phénomènes climatiques sur les éléments vivants et non vivants de ces environnements, ainsi que sur les activités humaines. Il examine également les modifications dans les habitudes et les pratiques humaines, et comment elles interagissent avec les ressources disponibles. De plus, les recherches réalisées explorent la manière dont de nouvelles approches contribuent à la gestion de l'environnement.

I.A.2. L'Observatoire des Sciences de l'Univers Nantes Atlantique

L'Observatoire des Sciences de l'Univers Nantes Atlantique (OSUNA), créé en 2009 en tant qu'unité d'appui et de recherche (UAR) du CNRS, ainsi qu'une école interne de Nantes Université, rassemble plusieurs laboratoires et équipes de recherche pour la période de 2022 à 2026. Ses activités sont axées sur deux thèmes principaux : Terre-Mer et Planètes et Satellites. Les Observatoires des Sciences de l'Univers (OSU) ont pour mission principale de réaliser des observations à long terme dans le domaine des sciences de l'univers en

rassemblant des équipes de recherche et des laboratoires autour de domaines fondamentaux tels que l'astronomie, la physique du globe, l'océanographie et l'environnement. Les OSU, ont notamment pour mission de développer la recherche sur leur territoire en encourageant une démarche interdisciplinaire. Il est ainsi porteur, ou associé, à plusieurs projets de recherche et développe également un programme interne visant à financer des projets de recherche interdisciplinaires de ses membres. ODySéYeu et ODySéIles font partie des divers projets de recherche soutenus par l'OSUNA.

I.A.3. Les projets de recherche ODySéYeu et ODySéIles

Agnès Baltzer et Elsa Cariou, nos tutrices de stage, sont toutes deux coordinatrices des projets de recherche ODySéYeu et ODySéIles. L'objectif principal du projet de recherche ODySéYeu est de réaliser un bilan sédimentaire et de développer des outils participatifs pour garantir la surveillance environnementale future à l'île d'Yeu. Il est intégré dans la mission de surveillance de l'érosion côtière au sein de l'Observatoire des Sciences de l'Univers Nantes Atlantique (OSUNA) en collaboration avec l'Observatoire Régional des Risques Côtiers (OR2C). C'est une initiative de co-construction de connaissances, pilotée par Nantes Université au sein du laboratoire LETG. Ce projet adopte une approche collaborative en rassemblant divers partenaires, notamment des organisations associatives, des entités privées, des institutions et des universités. Ensemble, ils travaillent à apporter des solutions concrètes aux problèmes locaux liés à l'érosion côtière, dans le but de comprendre et de gérer durablement ce phénomène. La particularité du projet réside dans sa dimension collaborative, avec la mise en place de méthodologies sur l'île d'Yeu qui pourront être extrapolées à d'autres territoires. Parmi ces projets, ODySéYeu participe au développement de méthodologies de co-construction de connaissances, favorisant la participation de tous les acteurs du littoral, y compris la population insulaire, à la création d'un corpus de connaissances partagées. Cette approche favorise un niveau de contribution et de partage de connaissances approfondies, dépassant donc la simple participation.

Indépendamment du projet ODySéYeu, les insulaires de l'île d'Yeu, Ouvéa, Mayotte et Noirmoutier ont développé ces dix dernières années des projets collaboratifs pour

surveiller l'érosion côtière et anticiper les changements futurs. Ils se rassemblent aujourd'hui autour du projet ODySéïles pour trouver des solutions aux défis écologiques, économiques et sociaux. Le projet ODySéïles invite les insulaires à envisager l'avenir et à tester divers scénarios écologiques, politiques et économiques pour définir des trajectoires et des solutions adaptées à leur territoire. Les solutions seront partagées entre les îles, créant ainsi un ensemble de solutions co-construites. Le projet aborde des enjeux tels que la gestion durable, la recherche citoyenne et l'innovation, avec des objectifs ambitieux pour la surveillance côtière, l'engagement communautaire et la définition de solutions pertinentes dans divers domaines.

I. B. Contextualisation et continuité du travail de recherche et création

I. B. 1. L'association et le jeu Nantes Futurable

Notre stage s'inscrit également dans la continuité d'un projet mené par l'association Nantes Futurable. En 2018, le jeu Nantes Futurable, initié par Alice Mounissamy et Joachim Muller est financé par l'ADEME et Nantes Métropole. Alice, avec qui nous avons beaucoup échangé durant notre stage, est journaliste et médiatrice scientifique indépendante, anciennement ingénieure eau et environnement spécialisée en urbanisme. Dans son travail, elle favorise une approche de la médiation scientifique par le travail collaboratif et l'imagination. Avec le projet Futurable elle poursuit l'ambition de mettre en dialogue recherche, prospective et société à travers l'imaginaire pour une transition écologique désirable. Le jeu a été créé dans le but d'explorer les risques et les vulnérabilités auxquels les collectivités sont confrontées en raison du changement climatique. Ce jeu cherche également à sensibiliser les citoyen.nes à ces problèmes complexes, comme la manière de vivre dans une ville sujette à des inondations récurrentes ou comment fournir des réponses sanitaires et sociales efficaces aux personnes les plus touchées par les canicules. Il s'interroge également sur l'impact des actions individuelles sur la réduction des émissions de gaz à effet de serre. Bien que la sensibilisation soit essentielle, l'approche du jeu va plus loin en engageant les habitant.es des communautés locales. Ces résident.es possèdent une connaissance profonde de leur propre expérience, souvent basée sur le long terme, ce qui permet de mobiliser leur expertise et de les impliquer activement dans la prise en charge de

leur territoire. Les séries d'ateliers organisés dans la métropole Nantaise, et désormais dans d'autres régions côtières, ont permis la création collaborative de clés de compréhension des dynamiques et des structures territoriales, ainsi que d'imaginaires artistiques. Cette collaboration vise à construire collectivement des valeurs et des spécificités pour l'avenir, tout en explorant les moyens d'agir en conséquence. En effet, l'association a longuement travaillé autour des valeurs, objectifs et intentions du jeu visant ainsi une médiation scientifique non descendante.

I. B. 2. Semaine de recherche et création à l'île d'Yeu

En octobre 2022, la promotion du master Humanités Environnementales s'est rendue à l'île d'Yeu pour une semaine de recherche et création. Durant cette semaine, nous nous sommes tout d'abord imprégnées des enjeux actuels et futurs auxquels fait et fera face l'île d'Yeu. Nous avons rencontré des acteur.ices du territoire qui ont pu nous apporter des éléments de compréhension et de réflexion sur ces enjeux et sur les particularités de l'île. La promotion du master était accompagnée de Malou Delplancke pour la compagnie de théâtre Le Marlou, de Alice Mounissamy et de Paul Sauvage pour l'association Nantes Futurable, des encadrant.es du master Humanités Environnementales, et de Elsa Cariou en tant qu'ingénieure de recherche en géologie et coordinatrice des projets ODySéYeu et ODySéIles. Cette équipe a collaboré dans le but de proposer une soirée jeu pour les insulaires à l'issue de cette semaine. La version du jeu élaborée à ce moment-là comprenait un certain nombre de personnes à l'animation (environ une quinzaine) dont des personnes ressources pouvant fournir des informations scientifiques. Il y avait environ une vingtaine de joueur.euses. Cette version nécessitait également une longue préparation avec une mise en scène puisqu'elle était théâtralisée.

II. Description et analyses des missions

II. A. Méthode de travail

II. A. 1. Entretiens avec des spécialistes du jeu

La méthode de travail pour ce stage a impliqué plusieurs étapes essentielles. Tout d'abord, nous avons mené des entretiens avec des expert.es, qu'ils soient issus du milieu académique ou non, dans le domaine du jeu. De ce fait, nous avons rencontré six personnes expert.es dans des domaines différents: Martine Antona, Nicolas Becu, Gilles Martel, Antoine Haureix, Paul Sauvage et Gilles Boulland. En parallèle, des recherches personnelles ont été menées pour compléter ces entretiens.

II. A. 1. a) Martine Antona

Martine Antona est une spécialiste dans le domaine de l'économie de l'environnement, ayant dirigé l'Unité de Recherche Green de 2008 à 2015. Son champ de recherche se concentre principalement sur les politiques relatives aux ressources naturelles et à la biodiversité, avec un intérêt particulier pour leur conception et leur mise en application. Ses analyses se penchent sur les conflits et les choix délicats entre les politiques établies et les pratiques des acteurs, dans le contexte des interactions complexes entre l'environnement et le développement. Elle est membre de l'association ComMod, qui a pour but d'élaborer, examiner, favoriser la progression, et encourager les études scientifiques et leurs applications dans le domaine de la Modélisation d'Accompagnement, englobant ses principales approches et instruments tels que les simulations par jeux de rôles, la modélisation multi-agents et la simulation sociale.

II. A. 1. b) Nicolas Bécu

Nicolas Becu est directeur de recherches au CNRS en géographie. Il est membre du laboratoire Littoral Environnement et Sociétés et spécialiste de jeux et des simulations. Ses thèmes de recherche se concentrent sur le processus de modélisation participative pour une gouvernance environnementale en développant des outils d'accompagnement de différentes parties prenantes, à même de faire dialoguer scientifiques, décideur.euses. et citoyen.nes. Il

est également membre de l'association ComMod. Il a travaillé à la conception de LittoSim, un jeu qui propose une simulation participative pour la sensibilisation des acteur.ices à l'aménagement du littoral face au risque de submersion marine.

II. A. 1. c) Gilles Martel

Gilles Martel est chercheur en zootechnie, acteur du projet, qui mobilise le jeu comme outil pour l'action et pour l'enseignement. Monsieur Martel nous a présenté la plateforme scientifique et technique Gamae, structure basée à Clermont-Ferrand, elle traite des jeux sérieux en lien avec la thématique agro environnementales, territoriales ou alimentaires.

II. A. 1. d) Antoine Haureix

Antoine Haureix est ludothécaire à la Maison de Jeux de Nantes, une association d'éducation populaire, créée en 1999, qui a pour but la promotion du jeu et le développement des pratiques ludiques à destination de tout public. La Maison de Jeux intervient auprès de professionnel.les dans l'accompagnement de projets et l'animation de temps de jeu, elle est aussi un lieu de jeu où chacun.e peut venir jouer.

II. A. 1. e) Paul Sauvage

Paul Sauvage est ingénieur énergétique de formation, expert en jeu de rôle et passionné de jeu, son travail consiste à recueillir les témoignages et besoins des acteur.rices de terrains, notamment élu.es locaux et agents des collectivités. Il intègre cette recherche dans un réseau naissant de professionnel.les engagé.es, avec la préoccupation d'appliquer professionnellement les réflexes communs nécessaires à une transition pacifiée et vivante. Il est membre de l'association Nantes Futurable, il anime ainsi des parties du jeu proposées à divers publics.

II. A. 1. f) Charles Boulland

Président de l'Union Régionale des CPIE de Normandie, Charles Boulland est aussi fondateur du CPIE du Cotentin. Il est membre du Comité de Bassin de l'agence de l'eau Seine-Normandie et du Conseil maritime de façade Manche Est - mer du Nord. M. Boulland est le créateur de « Agir ou subir ? », un jeu sérieux qui aborde la notion de la montée du niveau marin.

II. A. 2. Méthode de sélection de jeux

II. A. 2. a) Recherche et synthèse des jeux

À l'aide de ces rencontres et des diverses informations qui nous ont été partagées, nous avons pu obtenir des pistes à creuser et des références pour nos recherches. Pour référencer les divers jeux découverts nous avons réalisé un glossaire de jeux. Cet inventaire a été effectué dans un tableau Excel. Les noms des jeux y sont rentrés complétés avec des informations tels que leur but et objectif, le public visé, le temps d'une partie, le nombre de joueur.euses nécessaire, les points forts, les points faibles ainsi que des informations complémentaires. Cette analyse vise à évaluer dans quelles mesures certains de ces jeux pourraient être adaptés à divers contextes. Pour compléter ce glossaire, nous nous sommes appuyées sur les noms des jeux que nous ont partagé les expert.es ainsi que de ressources en ligne comme des ludothèques. Nous nous sommes également rendus dans une ludothèque et des magasins de vente de jeux pour questionner les professionnel.les sur leurs connaissances et leur disponibilités en termes de jeux sur les enjeux environnementaux. Ainsi, nous avons pu réaliser une synthèse des jeux sérieux existants qui traitent de la problématique de la question environnementale. Notre but étant principalement de trouver des jeux répondant aux enjeux présents à l'île d'Yeu. Nous nous sommes basées sur les critères suivants pour sélectionner les jeux : les thématiques abordées, le public cible, le temps d'une partie, l'aspect ludique, le nombre de joueur.euses, l'accessibilité de l'animation, le matériel nécessaire et la disponibilité du jeu. Ces critères nous ont fournis ainsi des éléments permettant d'établir une liste exhaustive des jeux abordant la thématique de l'environnement, tout en nous offrant des données pertinentes concernant leur accessibilité et leur pertinence, notamment en ce qui concerne leur acquisition potentielle.

II. A. 2. b) Pré-test et analyses des règles

Au cours de cette période de deux mois, notre objectif était de réaliser une revue exhaustive des jeux existants qui abordent la thématique de l'environnement, tout en procédant à leur évaluation pratique, notamment en les soumettant à des sessions de jeu avec des participant.es. Une fois que nous avons recensé plusieurs jeux, nous nous les sommes procurés afin de les pré tester. Ainsi, nous nous sommes familiarisé avec les règles, les mécanismes de jeu et l'animation nécessaire. Ces tests ont été fait en groupe avec l'aide d'ami.es volontaires.



Compréhension des règles et pré test du jeu Les Tribus du Vent

II. A. 2. c) Soirées jeux

Par la suite, ces jeux ont été sélectionnés ou non pour être inclus dans les propositions de soirées jeux organisées. En effet, nous avons organisé quatre soirées jeux dans des lieux différents avec divers publics.

La première a eu lieu à la Cocotte Solidaire, une cantine solidaire qui accueille régulièrement des événements, sur l'île de Versailles à Nantes. Cette soirée était en partenariat avec l'association HEarth - association du master Humanités Environnementales. Afin de communiquer sur l'événement, nous avons créé un visuel de communication que nous avons publié sur les réseaux sociaux de l'association HEarth. Nous avons également posé des affiches dans divers lieux à Nantes, tels que des bars ou au sein des bâtiments universitaires. Nous avons relayé l'information auprès de notre promotion de master, de nos ami.es et de notre famille. Cet événement a réuni une vingtaine de personnes autour de quatre jeux différents.



Visuel de communication pour la soirée jeux à la Cocotte Solidaire à Nantes

La seconde soirée jeux s'est déroulée à la citadelle de l'île d'Yeu dans les locaux de l'association de jeux islaise Mille Sabords. Pour attirer des joueur.euses nous avons préparé un visuel de communication qui a été partagé sur les réseaux sociaux d'ODySéYeu et auprès des membres de l'association Mille Sabords.

Une autre soirée jeux fut organisée au bar Pioche à Nantes, durant laquelle nous avons seulement testé un jeu avec un petit groupe de sept ami.es.

Enfin, une dernière soirée à eu lieu au bar des Fous Brassant à l'île d'Yeu, durant laquelle un seul jeu fut proposé, réunissant six personnes autour de la table.

À l'issue des parties de jeu, un debrief était proposé avec une grille de question préparée au préalable. Ces debriefs étaient enregistrés et retranscrits ultérieurement. Ils avaient pour but d'évaluer le ressenti général des joueur.euses sur la partie, leur rapport entre le jeu et la réalité, avoir un retour sur les thèmes abordés, et enfin sur des aspects émotionnels.

Debrief général du jeu	<ul style="list-style-type: none"> - Qu'est-ce que vous avez pensé de ce jeu? - Qu'est-ce qui vous a plu ou déplu? - Qu'est-ce qui vous a paru le plus pertinent? - Vous recommanderiez ce jeu à d'autres personnes? - Ce qu'il faudrait modifier? Améliorer? Conserver?
Jeu et réalité	<ul style="list-style-type: none"> - Ce jeu fait-il écho à certaines choses dans votre vie/expériences personnelles? - Etes vous concerné par les sujets abordés dans le jeu dans la vraie vie? - Si ces sujets vous concernaient, pensez-vous que vous auriez réagi différemment?
Thématiques des jeux	<ul style="list-style-type: none"> - Avez vous déjà joué à un jeu qui aborde des thématiques comme l'environnement? - Que pensez-vous de la manière dont ces sujets sont abordés ici? - Que pensez-vous du principe d'aborder des thématiques sérieuses (environnement, écologie, changement climatique) en utilisant des jeux ? - Pensez vous qu'il est pertinent de proposer des thématiques sérieuses dans les jeux? Ou ces sujets ne devraient pas être abordés dans des jeux selon vous?
Émotions	<ul style="list-style-type: none"> - Comment vous êtes-vous senti durant la partie? - Est-ce qu'il était difficile émotionnellement de jouer à ce jeu? - Quelles émotions ce jeu vous a procuré? - Aimerez-vous que certaines choses soient abordées de manières différentes?

Grille de questions des debriefs

II. A. 3. Participation et observation d'ateliers pédagogiques

Pour poursuivre nos recherches au-delà des jeux en eux même, nous nous sommes questionnés sur les autres médiums existants utilisés pour sensibiliser aux sujets environnementaux. Il existe de nombreux ateliers qui invitent des participant.es à discuter autour de ces sujets. Il nous a semblé pertinent de participer à certains ateliers afin de découvrir des éléments utiles pour penser l'animation de soirées jeux. En effet, les ateliers

utilisent des techniques de facilitation et d'animation pour parler de sujets sérieux. En outre, c'est une manière de faire de la médiation qui peut se rapprocher de celle qui nous intéresse. Nous procédions à une prise de notes immédiate dans le but de fournir un compte rendu basé sur notre expérience personnelle. Cette démarche englobait des éléments factuels relatifs au déroulement de l'atelier, de nos impressions, de nos appréciations ainsi que des aspects de l'animation qui suscitaient notre intérêt, y compris notre observation du rôle du facilitateur.rice. Ces retours d'expériences nous ont influencées dans la conception des animations et des séances de débriefing lors des soirées jeux.

II. A. 3. a) La Fresque du Climat

Cet atelier, conçu en 2015 par l'ingénieur Cédric Ringenbach, est utilisé par les animateur.rices de La Fresque du Climat lors d'ateliers d'environ trois heures, en ligne ou en personne. Au cours de ces sessions, des groupes de six à vingt personnes collaborent avec des cartes issues du rapport du Giec. L'objectif principal est de relier ces cartes pour comprendre les liens de cause à effet entre les activités humaines et le changement climatique. Après l'atelier, une session de retour d'expérience permet à chaque participant.e d'exprimer ce qu'il ou elle a appris et saisi.

II. A. 3. b) La Fresque des Résistances

La Fresque des Résistances est un atelier collectif qui vise à redéfinir le concept de résistance, en tenant compte des multiples crises et des différentes formes d'engagement qui caractérisent notre époque. Cette fresque invite à explorer la diversité des mouvements de résistance et des méthodes pour lutter contre les systèmes oppressifs, tout en réfléchissant à leurs origines. Elle offre également un espace de réflexion sur la construction d'une culture commune de résistance afin de contribuer à la création d'un monde plus connecté au vivant. Le déroulement de l'atelier implique la manipulation d'un ensemble de cartes contenant des propositions de définitions relatives à la résistance, qu'il faut organiser par thème. Les participant.es échangent autour de ces cartes, partagent leurs expériences et leurs pratiques de lutte, ainsi que leurs idées et leurs valeurs liées à la résistance.

II. A. 3. c) Atelier 2Tonnes

L'atelier 2tonnes invite les participant.es à collaborer pour envisager l'avenir tout en cherchant à réduire leur empreinte carbone à deux tonnes de CO₂e par an et par personne d'ici 2050, contribuant ainsi à la lutte contre le changement climatique. Cet atelier adopte une approche systémique en abordant à la fois les aspects individuels et collectifs de la question, tout en tenant compte du rôle de l'influence. Conçu pour être accessible aussi bien aux débutant.es qu'aux expert.es en matière de climat, il s'agit d'un serious game qui vise à réunir les participant.es pour débattre collectivement tout en prenant du plaisir et en exprimant leurs opinions.

II. A. 3. d) Atelier « La crise dont vous êtes le héros »

« La crise dont vous êtes le héros » est un atelier proposé par Nantes Métropole dans le cadre du Grand Débat Fabrique de nos villes pour les personnes de 16 à 30 ans. Il plonge les participant.es en 2039 et explore comment la métropole nantaise pourrait relever les défis écologiques et énergétiques qui se présentent. En équipe, les participant.es ont pour mission de résoudre des quêtes et de concevoir un mode de vie satisfaisant dans la métropole nantaise malgré les éventuelles crises qui surviennent.



Atelier « La crise dont vous êtes le héros »

II. A. 3. e) Atelier Peau Commune

Nous avons également été présentes lors de l'un des ateliers Peau Commune organisé à l'île d'Yeu dans le cadre d'un projet Art et Science. Ce projet est proposé par Cécile Bonduelle (Sculpteure), Marjorie Madéo (Eco-poétesse) et Elsa Cariou (géologue co-pilote des projets ODySéYeu et ODySéIlles). Le but étant de construire une œuvre d'art collectivement, tout en échangeant sur les liens avec le littoral et l'île pour faire avancer la science. Nous avons contribué à cet atelier en prenant des captures sonores et des photographies et en étant à l'écoute des participant.es.



Atelier Peau Commune à l'île d'Yeu

II. A. 4. Contribution à l'adaptation du jeu de Nantes Futurable

II. A. 4. a) Entretiens d'ancien.nes joueur.euses

En nous rendant à l'île d'Yeu lors de notre stage, nous avons pu interviewer deux joueur.euses ayant participé à la version du jeu théâtralisée et adaptée à l'île d'Yeu au mois d'octobre. Il et elle nous ont fait un retour de leur expérience sur cette version du jeu de

Nantes Futurable. Nous avons réalisé deux entretiens semi-directifs d'environ une heure chacun. Afin de mener ces entretiens, nous avons préparé une grille de questions abordant les thèmes suivant : l'expérience du joueur.euse lors du jeu (recontextualisation, rapport au jeu, déroulé du jeu, etc.) ; ce qu'il ou elle pense du déroulé du jeu (cadre, scénario, narration, rôle des témoins, facilitation, etc.) ; leurs ressentis au cours de la partie, et enfin des questions plus larges sur leur rapport aux enjeux du changement climatique. Au cours de ces échanges nous avons ajouté des questions de manière spontanée qui ne figure pas dans la grille d'entretien.

Expérience de jeu	<ul style="list-style-type: none"> - A quelle table étiez vous? A quel point connaissiez-vous les gens avec qui vous jouiez ? - Êtes vous habitué.es à faire des jeux ? - Vous souvenez-vous du déroulé du jeu? - Qu'avez vous pensé du jeu? - Qu'est-ce qui vous a plu? Pas plu ?
Cadre et forme de jeu	<ul style="list-style-type: none"> - Quel est votre avis sur: - Le cadre posé au début (compréhension et respect du cadre) ? - La narration du jeu (catastrophe) ? - L'utilité du rôle des témoins (ce qu'ils en pensent) ? - Un format plus théâtralisé ? - Le scénario imaginaire ? Ou pouvant se rapprocher du réel? - Des choses à développer, améliorer, mettre en avant ?
Ressenti au cours de la partie et à la fin du jeu	<ul style="list-style-type: none"> - Retour sur la complexification au cours de jeu : accumulation des difficultés - Qu'avez-vous pensé du debrief ? - De quoi se souviennent le plus? qu'est-ce qui les a le plus marqué ? - Avez-vous repensé au jeu plus tard?
Sensibilisation aux enjeux du changement climatique	<ul style="list-style-type: none"> - Parlez vous de l'avenir de l'île avec d'autres îlais ? - Comment vous sentez-vous par rapport au futur ? - Ce jeu vous a t'il fait vous questionner un peu plus à ce sujet ?

Grille d'entretien semi-directif des joueur.euses de la version théâtralisé du jeu

Nantes Futurable adapté à l'île d'Yeu

II. A. 4. b) Squelette du jeu

Afin de contribuer à l'adaptation du jeu de Nantes Futurable au territoire de l'île d'Yeu nous avons prit contact avec l'équipe de Nantes Futurable. Suite à une réunion nous avons commencé à reprendre les recherches et les fiches d'animations de la soirée jeux d'octobre réalisée avec notre master. Le but étant de retrouver le déroulé du jeu, ses règles et finalement l'essence du jeu. En d'autres termes, nous avons cherché à identifier ce qu'est le "squelette de jeu", ce qui constitue le jeu. Ce squelette permet de s'adapter aux territoires et aux scénarios, tout en conservant l'ordre et les principes des mécanismes de jeu, qui ne changent pas. Nous avons décortiqué les parties du jeu afin de recréer une base plus simple à réutiliser par la suite. En identifiant ce qui était modifiable et ce qui ne l'était pas pour conserver l'esprit du jeu.

II. A. 4. c) Atelier de narration collective

Nous avons participé à la préparation et à l'animation d'un atelier de narration collective avec Elie Vince, stagiaire à Nantes Futurable et étudiant.e à l'ENS de Paris-Saclay. Afin d'alimenter son travail de recherche-crédation pour une adaptation théâtralisée du jeu Nantes Futurable, Elie a organisé plusieurs ateliers de narrations collectives auprès de divers publics. Nous avons d'abord procédé à un essai de l'atelier avec des membres de Nantes Futurable et du Collectif Serres afin de tester plusieurs éléments de l'atelier, connaître ce qui fonctionne plus ou moins auprès des participant.es, afin de pouvoir l'ajuster avant l'atelier proposé à un public extérieur. Enfin, nous avons participé à l'animation d'une session avec l'association de Maison de quartier des Confluences au sud de Nantes. Le but de ces ateliers étant de plonger les joueur.euses dans des expériences passées et futures en tant que personnage qu'ils et elles créent et alimentent tout au long de l'atelier. En vue de la préparation de ces ateliers, nous avons initialement organisé plusieurs discussions pour évoquer leurs objectifs, leur structuration, ainsi que pour partager nos travaux de stage et autres éléments pertinents.

II. B. Résultats et expériences

II. B. 1. L'apport des spécialistes du jeu

II. B. 1. a) Martine Antona

Lors de la discussion, avec Martine Antona, au cours de notre première semaine de stage, elle nous a exposé les différentes typologies de jeux existants (en physique, via l'informatique, sous forme de théâtre forum...) et nous a invité à nous questionner sur la raison pour laquelle nous souhaitons utiliser des jeux à des fins de médiation. Elle a notamment soutenu que les jeux sont des outils pour produire une connaissance collective, favoriser la discussion entre les acteur.ices d'un territoire, et que cela pouvait aider à la résolution de conflits. Madame Antona a notamment présenté un collectif interinstitutionnel ComMod, auquel elle a contribué. Sur le site de ComMod, se trouvent de nombreux modèles de jeux sérieux référencés, des publications, des conférences et des études de cas.

II. B. 1. b) Nicolas Bécu

Lors de cette rencontre, nous avons donc pu échanger sur le projet de LittoSim et discuter de la manière de rendre un jeu adaptable à différents territoires. En effet, LittoSim, comme celui de Nantes Futurable, est un jeu qui se concentre sur un territoire et un espace précis. Plus précisément, il est une plateforme de simulation participatives destinés à des acteur.ices locaux, particulièrement pour des élu.es et ou technicien.nes de communes d'intercommunalité. La simulation propose l'interaction entre divers acteur.ices du territoire tels que des associations de défense, des services de l'Etat, etc, et un modèle de submersion marine impactant les actions de ces derniers. Ce jeu est adapté à la pointe sud-ouest de l'île d'Oléron, mais le sujet de rendre la simulation adaptable s'est également posé pour ce projet. Monsieur Bécu a indiqué que pour rendre un jeu adaptable au territoire, il est important de conserver les éléments de cœur de jeu, autrement dit les règles. Ce cœur de jeu s'alimente aussi par les règles d'animations. Le cadre de jeu définit effectivement la manière dont la partie va se dérouler, le *gameplay*, et ce que les joueur.euses vont en retenir. Les éléments

de contextes qui dépendent du territoire sur lequel on adapte le jeu peuvent donc varier, mais c'est le cadre et les règles qui resteront les mêmes. De plus, Monsieur Bécu nous a également recommandé des jeux de société à présenter lors de soirées jeux tels que : *L'Île interdite*, *TerriStories* et *Climat Tic Tac* et d'autres jeux sérieux qui pourraient être des ressources pertinentes à consulter tels que : *Pollution/Solution*, *Solutré serious game*, *Chèvrefeuille*. Il a évoqué des sites sur lesquels se trouve des ressources comme des ludothèques en ligne : *Games for sustainability*, *Ikigai* et *Gamae*.

II. B. 1. c) Gilles Martel

Nous avons pu discuter avec Gilles Martel qui travaille sur le projet de Gamae. En résumé de cet entretien, Monsieur Martel nous a plus présenter la plateforme Gamae et leur méthode de travail. Gamae une structure basée à Clermont-Ferrand, elle traite principalement des jeux en lien avec la thématique agricole. Elle s'organise en trois parties. La première consiste en une ludothèque en ligne, la seconde renvoie à des ressources physiques via un local où il est possible de concevoir des pièces, des éléments de jeux, faire des impressions, ainsi qu'un plateau vidéo pour filmer et analyser les parties de jeux. La troisième partie réside en de la recherche scientifique sur l'évaluation des effets des jeux (avec l'utilisation de debriefs à froid) et sur les questions des modèles dans les jeux. Par la suite, nous avons discuté des mécanismes de jeu, du rôle des joueur.euses, de la notion de « jeux sérieux ». Enfin, Monsieur Martel a également évoqué plusieurs noms de jeux tels que *Jeu de Territoire*, le *Syam* et de *La Grange*.

II. B. 1. d) Antoine Haureix

Monsieur Haureix, ludothécaire à la Maison des Jeux de Nantes, a surtout abordé l'importance de conserver l'aspect ludique des jeux même lorsqu'ils ont pour but de sensibiliser les joueur.euses. Selon lui, le jeu se doit divertissant et amusant. Cet entretien a fait émerger des interrogations sur le terme de « Jeux sérieux » qui selon A. Haureix serait à éviter afin de ne pas faire fuir une partie des amateurs de jeux ludiques et une partie des personnes à la recherche d'ateliers plus sérieux.

II. B. 1. e) Paul Sauvage

En tant que Game designer, passionné des jeux et expert en jeux de rôle. Paul Sauvage nous a recommandé différents jeux (*Kriz, Microscopes, Voyage en 2030 Glorieuses*, etc.) qui pourraient être intéressants à tester. Cela nous a permis de discuter des mécanismes des différents jeux abordés. Il nous a partagé des ressources, ainsi que transmis des articles qu'il a rédigés. Avec P. Sauvage nous avons pu tester deux jeux, qu'il a animés et co-animés: *Kriz* et *Microscope*.

II. B. 1. f) Charles Boulland

Nous avons eu l'occasion d'entretenir une conversation téléphonique avec Monsieur Boulland, en tant que créateur du jeu "Agir ou Subir", au cours de laquelle il nous a prodigué des explications et des conseils relatifs à l'animation et à la conduite du jeu. À cet égard, il nous a fourni un résumé du jeu ainsi que des informations clés. Il a souligné que les principaux objectifs de ce jeu étaient, avant tout, d'accroître les connaissances des participants, en vue de mieux appréhender la submersion marine et le phénomène du biseau salé. En outre, nous avons bénéficié de l'expérience de Monsieur Boulland, qui a partagé ses retours concernant les sessions de jeu qu'il a précédemment animées. Il est à noter qu'avant de participer au jeu, la notion du phénomène de biseau salé est méconnue pour la plupart des joueur.euses. Une observation importante a été faite à travers de nombreuses parties : la tendance, notamment chez les adultes, à privilégier leurs intérêts personnels, c'est-à-dire la maximisation ou la protection de leurs propres biens, au détriment de l'intérêt général. Monsieur Boulland a souligné l'importance cruciale pour le ou la maître.sse de jeu de souligner ce point à l'attention de tous.tes les participant.es, car il représente un obstacle au changement de comportement souhaité : la prédominance de l'intérêt individuel sur l'intérêt collectif.

II. B. 2. Synthèse des jeux

II. B. 2. a) Boîte à outil

Nous avons réalisé une synthèse des jeux en les référencant dans un tableau Excel. Ce tableau consiste alors en une ressource pour confectionner une boîte à outil selon les besoins

des acteur.ices souhaitant proposer des jeux en lien avec l'environnement. Bien que non exhaustive, cette liste propose cinquante-deux noms de jeux. Cet outil est pertinent pour avoir un aperçu rapide des différentes caractéristiques des jeux présentés. Ainsi, les personnes qui s'y réfèrent peuvent sélectionner un jeu qui les intéresse et s'inspirer de leurs mécanismes et concepts. C'est également une ressource pour constater l'état de l'art des jeux sur le sujet de l'environnement. Il peut être utile pour adapter une médiation par les jeux en fonction de divers publics, du nombre de personnes, de l'âge des joueur.euses, du temps disponible. Ce tableau permet également de connaître brièvement l'expérience que nous avons des différents jeux, nos avis ainsi que les retours collectés auprès des participant.es lors des debriefs. Ce tableau consiste en un outil qui reste en cours de développement. En effet, l'outil n'a pas pu renseigner tous les jeux existants, il est de ce fait à compléter. Il peut être enrichi par les personnes qui le consultent.

II. B. 2. b) Retour sur les jeux testés

i) Agir ou Subir

Nous avons proposé ce jeu lors de deux soirées jeux. La première, jouée à la Citadelle à l'île d'Yeu au mois de mai, était avec des habitant.es de l'île d'une moyenne d'âge inférieur à 35 ans. Les personnes présentes étaient issues de milieux variés, puisqu'il y avait un élu municipal, un boucher, une kinésithérapeute, une ostéopathe, un plombier, un maçon, une serveuse en restauration. La seconde partie de jeu a eu lieu en juillet au bar des Fous Brassant à l'île d'Yeu avec notamment trois saisonniers agents de surveillance de la voie publique (ASVP). Ce jeu de plateau développé par le Centre permanent d'initiatives pour l'environnement (CPIE) du Cotentin permet de se positionner par rapport aux conséquences possibles de l'élévation du niveau marin. Il propose à des équipes de plusieurs joueur.euses de construire différentes infrastructures telles que des résidences secondaires, des commerces, des hôtels, etc. Chaque joueur.euse commence avec un patrimoine différent distribué de manière aléatoire. Les joueur.euses qui gagnent sont celles.eux avec le plus d'argent, ils et elles sont en compétition. Cependant, les phénomènes naturels de montée des eaux amènent également un besoin de coopération et l'intérêt général dépasse alors l'intérêt individuel. Au sein des équipes, une personne est nommée élue, une autre représente la municipalité pour toute la partie. Ce jeu présente un territoire du littoral "nu", avec une zone représentant la mer, une dune, une partie rocheuse. Le jeu présente des particularités avec des enjeux similaires au territoire islais aussi

bien sociaux que environnementaux. Avec la présence de propriétaires de résidences principales et des résidences secondaires, les inégalités sociales sont mises en lumière. On observe que lors des deux soirées jeux proposées les propriétaires des résidences secondaires s'en sortent mieux que les autres. L'héritage reçu dès le début influence donc toute la partie. De plus, la municipalité termine également avec plus d'argent que les particulier.ères et on observe une coopération entre celle-ci et les joueur.euses, habitant.es du territoire du plateau de jeu.

Ce jeu nous intéresse grandement donc puisqu'il met en avant un besoin de collaboration mais il permet également l'introduction de termes et de phénomènes scientifiques. Ces phénomènes, une fois introduits par l'animateur.ice ont des conséquences sur la partie et perturbent les projets prévus et les infrastructures déjà misent en place. Faire apparaître des événements tels que la montée des eaux, et le biseau salé, a permis de déboucher sur une discussion à la suite des parties et de faire des parallèles entre la partie de jeu et la réalité d'un littoral.

Lors de la partie à la Citadelle à l'île d'Yeu, de nombreuses personnes ont alors posé des questions sur l'île d'Yeu, en utilisant des cas concrets. Lors de la seconde partie au bar des Fous Brassant, les joueurs ont également longuement discuté avec des cas concrets. En effet, les trois des joueurs en saison comme agent de surveillance de la voie publique (ASVP) sont amenés à faire des interventions sur les zones protégées de l'île d'Yeu. Ces saisonniers n'étant pas de l'île ont alors mieux compris les raisons et les besoins de leurs missions. Ces parties ont également permis d'avoir des retours et des propositions pour améliorer le jeu. Il a ainsi été proposé de laisser la possibilité aux joueur.euses de démolir certaines infrastructures, d'avoir un coût de replis qui soit moins élevés que le prix de construction, de mieux délimiter les zones sur le plateau, de mieux préciser comment l'eau monte, d'avoir la possibilité de faire appel à un.e expert.e au cours de la partie, d'instaurer une zone Natura 2000 sur le plateau, etc. Certaines de ces propositions ont déjà été mises en place entre la première et la seconde partie.

ii) L'île interdite

Ce jeu propose un travail collaboratif, plonge dans un imaginaire où les joueur.euses incarnent des aventurier.es qui doivent récupérer quatre trésors sacrés sur une île mystérieuse avant qu'elle ne disparaisse sous les flots. Des événements de montées des eaux venant compliqués la partie sont prévus. Il a l'avantage d'être facile à mettre en place puisqu'il

nécessite peu de joueur, les règles sont accessibles, il ne nécessite pas d'animation. Lors de la partie à la Cocotte Solidaire, les joueuses ont trouvé que le jeu était très ludique mais qu'il ne sensibilisait pas. Ce jeu permet d'apporter le sujet de la montée des eaux et la disparition d'un territoire par la suite de manière plus sérieuse mais pas durant la partie. Ce jeu a alors besoin d'être suivi d'un moment de discussion plus sérieux si l'on veut y ajouter un aspect de médiation. Ce n'est pas un jeu un jeu sérieux, mais bien un jeu de société.

iii) Pandemic montée des eaux

Ce jeu a été proposé lors de deux soirées jeux mais n'a été joué qu'une seule fois à la Cocotte solidaire par deux étudiant.es. *Pandemic montée des eaux* est plus complexe à saisir que *L'île interdite*. Il aborde également la thématique de la montée des eaux. En effet, il est plus long et demande un peu plus de temps pour s'imprégner des règles. Le jeu plonge à la fois dans un imaginaire mais conserve un aspect réel puisque le plateau représente le territoire des Pays Bas, qui est réellement menacé par la montée des eaux. Ce jeu de stratégie collective fait appel à des solutions qui existent déjà aux Pays Bas pour faire face à la montée des eaux. Il a l'avantage de montrer que ce phénomène peut se répandre rapidement, et de manière exponentielle. Cependant on peut se questionner sur les solutions néerlandaises face à cette problématique puisque ce sont avec des grandes infrastructures coûteuses tels que des barrages ou pompes que le Pays Bas gère la montée du niveau marin. Les joueur.euses ayant joué à *Pandemic* en ont fait un retour positif. Le jeu a effectivement une approche collaborative intéressante. En revanche, il ne permet pas de créer systématiquement une discussion autour de la thématique de la montée des eaux. Afin de l'utiliser dans un but de sensibilisation, ce jeu pourrait être suivi d'un temps de discussion avec des apports scientifiques.

iv) Les Tribus du vent

Ce jeu a été proposé deux fois lors des soirées jeux, la première à la Cocotte Solidaire et la seconde à la citadelle à l'île d'Yeu. Il a été joué par des étudiantes du master Humanités Environnementales la première fois, et la seconde fois par trois habitant.es de l'île d'Yeu dont un maraîcher et une intermittente du spectacle. Ce jeu plonge dans un imaginaire transformé à la suite d'une catastrophe dû à la pollution, il aborde donc la thématique

environnementale dans un monde post-apocalyptique. La pollution figure dans le contexte mais les mécanismes de jeu et le concept même du jeu n'ont pas pour but de sensibiliser. Les retours concernant le jeu ont été différents selon les joueur.euses. Les joueuses à la Cocotte solidaire ont fait un retour assez positif bien qu'elles constatent que le sujet de la pollution reste en arrière-plan avec le constat que c'est un jeu individuel. Les participant.es de l'île d'Yeu, en ont fait des retours négatifs car il n'invite pas à jouer en collectif par exemple. En effet les joueur.euses lors de la seconde partie n'ont pas apprécié ce jeu, ils étaient intéressés par le thème traité et par l'approche imaginaire mais le fait qu'il soit individuel et n'est pas pour vocation de sensibiliser ou d'aborder en profondeur le sujet ne leur a pas plu. Ils ont trouvé que le sujet de l'environnement n'était qu'une mise en contexte mais qu'il n'était pas vraiment assez exploité au cours du jeu.

v) Pollution/Solution

Ce jeu a été proposé lors de la première soirée jeu à la Cocotte solidaire. Il a réuni des joueur.euses de divers horizons et d'âges différents, des étudiant.es, une retraitée et une personne en activité. Ces joueur.euses incarnent différents rôles tels que des élu.es, des paysan.nes, des habitant.es et des industriel.les. A chaque tour, les joueur.euses peuvent investir dans différents projets qui auront des conséquences sur trois aspects: économique, santé mentale, et santé physique. Ils peuvent investir dans des projets individuellement mais également dans des projets collectifs. Ainsi, les joueur.euses sont amenés à discuter entre elles.eux pour choisir de manière stratégique où investir. Ce jeu à l'avantage de ne pas être difficile à prendre en main, mais il nécessite une personne pour l'animer. Il permet de conscientiser que les actions de certains rôles ont des conséquences sur la manière dont les autres les perçoivent. Cependant, il ne permet pas de rentrer dans des discussions de fond entre les joueur.euses, pour des questions de temps et parce qu'il n'y a pas d'espace prévus pour cela. Selon les joueur.euses, ce jeu est adapté pour un public plus jeune ou moins sensibilisé. De plus, il mériterait d'être rendu plus complexe malgré tout pour créer plus de discussions.

vi) **Kriz**

Ce jeu a été joué lors d'une soirée au bar Pioche à Nantes au mois de mai. Sept joueur.euses amateur.ices de jeux de société étaient présent.es. *Kriz* est un «serious game» qui permet d'engager le dialogue autour du mouvement des communs, il permet de découvrir une cinquantaine d'initiatives qui semblent redistribuer les cartes du pouvoir d'agir, de décider, de gérer des ressources collectives. Il a été créé et mis à disposition par l'association la 27ème région, suite au programme "Enacting the commons". Ce projet avait pour but d'aller à la rencontre de différent.es acteur.ices qui ont mis en place des solutions fondées sur les communs et les initiatives collectives face aux crises environnementales, sociales et politiques au travers de l'Europe. Il nous intéressait car il permettait aux joueur.euses de se mettre dans la peau de divers personnages. Paul Sauvage nous a proposé que l'on teste et anime ce jeu ensemble. Paul et Aileen étaient à l'animation et les autres joueur.euses se devaient de choisir un rôle. Nous avons fait un debrief à chaud après la partie. Paul Sauvage a par la suite écrit un article sur ce jeu en prenant en considération les retours du debrief. Le debrief nous a montré que les avis des participant.es étaient assez négatifs concernant ce jeu. Il manque de mécanismes de jeu ludique, il manque également d'éléments pour bien se l'approprier dans les ressources mises à disposition. Les règles et les méthodes d'animations ne sont pas assez détaillées. D'autres dysfonctionnements ont été constatés en termes de conception et de réalisation. En effet, certaines cartes n'étaient pas traduites, d'autres pas explicites, etc.

vii) **Microscope**

Nous avons pu tester le jeu *Microscope* avec Paul Sauvage en tant qu'animateur, un jeu de rôle auquel nous avons joué à quatre, ainsi la partie regroupait les deux stagiaires Aileen et Pauline, la personne à l'animation et une quatrième personne, étudiante du master Humanités Environnementales.

Il s'agit de proposer des situations grâce à la créativité de chacun.e, en s'adaptant à la création de scénarios que les autres joueur.euses proposent. Le but est de créer une narration, une histoire en collectif, avec une différence d'échelle selon les événements, entre des périodes, entre des scènes, etc. Ce jeu permet donc de co-construire une histoire sur le thème souhaité. Nous avons donc choisi un thème lié aux enjeux environnementaux. Il est

donc possible d'y ajouter des éléments en lien avec le sujet qui nous intéresse. Par exemple, lors de notre partie, nous nous étions projeté.es dans un récit racontant un déluge. Nous avons beaucoup apprécié ce jeu, et la dynamique qu'il insuffle. Cependant, il est sans doute un peu difficile à mettre en place dans la mesure où il nécessite du temps (plusieurs heures pour bien s'immerger). Une autre contrainte serait qu'il demande un minimum de connaissance dans les processus d'animation. En effet, celle-ci peut être un peu complexe à maîtriser compte tenu que les règles sont dans un livret d'une cinquantaine de pages. De plus, le jeu dépend de la créativité de chacun.e et peut aborder un multitude illimité de sujets ce qui peut rendre difficile l'action de sensibilisation sur des thèmes souhaités. Il pourrait cependant être pensé et adapté avec des thématiques pensées préalablement pour des ateliers à but pédagogique et de sensibilisation.

II. B. 3. Intérêt et expérience des ateliers pédagogiques

Les ateliers et fresques auxquels nous avons participé ont été l'occasion pour nous d'avoir une réflexion sur le fond et sur la forme de ceux-ci. Chaque expériences étaient différentes et nous ont permises d'acquérir de nouvelles connaissances. Nos avis sur ces ateliers varient notamment beaucoup en fonction de l'animation proposée. Ces ateliers, bien que différents des jeux, nous ont permis de découvrir des moyens existants de médiation, d'avoir un aperçu de mécanismes plus ou moins efficaces en termes de sensibilisation, des impacts, des moyens de créer des discussions autour de sujets et enjeux sérieux. En effet, les ateliers permettent de sensibiliser et de conscientiser sur des sujets concrets. L'atelier *2Tonnes* par exemple souligne l'importance des gestes individuels en ce qui concerne l'émission de gaz à effet de serre, mais aborde également l'importance et la part de responsabilité du collectif.

Ces ateliers sont des expériences de groupes, en collectif, qui proposent un objectif commun aux participant.es. Par exemple l'atelier *2Tonnes* dans lequel l'objectif est de donner les clés pour que les participant.es atteignent 2 tonnes de CO₂e par an ou dans l'atelier *La crise dont vous êtes le héros*, les participant.es doivent gérer ensemble une crise en mettant en œuvre des initiatives collectives.

Cette sensibilisation et cet objectif commun ne peut exister sans une animation pensée spécifiquement pour chaque atelier. C'est en effet celle-ci qui régule, donne un rythme, encadre, met en avant certains points. L'animation est un art qui permet de mettre les participant.es en discussion et d'apporter des éléments de réflexion supplémentaires aux moments les plus propices. Elle va influencer notamment la discussion entre les participant.es et ce qui sera retenu pendant et après l'atelier. L'animation a donc un rôle clé et influence l'expérience des participant.es. Par exemple, nous avons toutes les deux participé à une *Fresque du climat* mais avec différentes personnes à l'animation et nous n'avons pas vécu l'atelier de manière similaire, nous n'avons pas retenu les mêmes choses, l'expérience n'est pas la même.

On peut également mentionner l'aspect de la facilitation qui fait appel à des mécanismes qui ne sont pas évidents de prime abord. Souvent c'est un rôle à part entière. Le but étant que tout le monde puisse prendre la place qu'il ou elle souhaite pour s'exprimer. Cet aspect est très intéressant et sans doute essentiel à explorer si l'on souhaite assurer un rapport non descendant de la médiation. Par exemple dans la *Fresque des résistances* l'animateur.ice pose un cadre bienveillant dès le début, et s'assure du respect d'autrui et du cadre tout au long de l'atelier.

Nous avons également constaté qu'il arrivait que des mécanismes de jeux soient sollicités lors d'ateliers. C'est une manière de donner un aspect plus ludique à l'expérience et cela peut permettre une participation différente à l'activité proposée. Permettant ainsi à tous.tes les participant.es d'être proactif.ives à un moment précis. Cela permet d'insuffler une nouvelle dynamique à plusieurs moments, d'apporter de nouveaux éléments, etc. En effet, lors de l'atelier de *La crise dont vous êtes le héros*, des mécanismes de jeu ont été sollicités à plusieurs reprises.

Enfin, nous pouvons également constater l'importance ici aussi du débrief, qui permet de revenir sur les quelques heures passées sur l'atelier. Ces moments permettent de faire une transition entre le cœur de l'atelier et la fin du moment collectif. Il peut permettre de revenir sur ce qui s'est passé, de parler des émotions, d'évoquer des éléments qui n'ont pas été



Atelier « La crise dont vous êtes le héros » de Nantes Métropole

évoqués lors de l'atelier pour penser la suite. En ce sens, il est complémentaire avec l'atelier en lui-même. Souvent ce sont des debriefs à chaud, c'est-à-dire juste après l'atelier, mais il peut y avoir des debriefs à froid également, bien que cela soit plus rare.

II. B. 4. Avancement de l'adaptation du jeu de Nantes Futurable

II. B. 4. a) Résumé des entretiens des ancien.nes joueur.euses

Ces deux retours d'expériences furent très intéressants et globalement positifs. Bien que notre échantillon soit trop faible pour en tirer des conclusions générales, on peut s'en servir pour explorer certaines notions et penser la suite. Nous allons tenter de résumer certains éléments de réflexion abordés. Par rapport au cadre et au format du jeu, il nous a été conseillé de mieux cadrer le jeu dès le début, d'insister plus sur l'aspect imaginaire et de bien rappeler le temps prévu pour chaque étape de jeu. Cependant, si les joueur.euses ont le sentiment d'être sous pression, cela ne favorise pas la prise de position et l'expression équitable de tous.tes. La

notion d'urgence a quand même été décrite comme intéressante et amusante, bien que pouvant bloquer l'imaginaire.

La version du jeu Nantes Futurable à l'île d'Yeu était notamment l'occasion de tester une version plus théâtralisée avec la présence des témoins, incarnés par des étudiantes du master Humanités Environnementales. Ces témoins sont des personnages fictifs inspirés des rencontres et recherches lors de la semaine d'étude. Le retour par les personnes interviewées sur le rôle des témoins à malheureusement mis en avant un problème technique dû à la salle où les parties ont eu lieu. Il y a en effet eu un problème sonore qui a fait que les témoins n'étaient pas très audibles. Cependant, une des personnes interviewées nous a quand même indiqué que cela donnait un côté plus vivant au jeu. La seconde personne interviewée pensait que ces rôles devaient être mieux définis et clarifiés. Enfin l'idée de créer des profils de témoins qui soient des non-humains, comme des oiseaux, des batraciens, etc. a été soumise. Pour ainsi incarner des voix que nous n'entendons pas. Il a été suggéré que ces profils puissent être créés par les collégien.nes de l'île.

Concernant le debrief, les deux personnes ont indiqué qu'un debrief à chaud était intéressant. L'un.e a insisté sur le besoin que ces debriefs se fassent en petit comité et l'autre a suggéré d'avoir un suivi de l'expérience dans le temps avec un débrief ultérieurement. Pour conclure, nous pouvons mentionner le fait qu'une des personnes interrogées nous a souligné qu'elle considérait qu'il était nécessaire et vital de rendre les gens conscients de l'environnement et de tous les risques en lien avec l'anthropocène et qu'elle trouvait que le jeu remplissait ces enjeux.

II. B. 4. b) Squelette du jeu

Un travail de partenariat ayant été monté entre Nantes Futurable et les projets de recherches avec lesquels nous faisons nos stages nous ont permis d'avancer sur cet aspect. Nous avons donc pu extraire le déroulé du jeu de Nantes Futurable en construisant un "squelette de jeu". Celui-ci ne sera pas détaillé ici puisqu'il s'agit du résultat d'un long travail de recherche de l'équipe de Nantes Futurable. Il n'est pas libre de droit et le rendre accessible ne serait pas éthique. Il est important de noter qu'avoir le déroulé du jeu ne suffit pas,

puisque'il est nécessaire d'avoir un cadre d'animation. Cette animation nécessite d'avoir déjà fait une partie et d'être formé.e par les membres de Nantes Futurable.

II. B. 4. c) Retour et debrief de l'atelier de narration collective

Cet atelier et notre participation à leur préparation nous ont permis d'observer les facultés et capacités de création des joueur.euses, leur immersion dans un imaginaire, leur réactions face à divers mécanismes de jeu. Nous avons pu découvrir un nouveau type d'animation, un nouvel outil de médiation et de sensibilisation, mieux comprendre et cerner l'intérêt à la théâtralisation développé par Nantes Futurable. Cette expérience a servi à explorer diverses méthodes et mécanismes permettant de développer des personnages, qu'ils soient d'origine humaine ou non humaine, potentiellement réutilisables lors des séances de jeu de Nantes Futurable. Ceux-ci étaient construits avec des outils pensés pour favoriser l'imaginaire et la création en faisant échos à des thèmes et des souvenirs. Il y avait également une projection sur un territoire et dans le futur, dans un contexte particulier impacté par une sécheresse.



Table et support de jeux lors du test de l'atelier de narration collective avec des membres du master HE, du Collectif Serres et de Nantes Futurable

A l'issue de l'atelier à la maison de quartier, un debrief de la partie a été fait, les membres de l'association nous ont averti sur l'utilisation du terme de « jeux sérieux » et expliqué pourquoi cet emploi les dérange. Selon elles.eux, le terme ne doit pas être utilisé car il se veut contradictoire, il pourrait repousser les personnes qui aiment les jeux avec l'utilisation du mot « sérieux » mais il donne également une image décrédibilisante à un sujet qui se doit d'être pris au sérieux. Certain.es des joueur.euses ont également soulevé le fait que les outils de médiation tels que les jeux et ateliers conçus pour sensibiliser aux enjeux environnementaux nécessitent une préparation minutieuse, car ils peuvent susciter de l'anxiété et un pessimisme chez les participant.es. Ce fut notamment le cas de plusieurs participant.es lors de cet atelier. Il est donc essentiel d'explicitier clairement les sujets qui seront abordés et de prévoir une séance de discussion après le jeu pour traiter les émotions et les aspects sensibles qui pourraient surgir chez les participant.es.

III. Perspectives, prospectives universitaires

III. A. Conclusion et discussions sur nos résultats

À la suite de nos recherches, il est possible d'observer que la question relative à l'utilisation de jeux comme outils de sensibilisation aux enjeux environnementaux revêt un caractère vaste et complexe. Il s'agit d'un sujet d'actualité qui, sans aucun doute, continuera à être l'objet de recherches au cours des années à venir. Bien que certains jeux soient associés au domaine environnemental, la simple existence de ces jeux ne suffit pas à sensibiliser efficacement un public. Il est possible de distinguer diverses catégories de jeux, à savoir les jeux de société et les jeux sérieux. D'un côté, il existe des jeux qui abordent des thématiques liées aux enjeux environnementaux, mais qui n'ont pas été spécifiquement conçus dans le but de sensibiliser, c'est souvent l'aspect ludique qui prédomine dans ceux-ci. À titre d'exemple, on peut citer *L'île interdite* qui traite de la montée du niveau de la mer, ou encore *Les Tribus du vent* qui explore le thème de la pollution. Des interrogations surgissent quant à l'efficacité et à la pertinence de l'utilisation de ces jeux à des fins pédagogiques. Leur utilité dépendra largement de la prévision d'une période de débat sérieux ultérieure.

Par ailleurs, il est à noter qu'il existe d'autres jeux conçus spécifiquement dans le dessein de sensibiliser, et cette intention est intégrée dans les mécanismes intrinsèques du jeu. À titre d'exemple, citons *Agir ou Subir* et le jeu *Nantes Futurable*. Ces derniers semblent donc mieux adaptés à l'objectif souhaité, bien que leur maîtrise demande davantage de temps et une solide compétence dans l'animation. Cela suscite d'autres questionnements relatifs à la médiation, à l'inclusivité, à la participation, et ainsi de suite. En effet, l'enjeu consiste alors à orchestrer des sessions de jeu qui offrent une expérience mémorable aux participants, y compris à ceux qui ne sont pas déjà sensibilisés, tout en favorisant une participation proactive de chacun. Cette participation vise également à stimuler la réflexion de manière transversale, ce qui permet d'apporter des connaissances de manière non seulement descendante. Ces thèmes requièrent une analyse approfondie propre à chaque jeu et peuvent être enrichis grâce aux discussions post-jeu et aux recherches existantes.

III. B. Critique de l'usage du terme « jeux sérieux »

Durant nos deux mois de stage nous avons constaté que le terme de “jeux sérieux” ne faisait pas l'unanimité. C’est pourquoi il figure peu dans notre rapport. Nous avons peu à peu laissé de côté ce terme. La controverse autour de l'utilisation du terme "jeux sérieux" réside dans le fait qu'il peut être considéré comme un oxymore. Dans ce cas, "jeux" évoque habituellement des activités ludiques, divertissantes et destinées à l'amusement, tandis que "sérieux" implique une approche formelle, professionnelle et axée sur des objectifs importants. La principale source de controverse réside dans la tentative de fusionner ces deux aspects apparemment opposés. Le jeu, étant considéré en tant qu'activité ludique, devrait rester distinct des domaines sérieux tels que l'éducation, la formation professionnelle ou la résolution de problèmes complexes. Ces remarques nous ont été faites notamment suite à l'atelier narratif à la Maison de quartier des Confluences et lors de l'entretien avec le ludothécaire de la Maison des Jeux. Cela met en lumière la difficulté de concilier les objectifs sérieux de l'apprentissage ou de la résolution de problèmes avec l'aspect ludique et divertissant des jeux. Pour autant cela ne veut pas dire que ces deux aspects sont totalement indissociables. En effet, les jeux peuvent avoir des conséquences positives sur les processus d'apprentissage (Sauvé, L., Renaud, L. & Gauvin, M., 2007). Cela dépend du format du jeu, des règles, du but, etc. Certains préfèrent alors utiliser des termes tels que "jeux éducatifs", "jeux appliqués", “jeux à causer” pour éviter cette confusion potentielle et mieux définir la nature des activités en question. On parle également de la notion de “ludo-éducatif”(Berry, 2011). Les jeux sont alors un moyen pour arriver à une finalité autre telle que la sensibilisation voire la conscientisation d'un sujet. On distingue ces deux termes dans la mesure où conscientiser va plus loin, elle permet le développement critique de la prise de conscience rendu possible par la sensibilisation, qui consiste à rendre visible, à “rendre sensible” (Bonenfant, M., Couturier, A., 2023).

Ce questionnement renvoie à un long travail en science de l'éducation, en science cognitive, en psychologie notamment sur le lien de corrélation entre l'apprentissage et la pratique d'un jeu. Considérer ces questionnements lorsque nous nous intéressons au sujet de la transmission de connaissances et de savoir-faire en utilisant les jeux semble important pour mieux comprendre le rapport aux jeux et la complexité de ce moyen de médiation. Il en va de

même pour l'aspect attractif, en effet le terme de "jeux sérieux" pourra être moins attirant pour un.e joueur.euse, ce qui risque de réduire encore plus les personnes pouvant être impactées et sensibilisées par ces médiations.

III. C. Questionnement sur la médiation et la science participative

Enfin, nous allons nous pencher sur le sujet d'une collaboration entre les différentes disciplines. En réponse à notre problématique, nous ne pouvons que constater le besoin d'une approche pluridisciplinaire pour la médiation. En effet, l'étude environnementale se doit d'être inter-disciplinaire (Guay, L., 2007). On parle parfois même de transdisciplinarité (Létourneau, A., 2008). C'est donc en faisant travailler des spécialistes de divers horizons que nous pourrions sans doute au mieux répondre à cet enjeu et ce besoin de sensibiliser, d'informer, de conscientiser des publics. La médiation scientifique est un moyen de faire travailler de nombreuses sciences entre elles, sciences du vivant et de la terre, sciences humaines et sociales et bien d'autres mais la tâche n'est pas si simple. Les sciences humaines et sociales peuvent permettre de comprendre les techniques de médiation, appliquées à notre cas d'étude : comment faire jouer et dialoguer les joueur.euses avec autrui mais aussi avec soi-même. Ainsi, la psychologie, les sciences cognitives, sciences de l'éducation permettent de comprendre les individus, le public. Les sciences du vivant, de la terre, physiques, chimiques, géologiques, etc. sont aussi nécessaires pour comprendre les origines et conséquences du réchauffement climatique ainsi que les transformations apportées. En outre, une compréhension des mécanismes de jeu s'avère essentielle, car l'absence de cette compréhension pourrait entraver l'aspect ludique de la médiation recherchée. Il est également important de souligner que la facilitation et l'animation sont des compétences indispensables lorsqu'il s'agit de présenter et de diriger un jeu ou un atelier.

En ce qui concerne notre stage et le travail déjà accompli, divers acteurs ont eu l'occasion de collaborer et de travailler ensemble. Cette collaboration doit se poursuivre et se développer davantage. Il devient impératif de réunir les différents intervenants impliqués dans la médiation des enjeux environnementaux et des solutions potentielles. Il est essentiel de renforcer les relations et les partenariats entre les chercheurs universitaires, les professionnels

du jeu, les facilitateurs, les bénévoles, etc. Il est primordial de transcender les frontières entre les milieux académiques, associatifs et militants. De nombreux.ses acteur.ices s'efforcent de concevoir des médiations par le biais de jeux et d'ateliers à vocation ludique et pédagogique pour susciter la réflexion et l'engagement des participant.es. La mutualisation des recherches, des discussions et de la compréhension entre ces différents acteur.ices est donc essentielle pour une médiation efficace des enjeux environnementaux.

Conclusion

Nous sommes à présent plus conscientes de la complexité inhérente à la médiation scientifique par le biais de jeux. Bien que ces outils se révèlent efficaces pour sensibiliser des publics, ils doivent satisfaire plusieurs critères essentiels. Les jeux et ateliers étudiés doivent parvenir à préserver leur aspect ludique grâce à des mécanismes de jeu tout en abordant des sujets sérieux. Ainsi, pour répondre à notre problématique de recherche, nous souhaitons mettre en avant l'importance et la nécessité d'un travail transdisciplinaire pour parvenir à une sensibilisation efficace aux enjeux environnementaux. Cette approche collaborative, impliquant divers domaines d'expertise, est fondamentale pour créer des jeux sérieux qui atteignent leur objectif de sensibilisation tout en étant divertissants et informatifs. En fin de compte, la médiation scientifique par le biais de jeux peut jouer un rôle crucial dans la sensibilisation du public aux questions environnementales, mais elle nécessite une réflexion approfondie et une collaboration interdisciplinaire pour être pleinement efficace.

C'est grâce à nos expériences et aux rencontres faites que nous pouvons à présent mieux cerner le sujet de la médiation par les jeux. Nous ressortons donc de ce stage grandies, et nous avons pu acquérir en connaissance. Par ailleurs, ce stage a permis à chacune d'entre nous de confirmer notre volonté de poursuivre vers une voie professionnelle en lien avec l'environnement. Concernant Pauline, ce stage a suscité en elle le désir de s'engager davantage dans la sensibilisation et a renforcé sa conviction quant à l'importance de cette démarche. Il l'a également incité à explorer différentes approches et méthodes de sensibilisation. Cependant, il l'a aussi confronté à des questionnements sur la manière d'atteindre un public plus vaste et d'évaluer l'impact réel de la médiation sur les individus. De plus, cette expérience l'a stimulé à travailler en équipe, à collaborer pour concevoir des projets d'envergure avec un plus grand impact. Elle lui a également donné le désir d'acquérir une expertise approfondie dans un domaine, car elle a parfois ressenti de la frustration liée à sa difficulté à maîtriser pleinement un sujet. Il lui est arrivé de se sentir peu légitime en raison du manque de temps pour se familiariser avec le sujet et acquérir des connaissances approfondies en matière d'animation et de médiation, face à des expert.es scientifiques ou encore face à des personnes expérimentées dans le domaine des jeux. Elle a également évolué dans sa perception de l'écoanxiété, en se

demandant s'il s'agissait d'une dimension incontournable et nécessaire de la médiation environnementale, et en reconnaissant les défis liés à son contrôle en tant qu'animatrice. Pour Aileen, cette expérience a consolidé son aspiration à ne pas se limiter à un travail de bureau, renforçant son désir de contacts humains au sein d'une équipe et d'interactions avec un public sur le terrain. Le stage avait un objectif significatif, bien que par moments, il soit devenu émotionnellement engageant. Cependant, cela a suscité des incertitudes concernant son intérêt pour la création d'événements. Elle a rencontré des défis et a remis en question sa capacité à travailler de manière autonome, éprouvant parfois un sentiment d'illégitimité en raison d'une connaissance insuffisamment approfondie sur de nouveaux sujets.

Nous avons toutes deux apprécié la collaboration en binôme, qui a eu pour effet de stimuler notre créativité, de nous motiver mutuellement, de nous aider à progresser, et de faciliter le partage de nos doutes et de nos aspirations. Ce travail en binôme a contribué à l'autonomie requise lors du stage. Cette expérience nous a permis de mieux connaître le monde de la recherche et l'organisation au sein d'un laboratoire de recherche. Nous avons pu expérimenter une forme de travail qui s'écarte des méthodes académiques dont nous avons l'habitude. Nous avons dû être à l'origine d'initiatives, être proactives. Nous avons trouvé intéressant de travailler avec nos tutrices puisque ce fut également l'occasion d'en apprendre plus sur leurs domaines de recherche aux travers de nos discussions. Nous avons également découvert différents types de médiation scientifique. En effet, elle peut prendre une multitude de formes, qui nécessitent toutes des réflexions et recherches poussés pour les concevoir de manière juste et faire en sorte de sensibiliser le plus grand nombre. La médiation scientifique dans le domaine de l'environnement revêt une importance considérable. Elle facilite la transmission des connaissances scientifiques au grand public en simplifiant des concepts complexes. Elle sensibilise le public aux enjeux environnementaux, encourage l'engagement, contribue à des décisions éclairées, facilite le dialogue interdisciplinaire et, en fin de compte, contribue à la préservation de l'environnement. Cependant, la médiation est une science complexe, elle demande de trouver le bon équilibre entre être efficace et non anxiogène. Elle implique également d'être réceptive aux émotions et aux sensibilités du public et du contexte.

Sitographie

- Bienvenue (fr-fr) – Climate Fresk. (s. d.-b). <https://fresqueduclimat.org/n>
- Commod. (s. d.). <https://www.commod.org/>
- GAMAE – Games for Agriculture, Alimentation & Environnement. (s. d.). <https://gamae.fr/>
- 4. Games4Sustainability. (2018, 5 mars). Games4Sustainability - Sustainability through serious games. <https://games4sustainability.org/>
- Goismier, C. S. (s. d.). ODYSÉELeS - OSUNA. OSUNA. <https://osuna.univ-nantes.fr/recherche/projets-de-recherche/odyseiles>
- Ikigai. (s. d.). <https://ikigai.games/games/gamesList>
- LETG - UMR6554 - Littoral - Environnement - Télédétection - Géomatique. (s. d.). <https://letg.cnrs.fr/>
- Médiation scientifique. (2023). fr.wikipedia.org. https://fr.wikipedia.org/wiki/M%C3%A9diation_scientifique
- Nantes futurable. (s. d.). Nantes Futurable. <https://www.futurable.fr/>

Bibliographie

- Alain Létourneau, « La transdisciplinarité considérée en général et en sciences de l'environnement », Vertigo - la revue électronique en sciences de l'environnement [En ligne], Volume 8 Numéro 2 | octobre 2008, mis en ligne le 08 janvier 2010. URL : <http://journals.openedition.org/vertigo/5253> ; DOI : <https://doi.org/10.4000/vertigo.5253>
- Andrée Bergeron, « Médiation scientifique », Arts et Savoirs [En ligne], 7 | 2016, mis en ligne le 06 décembre 2016. URL : <http://journals.openedition.org/aes/876> ; DOI : <https://doi.org/10.4000/aes.876>

- Becu N., 2020. Les courants d'influence et la pratique de la simulation participative. HDR, La Rochelle Université.
- Berry V. (2011), Jouer pour apprendre : est-ce bien sérieux ? « Réflexions théoriques sur les relations entre jeu (vidéo) et apprentissage », Université Paris 13, Villetaneuse. <https://cjlt.ca/index.php/cjlt/article/view/26359/19541>
- Boussou, C. ; Tio Babena, G. W. 2020. Utiliser le jeu dans la médiation en IST, en 8 points. Montpellier (FRA) : CIRAD, 6 p. <https://doi.org/10.18167/coopist/0069>
- Iza Marfisi-Schottman, Sébastien George. Modèles de jeux sérieux collaboratifs et mobiles. Conférence Environnements Informatiques pour l'Apprentissage Humain, EIAH, Jun 2015, Agadir, Maroc. pp.306-311. hal-01167551
- Louis Guay, « Corinne Gendron et Jean-Guy Vaillancourt (dir.), 2007, Environnement et sciences sociales. Les défis de l'interdisciplinarité, Québec, Les Presses de l'Université Laval, 429 p. », Développement durable et territoires [En ligne], Lectures (2002-2010), mis en ligne le 05 mars 2008. URL : <http://journals.openedition.org/developpementdurable/5123> ; DOI : <https://doi.org/10.4000/developpementdurable.5123>
- Martel, G., Terrier, M., Dernat, S., & Johany, F. (2022). Le numérique au service des différentes phases de création et d'utilisation des jeux sérieux en agriculture. Annales des mines.
- Maude Bonenfant et Alexane Couturier, « Le jeu comme praxis de sensibilisation et de conscientisation », Sciences du jeu [En ligne], 19 | 2023, mis en ligne le 13 juillet 2023, URL : <http://journals.openedition.org/sdj/5272> ; DOI : <https://doi.org/10.4000/sdj.5272>

- Sauvé, L., Renaud, L. & Gauvin, M. (2007). Une analyse des écrits sur les impacts du jeu sur l'apprentissage. *Revue des sciences de l'éducation*, 33(1), 89–107.
<https://doi.org/10.7202/016190ar>

Annexe 1

Retranscription de l'entretien avec Marjorie - 18 avril 2023 - au café Maritime de l'île d'Yeu

(Discussion, installation, début enregistrement)

Marjorie : Elsa je l'ai rencontré car elle a fait l'expo "chemin du paysage", quai du Canada, c'est une expo qui me parlait beaucoup car c'est une expo qui part de l'idée de mélanger l'art et la science. J'ai repris un master et j'étudie... enfin j'étudie dans mes études

Pauline : C'est un master...

Marjorie : C'est un master à distance , à la fac d'Aix Marseille et c'est un master en Éco Poétique

Aileen : Ca à l'air bien !

Pauline: Oh ça à l'air super!

Marjorie : Ouais c'est super, c'est un master qui est venu tard en france, en angleterre il existe l'éco-critique depuis les années on va dire 80, même fin 70 je dirais , et l'éco-critique c'est l'idée de voir comment dans les cadres littéraires apparaît la nature et les relations des êtres humains à la nature dans la littérature.

Pauline : Ah génial, on fait un peu des trucs comme ça nous aussi, là au second semestre on avait des cours sur les végétaux ou les animaux dans la littérature, et ouais on voyait un peu le point de vue du non-humain, tout ça

Marjorie : Ouais parce qu' en fait, les ... les écrivains... ils ont un ... comment dire, il ont un rôle privilégié, parce que par définition la littérature ça te permet de connaître à la place de

quelqu'un d'autres, parce que tu t'identifies, quand tu lis un bouquin, tu t'identifies aux héros, donc en fait les écrivains, ils font ça tout le temps ils se mettent à la place des autres...

Aileen: Ça reflète aussi peut être les modes de pensée d'une époque.

Marjorie: ça reflète aussi les modes de pensées d'une époque en fait, même... et après aussi...

Aileen: Donc on est collègue en fait !

rire

Pauline: Et tu faisais quoi avant ce master?

Marjorie: Euh bah moi je suis prof en fait, donc là je continue, je suis prof de français.

Et avec Elsa Cariou on a un projet avec une classe de 5ème, qui mélange les apports scientifiques, qui mélange la démarche expérimentale, là on va recevoir un artiste en résidence, comme ça on va pouvoir mettre ce qu'ils ont appris, avec une démarche d'enquête, et restituer ce qu'ils ont appris sous la forme d'une bd.

Aileen: Trop chouette... ok et bah commençons. Donc pour resituer un peu, le projet qu'on a fait en octobre, c'était avec toute notre promo. Donc là on est en stage, et Elsa nous a proposé de continuer le projet qu'on avait commencé en octobre. Donc c'est dans ce cadre là qu'on cherchait à rencontrer des personnes, donc là c'est notre troisième semaine de stage, et on voulait avoir des retours d'expériences du jeu.

Pauline: c'est ça.

Marjorie: Alors du temps a passé, et c'est vrai qu' à chaud j'avais vraiment beaucoup de choses à dire, le lendemain, et les jours qui ont suivis, car c'était une expérience très forte en fait euh... une expérience forte, après je pense qu' il y a différentes catégories de personnes qui étaient impliquées et qui sont intéressées... comment dire qui sont intéressé en fait dans ce jeux pour différentes raisons. Moi j'ai l'impression que c'est quelque chose qui est nécessaire et vitale en fait de rendre les gens conscients de l'environnement et de tous les risques liés à

l'anthropocène. Et de pouvoir explorer en fait ensemble un scénario, qui est un petit peu quand même chaotique, apocalyptique, bah en fait c'est intéressant parce que comme on passe par le jeu on sait qu'on craint rien, et en même temps, on est aussi voilà un petit peu... Enfin voilà quand on joue vraiment on se met dans le rôle et on est très investi.e. Donc... voilà le jeu est intéressant.

Aileen: Est-ce que tu peux nous recontextualiser à quelle table tu étais?

Marjorie: Ouais, alors moi j'étais à la table où il n'y avait pas d'enfants.

Pauline: Quand tu rentrais, c'était la table au fond à droite?

M: ouais voilà.

P: Je pense que c'était la table de Elsa et Ambre. Et vous aviez décidé de fumer les plantes invasives.

M: C'est ça! *rire*

P: Je me rappelle de ça. Ok...

A: Est-ce que tu te souviens de la partie?

M: Oui un petit peu... en fait si je m'en souviens très bien parce qu' à la fin j'étais vraiment choquée en fait ! J'étais choquée par plusieurs choses... Alors à un moment donné je me souviens c'est allé très vite. Il y a le moment où c'est la catastrophe où on cherche des solutions pour penser en urgence et le premier tour quand les experts sont passé pour nous demander si on avait prit en compte ça, et bah en fait euh.. la personne qui s'occupait de l'environnement nous a dit qu'on avait strictement rien fait pour l'environnement. Et je me suis dis : mais c'est clair on a strictement rien fait. Et j'avais une collègue à ma table qui a dit : mais si on a fait plein de choses pour l'environnement. Et ... j'ai eu l'impression de voir qu'en fin de compte on part du principe que quand on fait des choses pour nous on fait des choses pour l'environnement. Et j'étais assez minoritaire en fait de dire mais non, on a rien fait pour

l'environnement, on avait rien fait pour l'environnement, a aucun moment on a dit : ok qu'est-ce qu'il en est pour les oiseaux, qu'est ce qu'il en est pour la pollution aquatiques pour les algues, et les poissons.

Et du coup je me suis dis que c'était fou, car moi c'était quelque chose que je défends et que je pense comme viscérale, alors que j'étais concernée.

A: T'as l'impression que toutes les personnes autour de la table pensaient avoir fait quelque chose pour l'environnement? Et toi tu ne t'en étais pas rendu compte avant qu'on te le dise?

M: Exactement, et je pense que pour d'autres, ça c'est mon ressenti, mais il n'y avait pas la prise de conscience que rien n'avait été fait. Et du coup je me suis dis que ce n'est pas étonnant que ce soit aussi difficile en fait de faire des choses...

P: Oui parce qu'en plus c'est un cadre de jeu, c'est fictif, donc on pense pas forcément à ces choses là. Oui parce que j'étais experte biodiversité, et du coup je me rappelle être venue à des tables et dire aux gens qu'ils n'avaient rien fait pour la biodiversité, et que les gens se défendaient : mais si ce qu'on a fait là c'est pour l'environnement...

M: Oui et du coup ça m'a fait beaucoup réfléchir parce que ... ouais je suis plutôt militante pour les droits des animaux, les droits des espèces, même les droits des rochers... c'est aussi important pour moi en fin de compte que le reste, ça devrait être pris en considération, donc pour le coup j'étais vraiment voilà...

Et la deuxième étape j'ai été choquée mais par moi même en fait, par mes propres réflexes, qui étaient qu'en fait à la fin on avait reproduit pratiquement la même chose qu'ici. On avait construit des usines, euh on a fait une usine de tannerie pour les rats, donc du coup on supprimer les rats, alors que les tanneries c'est dans les usines les plus polluantes qui n'aient jamais existées en fait. *rire*

Et c'est horrible en fait, et bon alors bien sur... moi j'avais l'impression d'avoir refait tout ce pour quoi je me dis il faut qu'on trouve des solutions alternatives. Donc ça a été un choc car je me suis dis que ce jeu allait m'aider à avoir plus d'imagination pour faire des choses différemment et sur certaines choses, enfin oui pas tout, mais sur certaines choses, oui ça a pas été aussi radical que je voulais.

P: Est-ce que tu as eu l'impression que c'était (...) une déception? *Problème de bruit dans le café*

M: Alors non parce que j'ai l'impression que j'étais dans le bon groupe pour faire ça.

P: Tu connais les personnes à ta table?

M: Pas toutes très bien mais certaines oui.

A: Et du coup est ce que les autres personnes de la table qui n'étaient pas consciente comme toi...

M: Oui alors pas toutes, mais surtout une copine en particulier qui disait "mais si on a fait des choses pour l'environnement!" Mais non en fait.

Non je pense que ouais ça a été... c'était rigolo, j'ai pas sentie de choses désagréables, c'était dans un bon esprit. Dans le cadre d'un dialogue, mais après coup ça m'a fait vraiment réfléchir. C'est hyper difficile de prendre conscience soit même et en plus il faut ... ouais enfin je sais pas comment faire... c'est... on part du principe qu'on fait des choses en fait alors que on fait rien. C'était mon ressenti à chaud.

P: Est ce que tu l'as partagé avec les gens de ton groupe? Et est-ce que t'avais l'impression que c'était un sentiment partagé?

M: Oui , mais on n'avait pas trop le temps d'en parler, car pendant le jeu on était concentré sur ce qu'il fallait faire. Euh et dans la deuxième partie on a essayé de prendre plus de choses en compte. Ah mais oui je me souviens, on avait récolté des coquillages, mais de façon totalement industrielle et à aucun moment on s'est dit qu'on allait conserver des espaces naturels. Et puis, pour le coups, pour les déchets radioactifs, le réflexe a été de les enfuir. Mais en fait je me suis dis on fait exactement la même chose avec les déchets nucléaires, est-ce qu' on pourrait pas essayer autre chose *rire*. Alors ça m'a fait prendre conscience que c'était extrêmement complexe... Enfin je savais déjà que c'était très complexe. Mais là en fait euh les premiers réflexes ça va vers ce qu'on sait déjà faire.... Alors que ce qui serait intéressant ce serait d'avoir un espace où on imagine d'autres façons de faire. Complètement différentes. Et là je me suis dis que réfléchir dans l'urgence c'est pas propice à ça. Dans l'urgence on peut se mettre en pilote automatique, et on pense pas forcément au mieux mais on reproduit ce qu'on sait déjà faire. On a pas l'espace pour construire autre chose.

A: Pourtant tu avais l'air de dire que tu étais dans un des groupes les plus imaginatifs.

M: Ouais... bah oui parce qu' on a quand même trouvé des choses différentes... sur euh... ne serait ce que pour se débarrasser des rats, c'était original, et en même temps on a reproduit des choses qui peuvent être problématique,

P: Est-ce que ça t'a rendue anxieuse?

M: Alors si tu parles d'éco-anxiété.. oui c'est quelque chose que je vis depuis longtemps, mais la au contraire ça m'a rassuré, je me suis dis enfin il y a une initiative comme ça qui se fait. Rassembler des gens pour penser ensemble des problèmes. Avec un scénario catastrophe un peu poussé, mais il n' y a pas de raison que ça ne puisse pas arriver un jour en fait. Il y a des choses comme ça qui peuvent se passer.

Mais oui la solastalgia et l'éco-anxiété. Personnellement et puis dans mon master on a vraiment.. enfin on a un de nos prof qui nous oriente vers en fait... je ne sais pas si vous connaissez Joanna Macy, c'est une psychologue qui a fait le travail qui relie, voila.

J'en ai pas fait mais j'ai des ami.es qui en ont fait, même à la fac de Montpellier, il y a une des enseignantes qui en parle... Donc je me suis penchée sur ce travail là pour soigner mon éco-anxiété... enfin je pense pas que ce soit quelque chose qu'il faille soigner, juste vivre avec et faire quelque chose de positif avec , passer à l'action, même si il y a des moments où c'est pas facile et où c'est des boucles , où on sait mieux comment faire avec...

A: Oui c'est un travail émotionnel... Qu'est-ce que tu as pensé du debrief? Quand on s'est mis en cercle avec tout le monde?

M: Ca aurait été bien de faire un debrief rapide en cercle et puis peut-être un, un ou deux jours après. Parce que je pense que pour beaucoup on a été habité.es par cette expérience, proposer un autre debrief plus informel, dans un café, quelque chose un peu plus festif... ça l'était déjà en fait, il y avait une bonne ambiance, mais j'imagine dans un monde idéal où on a le temps, les moyens, etc.

P: Après le debrief ça a aussi un peu pris la forme de chacun qui résumait ce qu'ils avaient fait, et on a peut être pas pris le temps de faire un débrief sur les ressentis, est-ce que vous auriez aimé une autre forme de debrief?

M: Oui alors le debrief des ressentis je pense qu'il est nécessaire, forcément, mais alors il faut qu'il soit très bien encadré, et ça c'est quelque chose qui se travaille beaucoup beaucoup en amont, euh... faut déjà sois même avoir traversé les différentes phases d'émotions qu'on peut ressentir et d'intensité pour pouvoir accueillir ce qui se passe parce que les ressentis peuvent être très varié quoi... donc je pense que ça nécessite une bonne connaissance de ce qu'est l'éco-anxiété, la solastalgie. Même sans creuser ces mots là, de pouvoir recontextualiser. Montrer qu'une prise de conscience ça bouleverse en fait.

A: Et en même temps c'est aussi qu' il y est des joueur.euses qui n'aient pas le même niveau de compétences.

M: Ouais bien sûr, mais les personnes qui ont plus de niveau de conscience peuvent apporter des choses, donc faire un moment convivial, de partage, où chacun peut se sentir à l'aise de partager ce qu'elle ressent.

A: Et du coup tu as dit que tu avais une copine avec toi, est-ce que vous avez eu l'occasion d'en reparler entre vous?

M: Non , on s'est revue longtemps après et on a pas eu le temps d'en reparler juste après. En tout cas les personnes que j'ai revus après avec qui j'ai pu discuter vite fait, et tout le monde était super enthousiaste, "faut qu'on mette ça sur l'île d'Yeu", "faut qu'on fasse ça plus souvent", ça peut faire quelque chose de très très fort, surtout sur un territoire avec ... comment dire... Les enjeux territoriaux spécifiques de l'île d'yeu c'est de mettre en contact des gens qui vivent sur l'île. Parce que ici il y a les "à l'année", les gens qui sont, certains qui se disent de pure souche islaise, et les gens qui viennent en résidence secondaire, et ça fait souvent des clans, qui sont souvent, pas toujours, mais très très souvent, des clans qui sont hermétiques. Pour le coup ça pourrait être un jeu qui permet de faire ça, de mettre vraiment autour d'une table... et ce serait vraiment intéressant de le faire aussi pour ça.

A: Instinctivement, je ne m'étais pas dit qu'il fallait mettre les personnes en résidence secondaire autour de la table.

M: Ouais et bah non.

A: Toi tu as dit que tu étais arrivé en 2021 sur l'île?

M: Ouais mais je viens depuis 97 ici régulièrement, parce que mes parents ont une résidence secondaire. Et je vis à l'année dans cette résidence secondaire depuis 2021. Et je me dis qu'il faudrait aussi mettre l'environnement autour de la table en fait *rire* , l'île en tant qu'entité quoi en fait, qu'est-ce qu'elle a à dire. Cette idée de pouvoir prendre en compte ce qu'on appelle le monde des non-humains, le monde avec qui on vit et sans lequel on ne pourrait pas vivre.

A: Et comment tu verrais ça? Avec une personne?

M: Ouais peut-être une personne du jeu.. Une personne qui est à la table d'office!

rire

P: Tu mettrais plus l'environnement au centre des enjeux, discussions.

M: Ouais bah c'est là qu'on a nos pieds posés, c'est l'air qu'on respire, c'est l'air qu'on boit, sans ça on existe pas.. bah en fait il y a rien...les rochers ils seront toujours là, si on est plus là, l'eau elle sera toujours là, il y aura toujours du plancton , des choses comme ça mais non probablement que non.

A: Et par rapport à cette idée de mettre une personne comme entité, on se questionnait sur la forme du jeu car il y a une idée de rendre le jeu plus théâtrale. Avec une personne qui est conteuse, je sais plus si c'était Ambre ou Elsa

P: C'était Ambre, Elsa était scribe. Et du coup le rôle des témoins qui jouaient des habitants de 2037.

A: Enfin voilà c'était pour savoir ce que tu avais pensé de la forme?

M: La forme je l'ai trouvé bien et puis après je me suis posée plusieurs questions , je me suis dis que le truc de l'urgence au début c'est pas mal, on se plonge directement dedans, euh mais je me suis posé des questions sur la temporalité en fait. Parce que dès le début on ne savait pas combien de temps faisait combien de temps, 5 min ça faisait une journée. Ca aurait été bien de savoir : bon voilà alors là vous avez 45 min, et voilà votre premier mandat fait 45 min, parce qu' à un moment on est venu nous voir en disant "bon voilà 5 ans sont passés" et nous on était en mode "what". Mais... *rire* ça tombait un peu comme un cheveux sur la soupe. Donc voilà avoir une forme de chronologie, mais voilà il faut que ce soit annoncé dès le début, que la règle soit claire en fait. De dire voilà votre premier mandat va durer 45 min, là vous êtes à mi mandat. Après je me suis dis pourquoi pas faire ce jeux sur plusieurs jours, ou qu'il revienne tous les mois, imaginer une autre temporalité.

A: C'est vrai que tu as dis que être dans l'urgence ça empêchait l'imaginaire.

M: Ouais alors paradoxalement, ouais.. alors il y a une autre chose qui m'a semblé importante. Mais alors c'est peut être moi... j'ai l'impression que le fait d'avoir été pressé comme ça de pas avoir la possibilité de pouvoir réfléchir autant en dehors des clous... Après c'est peut être moi... Au début c'était vraiment la catastrophe de partout on était sous l'eau. Je pense qu' il faudrait avoir des objectifs plus précis de ce qu'on veut faire du jeu. Là ça semblait fou comme on avait la tête complètement sous l'eau , je me suis dis quelles priorités on met en place, là en fait notre mode de gouvernance il a été très autoritaire en fait. Et après je me suis aussi posé la question, notre groupe marchait bien au niveau des relations, mais en fait ça, ça pourrait être un aspect du jeu, arriver à être dans une démarche en cercle bienveillante. Il y avait quand même des personnes qui se taisaient à certains moments. Donc je me suis dis que ce serait intéressant qu'il y est une règle pour que toutes les personnes prennent la parole, et de faire un vrai vote, à mains levées parce que nous on faisait ça hyper rapidement, parce que tout le monde n'était pas toujours d'accord, donc on a un peu biaisé le jeux. C'est souvent les mêmes qui vont parler, et souvent les mêmes qui vont se questionner.

P: Nous aussi on s'est questionnées un peu sur le fait que ce soit dans l'urgence. On a repris un modèle du jeux "Nantes futurable" et moi aussi au début je me suis dis au début que c'était la catastrophe, mais on s'est dit que c'était peut être ça qui faisait émerger qu'on met pas l'environnement en priorité, qu'on prend pas des décisions qui seraient les bonnes, hum on se demandait si ce serait intéressant que ce soit plus long ou pas?

A: C'est aussi la question de refaire le jeu.

M: Oui peut-être avec un autre groupe, ça peut être hyper intéressant de se demander qu'est ce que on veut faire avec, où est-ce que on veut les emmener en fait, de moduler différentes règles, de modifier certaines hypothèses quoi. Je pense que ça peut être un super moyen, un outil puissant.

Aileen: Et du coup par rapport au cadre. Au début du jeu il y avait un cadre de poser, où on dit bon "on essaie de s'écouter".

M: Ouais ça il faut vraiment qu'il y est quelqu'un qui le vérifie.

A: C'était un peu le scribe et aussi une tâche partagée entre scribe et conteuse

M: Ouais

A: T'as quand même dit que t'avais l'impression que tout le monde s'exprimait et que quand même dans les prises de décisions, c'était un exercice qu'on est pas habitué.es à faire.

P: Est-ce que t'as l'habitude de jouer à des jeux comme ça? T'avais déjà joué à des jeux sérieux?

M: Non, c'était le premier.

P: Ok, parce que oui moi aussi quand j'ai joué à Nantes futurable c'était la première fois que je jouais à un jeu sérieux, et j'ai eu du mal à prendre la parole, mais je crois pas que je l'ai vécu comme un manque de parole partagé, c'était aussi mon choix.

M: Moi je fais plutôt partie de ceux qui ont beaucoup pris la parole, qui ont pris les décisions, mais j'ai vu voilà, deux personnes qui parfois ont eu leur avis pas consultés, après c'était peut être leur choix, mais voilà je pense ça peut valoir le coup d'être vraiment vigilant sur cette question parce que je pense que c'est vraiment quelque chose... Voilà c'est effectivement

quelque chose, enfin que vous, que votre génération fait plus. Moi j'appartiens à une génération qui n'a pas du tout fonctionné comme ça et qui fonctionne toujours selon des rapports qui sont très pyramidaux. Et.. et pour le coup je pense que d'expérimenter des prises de décisions comme ça, collectives, qui s'appuient sur de la concertation uniquement, c'est un enjeu hyper difficile en fait.

A: C'est aussi un des enjeux de refaire le jeu, que les joueurs.euses apprennent à plus prendre en compte la parole des autres qui ont...

M: Ouais ça je sais pas du tout si ça va se faire... il faut un gardien de parole quoi en fait, il faut un gardien...

A: Toi tu verrais un rôle exprès pour ça?

M: Ou alors une personne du groupe qui est sur ça en fait, en plus des autres rôles, ou uniquement ce rôle là...

A: Oui c'est essentielle ça, moi j'étais la première table en rentrant, et dans mon groupe il y a eu ce truc là, de personnes qui prenaient plus la parole que d'autres et ça a empêché le développement de l'imaginaire des gens car il y a eu un peu ce truc là de "on peut pas y arriver" et certaines idées ont été un peu coupées...

M: Censurées... et les gens se censurent au bout d'un moment.

A: Oui il y a eu ... le cadre de parole à ...

P: ça a chuté

A: C'est dur de garder ce cadre de parole là.

M: Ouais c'est dur mais je pense que comme plein de choses dures c'est nécessaires ! *rire*

P: C'est intéressant ce que tu dis sur la génération, parce que nous quand on l'a fait les animateur.ice.s étaient étonné.e.s d'à quel point on s'écoutait. Parce que comme le jeu de base il est pour des élu.es , du coup il y a vraiment ce rôle de gérer la parole, que tout le monde s'écoute bien, donc c'est plus un cadre politique, alors que ouais on a pas forcément l'habitude de devoir faire ça en tout cas même si au sein de notre groupe on arrive à bien se répartir la parole.

M: Ouais.

A: Oui c'est un point à développer aussi.

P: Sur le cadre du jeu, du coup tu as trouvé que les rôles des témoins/ experts étaient plutôt utiles ?

M: Oui... ils étaient... oui oui c'était utile, bon après un autre truc que j'ai regretté, c'est que la sono est vraiment pourrie, alors j'ai rien entendu depuis le début. Bon ça vous n'y pouvez rien, mais voilà ça fait partie des choses à avoir en tête, quand vous choisissez un lieu. Alors je pense que ces rôles là auraient pu être davantage définis ou... hum... qu'il y est peut être plus d'interactions.

Bon il y en a eu plus lors du deuxième mandat , les témoins sont plus venu nous voir, il y avait personne la première partie et on a pas trop pensé à aller voir.

P: Oui une fois dans le jeu tu penses pas forcément à les consulter.

M: Oui alors je pense ça aurait été pas mal que de temps en temps les témoins viennent pour rappeler qu'ils sont là et qu'ils peuvent apporter des choses.

P: Ce qui était compliqué en tant que témoins, c'était du coup de se partager entre 4 tables, de savoir où les gens en étaient. Moi j'avais peur que ça vous coupe dans vos décisions.

M: Ok ouais ok

P: On avait aussi un peu le rôle de rabat-joie *rire* de venir à la table et dire "ah bah vous avez rien fait sur la biodiversité".

M: Exactement, non mais c'était hyper bien

P: Ça devrait peut-être être articulé autrement. Euh être consulté autrement, mieux présenté au début.

A: Est-ce que tu te souviens si tu as bien entendu le moment où il y avait les témoins au milieu? C'est de ce moment dont tu parlais ?

M: Ouais.

A et P: Ah ouais dommage...

A: Le jeu à un peu cette idée là d'être développé avec un côté plus théâtral. Pour que les personnes soient plus dans le contexte...

Blanc

A: Une question concernant le scénario en lui-même. Là c'était une tempête de sable, c'était que des choses qu'on avait inventé, est-ce que, quel est ton avis la dessus, si on refaisait le même jeu mais avec des scénarios plus scientifiques, proche du réel.

Est-ce que tu penses que ça a une plus valu?

M: Je pense oui.. je pense que ça pourrait être plus intéressant, je pense que ça pourrait être un peu plus angoissant du coup, je pense que le retour de brief, il y aurait plus de ressenti. Mais ouais je pense que ce serait intéressant de partir du danger qui existe déjà. Là vous l'aviez inventé, mais en revanche, vous aviez pas tout à fait faux... à un moment donné il y avait je sais plus, des déchets.. en fait ici il y a des endroits, avec des voitures, des frigo sous les dunes, donc vous aviez inventé mais vous étiez pas très loin en fait de qlq chose qui voilà... mais voilà c'est quand même des pollutions.

A: Et tu penses que tu l'aurais vécu comme si à la fin de la partie on vous avait dit "bah du coup là le scénario qu'on vient de vous proposer c'est un scénario qui est plausible.

M: Non je pense qu'il y a pas besoin de le dire en fait. Juste vous proposer quelque chose qui est possible sans le verbaliser après.

A: Est-ce que ça créerait pas un truc qui fait que les personnes qui s'y connaissent sur les questions environnementales se rendent compte que c'est possible alors que les personnes qui sont moins sensibilisées elles seraient en mode "ah non mais ça va c'est un truc imaginaire".

M: Ouais.. je sais pas, ça dépend peut être vraiment de l'objectif que vous poursuivez en faisant le jeu. Pourquoi pas faire le jeux avec des élus ouais. Avec effectivement des choses qui soient , qui arrivent poussés à l'extrême , qu'on atteint un certain seuil. Ici par exemple, on est dépendant de l'eau qui arrive du continent. Alors faudrait faire des études sur leur état , et imaginer un truc qui ... très souvent ce qui se passe dans la réalité c'est tellement éloigné de ce qu'on avait imaginé qui aurait pu arriver avant. C'est dans je sais plus. Dans ... dans quelle pièce d'Euripide qui dit "l'attendu n'arrive jamais, et à l'inattendu un Dieu ouvre la porte". Parce qu'en fait on a beau s'attendre à plein de choses, imaginer plein de scénarios, en fin de compte ce qui va arriver c'est jamais ce à quoi on avait pensé.

La pour le coup vous pouvez utiliser votre imagination, mais en partant peut-être de problématiques qui existent déjà.

A: A titre personnel dans les objectifs du jeu, tu disais tout à l'heure, que ce serait cool de mettre différentes personnes qui on pas le même rapport à l'île. Dans le cadre de l'île d'yeu, il y a quoi comme objectifs que tu aimerais bien voir?

M: Bah faire en sorte que les gens dialoguent, déjà, se rencontrent, euh... et puis et puis en fait échangent sur eux leur propre rapport au lieu pour mieux vivre ensemble en fait, c'est déjà pas mal.

P: Toi tu es sensibilisée à toutes ces questions, est-ce que c'est quelque chose que tu partages avec les gens de l'île, c'est des conversations qui sont plutôt récurrentes, l'avenir de l'île, ou c'est plutôt nouveau d'échanger sur ces sujets?

M: Non bah c'est des questions auxquelles je m'intéresse et je pense que les gens que je rencontre sont sensibles à ces questions là aussi. Par exemple en ce moment il y a un collectif, collectif tiers l'Yeu, l'idée ce serait de monter un collectif, un tiers lieux sur l'île d'Yeu . On est quelques uns et un de nos objectifs ce serait ça, d'être un lieu de rassemblement, et le jeu s'insère bien dans le collectif qu'on aimerait monter en fait. Ça pourrait être un lieu où jouer avec cet objectif là.

A: Est-ce que tu as déjà l'impression d'avoir des occasions d'échanger avec des personnes qui sont pas... qui sont en résidence secondaire?

M: Non pas trop...

A: Du coup ce sera aussi le but de ce tiers lieux?

M: Ah bah ce sera aussi le but de ce tiers lieux, d'être un lieu d'échange à ce niveau là.

A: C'est un collectif en cours...?

M: Bah là il existe déjà, on se réunit assez régulièrement, on cherche un lieu. *rire*

P: Toi maintenant , qu'est ce qui t'as le plus marqué?

M: HUUUUUM... je pense c'est les deux choses que j'ai dit au début, ces deux prises de conscience là... Mais voilà ça a été une bonne expérience, notre groupe a bien fonctionné. Je pense des choses, c'est vraiment pour affiner, pour compléter.

A la fin on avait tous envie de recommencer. C'est sûr, les gens à ma table, on était tous.tes, je pense pas me tromper en le disant, mais on était enthousiaste.

A: Ça a aidé d'avoir le debrief après, la table où j'étais avait un retour négatif, et avoir un retour positif d'une autre table a apporté un regard différent sur l'expérience, c'est chouette de faire interagir les tables à la fin.

M: Oui oui si si c'est bien, et puis c'était intéressant, c'était rigolo de voir que les solutions n'étaient pas les mêmes, c'était un moment super chouette. Moi j'entends pas super bien, j'avais du mal à entendre les retours. J'ai bien entendu ceux à côté de moi mais ceux loin non. C'est sûr et certain il ne faut pas refaire ça dans ce lieu-là.

P: Moi qui était témoin c'était super intéressant d'aller à chaque table, et voir les différentes décisions, c'était trop drôle!

A: Et tu aurais une idée d'un lieu chouette à l'île d'yeu? Pour faire le jeu.

M: Oulala non je connais pas assez

[...]

M: Sinon vous pourriez aller voir Rémi... Je ne sais pas si il est disponible. Et sinon Emilie elle est à la recyclerie. Elle était dans mon groupe, c'était avec elle que on s'était échangé, elle qui disait "ah si on a fait plein de choses pour l'environnement".

[...]

A: Tu connaissais d'autres gens à d'autres tables?

M: Oui je connaissais Vincent, Arthur, je le connais pas très bien mais je l'avais déjà vu. Ah si à la table où ça a pas très bien marché il y avait Sandrine, George, un maraîcher... George je me demande ... ouais faudrait demander à Elsa son contact.

Sandrine vous trouvez facilement, elle fait des sorties natures [...]

P et A : Merci beaucoup, c'est chouette ce retour.

M: Bah merci hésitez pas à me tenir au courant on pourrait voir pourquoi pas d'y jouer avec des collégiens!

Il y a plein de choses qui peuvent se faire en dehors des objectifs du jeu, ça peut être intéressant pour des collégiens.

Avec Elsa on s'était demandé si on pouvait pas demander aux élèves de créer des profils de témoins qui soit l'île ou les oiseaux sur l'île, les batraciens sur l'île. On a appris qu' il y avait beaucoup de grenouilles sur l'île, maintenant il y en a beaucoup moins.

Les endroits où vont se loger les animaux, n'existent plus, enfin il y en a moins avec l'artificialisation. On se disait ça pourrait être intéressant de les faire jouer comme ça en disant : ah bah tiens moi je serai je sais pas les grenouilles sur l'île d'yeu, moi je serai les oiseaux sur l'île d'yeu et on incarnerait une voix qu'on entend pas quoi.

A: Trop bonne idée de sensibiliser les gens sur le concept de nature en lui-même, c'est peut être un peu ce que tu as vu en cours?

M: Oui carrément , Camille De Toledo c'est un de mes prof !

[...] (*Discussion sur son master et ses projets*)

M: On a un cours aussi "matière du récit", ça c'est des enquêtes sur le pétrole... comment mettre en récit des enquêtes de terrain sur ces matières qui font des débats...

[...]

(*Discussion autour de la solastalgie, éco-anxiété , du travail qui relie*)

M: On sent dans sa chaire ce que ça fait, c'est super chouette d'être connecté au monde dans lequel on vit, c'est la base, et en même temps il y a une profonde tristesse, c'est cette phase de conscience, d'être triste pour l'environnement, de ressentir ce désespoir, c'est aussi quelque chose de super beau car ça veut dire que on a un lien avec le vivant, c'est quand même super chouette.

A: Ah je pensais c'était plus du lien entre humain

M: Le travail qui relie c'est aussi cette idée que on est lié au monde vivant, quand on s'en aperçoit c'est pas pareil que quand on s'en aperçoit pas. Faire ça y a un risque de ça... et en

même temps bah.. je suis avec, je sais pas comment expliquer, il y a les deux côté, l'envers de la médaille

[...]Discussion de l'histoire des "Soulèvements terrestres", cours de Camille de Toledo, cours sur l'histoire des luttes, Philippe Descola, etc.

Annexe 2

Entretien avec Arthur - 19 avril 2023 - au pôle économique de l'île d'Yeu

Arthur: Ok, donc on est dans les locaux de la mairie qui partagent le bâtiment avec l'école de pêche. Donc la partie à droite c'est les bureaux et les salles de classes de l'école et à gauche c'est les bureaux de la mairie. Donc c'est le pôle économique, développement économique, relais emploi et y a des permanences sur le logement à côté, le service patrimoine au fond et ici Terre Fertile, le CDA (Comité de Développement Agricole). Moi je suis chargé de mission de l'association, on n'est pas relié directement à la mairie et par contre elle nous accueille, nous met à disposition tout le matériel, le bureau, le lien avec les collègues de la mairie et tout ça. C'est un peu comme si c'était un service municipal "bis". L'association, pour info, est financée en partie par la mairie, à peu près à hauteur du fonctionnement du poste, sur 3 ans et là on va voir ce que ça donne pour les 3 ans à venir et ensuite je dois trouver des financements autres pour fonctionner, faire des actions et tout ça. 2023 c'est la 3ème année, on a une convention avec la mairie parce qu'il existe en tant qu'association depuis 2021. Avant, c'était un collectif informel et donc ça a un peu institutionnalisé la démarche, ce qui est pas mal, ça structure le projet. La convention signée en 2021, portait sur 3 ans et là il faut qu'on la resigne pour 2024 et éventuellement la reproduire 3 ans. Pour l'instant c'est pas acté. On va dire que la mairie est le principal soutien du projet et je pense que c'est parti pour durer encore un petit peu.

Aileen: Ah oui, donc ça te met pas trop de pression?

Arthur: Disons qu'il faut qu'on fasse des choses, qu'on trouve qu'on a fait des choses, que ça a été utile pendant 3 ans. Le projet existe en tant que tel depuis 2015 donc ça fait quand même 8 ans maintenant. Ça fait 3 ans qu'on existe en tant qu'association donc il y a une forme de structuration qui s'est faite depuis 8 ans, qui est logique et cohérente et si la mairie ne veut pas arrêter cette action il faudrait pouvoir poursuivre.

Aileen: Est-ce que c'est la même association où il y a George?

Arthur: Oui George est président. Et en fait de l'association on est plusieurs structures, donc il y a la mairie, Yeu demain et le collectif agricole qui sont des associations locales, des agriculteurs et des citoyens. Il y a aussi la SCCI Terres Islaises. C'est une société coopérative civile immobilière qui a été créée en 2018, elle regroupe des coopérateurs qui souscrivent des

parts sociales et ça constitue un capital qui sert à acheter des terres agricoles ou à porter le montage de bâtiments pour des agriculteurs qui s'installent. l'idée est de faciliter les conditions d'installation pour des porteurs de projets.

[...]

Pauline: Présentation de notre stage, du projet et but de cet entretien.

Aileen: Quel est ton avis global sur le jeu ?

Arthur: Le fait de faire un jeu de rôle c'est toujours intéressant, l'aspect participatif et collaboratif qui était sympa aussi. Ça traduit la pensée de chaque groupe. En fonction de la composition du groupe on peut avoir des résultats très différents. Il me semble qu'il y avait un groupe qui avait un peu bloqué sur la situation de départ et qui n'avait pas réussi à dépasser ça. Nous par exemple dans le groupe il y avait beaucoup d'enfants. Ça avait vachement modifié les rapports entre les participants. Forcément quand il y a des enfants, à la fois tu les laisses un peu libre et en même temps tu essaie de te cadrer un peu. Mais du coup, ils prennent ça vachement à coeur et toi t'es un peu détaché. Le rapport parents/enfants, adultes/enfants avait eu un impact sur le résultat final du groupe. A titre personnel je me suis pas exprimé dans le groupe, comme j'aurais pu le faire s' il n'y avait pas eu de "jeunes" enfants. Il n'y avait pas le même détachement au jeu entre les membres du groupe. Ça a dû avoir une influence sur le résultat. Et en même temps c'était intéressant à faire parce que les enfants comme les adultes étaient dans des arbitrages de ce qu'on dit ou pas. ça c'est pour l'aspect groupe et composition du groupe. Il y avait la question de la mise en contexte qui était sympa, avec le jeu de rôle, le côté vivant du jeu. Au niveau du scénario, je ne sais pas si c'était juste pour cette partie mais je trouvais que c'était un peu raide comme scénario. Il y a un groupe qui est resté bloqué parce qu'ils étaient trop premier degré à mon avis, ils n'ont pas réussi à dépasser ça. Il suffit que dans un groupe il y ait une alchimie se fasse de manière un peu trop sérieuse et si scénario est vraiment dur, ça peut bloquer. Il faut peut être faire comprendre aux participants que c'est pas forcément la réalité absolue et qu'on peut par les étapes et compositions qu'on fait, on peut faire rapidement avancer les choses et qu'on est pas dans la réalité. Si on a une tempête de sable qui bloque tous les services, quelqu'un qui résonne dans la réalité va se dire que c'est foutu, faut qu'on commence par telle action et qu'on commence à mettre en place des étapes réelles de remises en place des services qui vont prendre des années dans la réalité. Du coup, dans le temps du jeu c'est beaucoup plus rapide. Il faut peut être faire comprendre aux participants que le temps du jeu n'est pas le temps de la réalité.

Aileen: Je sais pas si tu te souviens mais juste pour que tu te rappelles: on était en 2037, après il y avait une demi heure de jeu et ensuite on était en 2042.

Pauline: C'était sous forme de deux mandats avec une pause entre les deux.

Aileen: Hier on s'est dit, qu'on avait pas annoncé au début du premier mandat que les participants avaient une demi-heure pour aller 10 ans plus tard.

Arthur: Ça n'avait pas été annoncé ça? Je ne me souviens plus.

Pauline: Ça a sûrement été annoncé mais ça dépend peut-être des groupes. quand on a vu Marjorie, que tu connais peut être, elle nous a fait un peu la remarque que dans son groupe c'était clair. Pour elle, ça serait peut être quelque chose améliorer, de structurer les temps, annoncer combien de temps il reste pour prendre les décisions. Mais je pense que ça dépend des scribes et des conteuses de chaque groupe.

Arthur: Je pense que dans le rôle des conteurs et des conteuses c'est intéressant s' ils voient qu'il y a que ça ralentit ou ça bloque qu'ils n'hésitent pas à faire comprendre qu'on peut prendre des décisions fortes dans le jeu qui ont un impact direct. Parce que moi je me disais que si on devait virer tout le sable, faire passer par bateau, des trucs vraiment concrets et réels, en fait ça prend des plombes et on aura jamais le temps de régler ça dans le temps imparti et il faut pouvoir dire "là on a résolu le problème du sable, de l'eau courante, ceux ci, ceux là" et du coup pouvoir avancer comme ça.

Aileen: Du coup tu as trouvé le scénario trop raide?

Arthur: C'est à dire qu'il y avait une tempête de sable, plus d'eau, sol était plus fertile, liaison coupée avec le continent, plus d'eau courante, plus d'eau potable, problème de déchets de rats... Si on était projeté dans cette situation là en réalité, les gens chercheraient à fuir l'île et à partir sur le continent je pense. Il y a eu aussi une progressivité dans les événements, on a commencé par une situation et plus tard dans le jeu il y a eu une nouvelle alerte, je sais plus ce que c'était..

Aileen: Il y a eu plusieurs situations que les personnes qui animent pouvaient choisir.

Pauline: C'était voulu qu'il y ait cette situation de départ plus ou moins résolue et ensuite une nouvelle catastrophe mais qui était plus ou moins choisie par les conteuses au moment du jeu.

Arthur: Je me souviens que ça avait encore une difficulté encore, ça avait aggravé la situation dans une situation qui était déjà catastrophique de base. C'est intéressant, à mon avis faut le faire parce que ça montre aussi l'adaptation des participants. Mais c'est vrai que le groupe qui est resté bloqué, c'est peut être pas par rapport à ça mais à mon avis c'était lié à la gravité de la situation qu'ils ont essayé de résoudre un peu trop par rapport à la réalité.

Aileen: Mais par rapport à ton groupe ça avait bien marché? Par rapport au fait qu'il y ait une confrontation ça avait pas.. ça a quand même bien marché?

Arthur: Dans le groupe, au début on est un peu parti sur "ah mince, comment on va faire?". Au vu du groupe et de l'entente on est vite arrivé à l'idée qu'on avait résolu ça, et ça et il fallait qu'on avance. Ça s'est fait naturellement, ça s'est fait dans le jeu et c'était pas un principe acté au départ.

Pauline: Est-ce que tu te rappelles des décisions que vous aviez prises?

Arthur: Je me rappelle qu'on avait restauré le réseau d'eau potable, permis à l'île de faire revenir l'eau potable. Quand on y pense, nous on l'a fait en 10 ans mais vu la situation, ça paraissait pas aussi évident que ça. Je pense que si un jour il n'y avait plus d'eau potable sur l'île d'Yeu, je ne sais pas quelles seraient les conséquences mais ça serait dramatique. En fait toute l'eau potable vient du continent, c'est un peu comme si on coupait le cordon ombilical de l'île et du coup je pense que dans ces cas une minorité de gens resterait sur l'île mais la majorité partirait, essayerait de trouver un moyen de partir en tout cas. Parce que c'est des investissements énormes. Il ya la question du budget, je crois pas qu'on n'avait une question de budget.

Aileen: Non, c'est pas du tout mentionné, vous êtes volontairement pas limité par le budget.

Arthur: Peut-être insister la dessus au début, sur le fait qu'il y est pas de budget, qu'on peut faire ce qu'on veut. Il faut rappeler l'idée qu'on est pas dans la réalité, il n'y a pas de priorités financières, techniques, et pas de contraintes financières et techniques. Si on veut faire un

truc, on peut le faire dans le jeu, on est pas contraint par la main d'œuvre, les sous etc. Rappeler aux participants que l'idée du jeu, c'est vraiment de trouver une adaptation des participants, trouver des idées pour des étapes de priorités à faire en cas de catastrophes et que c'est pas une résolution technique et réelle.

Aileen: T'as l'impression que dans la partie que tu avais faite c'était pas assez appuyée?

Arthur: Personnellement, je pense que ça aurait pu être un peu plus appuyé. Peut-être que les autres participants du groupe auraient un autre point de vue. Je pense que ça dépend aussi pas mal des profils des gens qui participent. Quelqu'un qui n'a aucune notion de l'aménagement du territoire, ça pourrait être presque plus facile pour lui parce qu'il n'a aucune, peu ou moins de notions de la réalité. Alors que quelqu'un qui travaille au service technique de la mairie va se dire "olala il faut que je comment à faire ça, ça, ça et ça, en plus il y aura pas mes collègues, les agents de la voirie, qui vont pouvoir virer le sable de la route et tout ça". On a pas les mêmes rapports entre participants selon notre parcours, nos expériences, nos professions. Ça peut être pas mal cette disparité entre les participants, il faudrait avoir une espèce de socle commun où on explique que on est pas dans la réalité.

Aileen: Peut-être que le fait que tu étais avec des enfants, t'as l'impression que ça t'as permis d'avoir un rapport au jeu qui était différent? T'as l'impression que ça t'as apporté dans ta manière de trouver des idées?

Arthur: On était vachement moins dans la réalité avec les enfants, ils sont beaucoup moins sensibilisés à ça parce que ce sont des enfants. Ils n'avaient pas le regard d'un "professionnel" qui travaille pour le réseau, la voirie ou autre. Eux, ils pouvaient avoir des propositions plus fantaisistes et plus déconnectées du réel. je me pose la question, qu'est ce qui serait le plus pertinent, mêler enfants et adultes ou faire des tables d'enfants et des tables d'adultes. Je pense que pour la créativité du jeu, ça serait presque mieux de faire des tables d'enfants.

Aileen: Pas de tables d'adultes?

Arthur: Si si mais pas mêler enfants/adultes, enfin je sais pas. Je pense que ça peut être bloquant pour les adultes qui veulent laisser les enfants s'exprimer ou pour les enfants qui ne comprennent pas trop ce que les adultes font. Mais après il n'y a pas d'interactions donc c'est dommage.

Pauline: Pour les enfants il faudrait peut être quelque chose de plus adapté à leur compréhension des choses. Là ils vous plongeaient peut être un peu plus dans le fantastique/imaginaire qui vous a justement déconnecté de la réalité en vous faisant vraiment entrer dans le jeu et le fait de pouvoir créer des situations imaginaires. Et pour eux, vous étiez peut être un appui pour les choses un peu plus techniques.

Arthur: Je me souviens aussi que dans le groupe, il y avait aussi un élu de la mairie, un géologue. On était au moins 3 adultes à bien connaître la géographie de l'île, les services et tout ça. Assez vite on s'est mis une réserve. J'en n'ai pas discuté avec eux après. Si on avait été que tous les 3 par exemple, on aurait été sur la même longueur d'onde, on aurait pu faire des propositions, on se serait compris entre nous. Et là comme on a capté que direct les enfants, fallait qu'ils jouent, qu'ils participent. Moi, je me suis naturellement un peu mis en retrait parce que je savais que les propositions que j'allais faire allaient paraître un peu décalées.

Aileen: Parce que, pas assez dans le jeu?

Arthur: Non, parce que pas la même logique que les enfants, pas la même façon de se projeter, de comprendre l'île, pas les mêmes repaires. C'est vrai que moi quand je pense à l'île, je vois tout de suite le PLU avec les différentes zones constructibles, agricoles, urbaines, naturelles etc. Je vois tout de suite la Gravaire qui est au milieu, le port, le réseau routier et tout. Ça je pense qu'un enfant il le voit pas, ou différemment. Donc on est pas sur les mêmes rapports au départ en fait. Je me rappelle aussi qu'à un moment donné dans le jeu, il y a eu le moment de dire nos décisions. En fait c'était pas des décisions qui étaient si collégiales que ça et c'est donc Patrice Bernard, un peu Vincent et un peu moi qui avait dit "là on a viré le sable, on a remis l'eau potable, fait ceux-ci, ceux-là" pour avancer quoi. C'était pas forcément un consensus du coup.

Aileen: Parce que vous avez un peu essayé de résumer les décisions...

Arthur: Un peu ouais. A un moment donné y'a eu une prise de décision à la fin du mandat.

Aileen: Est-ce que tu te souviens s'il y avait eu des rôles qui avaient été attribués au sein de l'équipe?

Arthur: Ah oui, je me souviens de ça. Mais je sais pas si ça avait tant joué que ça en fait. Mais je pense qu'il faut le garder parce que c'est amusant puis ça peut avoir un impact. Je crois que ça avait joué tout au début, lors des premières prises de paroles de chaque participant. Je me souviens que Vincent jouait un ancien ou une ancienne un peu handicapé. Ça avait donc un impact sur sa vision des choses, il jouait à son rôle au début mais après c'est un peu partie, les rôles ont été secondaires après.

Aileen: C'était plus des rôles genre on va imaginer que toi tu es telle personne, moi telle personne, c'était pas des rôles comme greffier, quelqu'un qui prenait des notes etc.

Arthur: Ah ouais... Alors, ça je sais plus..

Aileen: C'était plus des rôles personnages?

Arthur: Oui nous c'était des personnages. On avait un prénom, un âge, on devait avoir une profession quand même, je sais plus.

Aileen: Tu te souviens combien y avait d'enfants autour de la table?

Arthur: Il devait être 3-4 ou 4-5.

Aileen: c'était un peu 50/50, ou un peu plus d'enfants?

Arthur: Ouais je dirais 50/50, on devait être 8 autour de la table, c'était à peu près 50/50.

Pauline: Tu connaissais donc Patrice Bernard, Vincent...

Arthur: Oui. Alors qui il y avait d'autres ? Clotilde que je ne connaissais pas à ce moment-là, je crois qu'il y avait Roxane Berger aussi avec sa fille. En fait, on était 5 adultes. Il devait y

avoir 3 ou 4 enfants. Donc il y avait un peu plus d'adultes quand même. C'est vrai que les enfants étaient un peu fous aussi *rire*. Je me souviens que la fille de Roxanne était au taquet. Je me demande s'il n'y avait pas Camille aussi. Il y avait aussi 2 autres enfants que je ne connaissais pas.

Aileen: Et est ce qu' il y a des choses dans le jeu qui n'auraient pas plu? j'ai pas l'impression qu'il y ait des choses qui ressortent particulièrement dans ce que t'as dit.

Arthur: Non pas pas plus, au contraire je trouve que c'est une bonne initiative et qu' il y a peut-être des imperfections à améliorer mais comme toujours. Je pense qu' un petit cadre au début un peu plus structuré ça peut être à la fois vachement plaisant à jouer pour n'importe qui. pour des gens à la fois sensibilisés et des gens non sensibilisés. Ça peut faire du collaboratif sur des gens qui ne s'y attendent pas forcément, ça peut être efficace aussi.

Pauline: C'était la première fois que tu jouais à un jeu de rôle, "jeu sérieux" comme ça?

Arthur: Je crois pas, j'avais dû faire 2-3 trucs un peu similaires, mais pas avec cette ampleur, dans un chapiteau, avec plusieurs groupes, avec la mise en scène et tout ça.

Aileen: T'as pensé quoi de la mise en scène justement? Avec les témoins qui venaient..

Arthur: C'était bien, ça donnait un côté vivant. Mais le côté chapiteau n'était pas forcément top parce qu'au niveau sonore on n'entendait pas forcément bien. C'était compliqué pour les conteurs et conteuses qui devaient s'adresser à une salle qui était disséminée dans tous les sens, dans les 4 coins de la salle. Peut-être sonoriser avec un micro...

Pauline: Je pense que le lieu n'était pas adapté. Du coup, je sais pas si tu as réussi à bien entendre mais tu te rappelles de l'entrée des témoins qui incarnent des habitants de l'île?

Arthur: Je me souviens du second événement au deuxième mandat, en milieu de partie. Après je sais plus ce qu'ils racontaient mais je me souviens de ça.

Pauline: Parce qu'on se questionne aussi sur le rôle des témoins. Vous pouvez utiliser les ressources témoins à tout moment de la partie, mais ça n'a pas forcément été utilisé. Tu as l'impression que ces rôles sont plus ou moins utiles?

Arthur: C'était le conteur ou la conteuse.. Non, c'était des témoins autres ?

Pauline: En fait, on incarnait des personnages, par exemple je jouais Margaux, une habitante de l'île qui avait une fille.. Charlie jouait une surfeuse..

Arthur: Ah oui c'est vrai.

Aileen: Il y avait deux choses: il y avait les témoins incarnés par les gens de la classe et les experts qui étaient nos profs et aussi Elsa, qui pouvaient être consultés aussi.

Pauline: Nous on est venu attribuer des points à la fin du mandat en disant par exemple 'si vous avez respecté le critère biodiversité je peux vous donner un bonus de +2 points ou au contraire si vous ne l'avez pas respecté je pouvais vous donner un malus. Chaque témoin avait un sujet spécifique, pour moi c'était la biodiversité et je devais attribuer ou non si ça avait été respecté/pris en compte dans les décisions de la partie.

Arthur: Ah oui je me rappelle de ça.

Pauline: On pouvait être appelé à tout moment si vous aviez besoin de conseils par exemple. Mais j'ai l'impression qu'à certaines tables ça n'a pas été forcément utilisé, est ce que toi ça te parle.

Arthur: Oui c'est vrai, je crois qu'on a mis du temps avant de vous mobiliser. C'est peut-être un peu au-dessus dans la salle aussi vu qu'il y avait beaucoup de groupes. Ca faisait aussi peut être beaucoup d'infos pour les participants à ingurgiter dès le début, savoir qui est qui, qui va pouvoir m'apporter quoi. Ou alors peut être qu'il faudrait avoir une carte sur la table, qui rappelle les rôles : conseiller biodiversité, conseiller transport etc. et qu'en cas de questions on peut l'avoir rapidement. Ce qui a peut être pu bloquer la demande de conseils, c'est de savoir qui est qui et vu que la situation était tellement dure au départ à surmonter... Au 2ème mandat,

on aurait peut être plus à les solliciter, on aurait déjà eu le temps de digérer un peu le jeu, voir comment ça fonctionne et tout. peut être qu'à ce moment-là, les participants on était ou serait plus propice à demander de l'aide. Dès le début du jeu t'as une phase de digestion des règles, de comment ça fonctionne, du cadre, du coup il y a au moins un quart d'heure qui passe ou il y a eu moins de questions posées aux conseillers.

Aileen: Quand tu dis cadre, c'est comment les joueurs communiquent entre eux ?

Arthur: C'est comment le jeu fonctionne, l'objectif, quel est mon rôle ici, quelle est la situation du jeu, l'île d'yeu, les catastrophes et le cadre temporel, géographique, temps d'action qu'on met à comprendre tous ces cadres là, ça met au moins quelques minutes avant de se l'approprier.

Aileen: Tu penses que ça serait intéressant de refaire le jeu avec un scénario différent et d'autres joueurs et joueuses ?

Arthur: Ouais je pense. Peut-être quand on s'engage à participer, c'est peut-être une mauvaise idée, je réfléchis tout haut, faire un espèce de kit pour participant et quand ils s'engagent ils ont lu les éléments du kit et connaissent le contexte en laissant une part de surprise quand même. Comme une espèce de pré-cadre, le fonctionnement, tant de tables, de participants, idée d'un jeu collaboratif etc. Les gens étaient plus ou moins au courant mais beaucoup d'info découverte sur le coup.

Pauline: Avec quelles informations tu venais? Tu savais que c'était un jeu?

Arthur: c'est Elsa qui a envoyé un message en disant que vous (HE) fassiez un truc. Je suis un peu en curieux. Je ne suis peut-être pas un bon exemple, peut-être que je me suis pas assez renseigné avant de venir...

Aileen et Pauline: Non non *rire*

Aileen: T'as pas besoin de faire de la recherche avant de venir.

Arthur: Non mais justement en fait, je trouvais que j'étais venu un peu en curieux à vrai dire, je me suis pas trop renseigné avant de venir. Peut-être que si je m'étais mieux préparé ça aurait limité le temps de digérer le jeu justement, faire des propositions plus concrètes et efficaces.

Aileen: Il y a un moment qui t'as marqué pendant la partie? Ou une réflexion que tu as eu suite au jeu qui ressort plus que les autres?

Arthur: Particulièrement, je ne suis pas sûr. Je me souviens plus trop comment ça a fini d'ailleurs.

Aileen: Tu veux dire ta partie ou l'événement?

Arthur: Oui ma partie. Je crois que le temps s'est accéléré à la fin de la partie et qu'il fallait qu'on prenne des décisions rapidement.

Pauline: Tu ne te rappelles pas qu'il y a ait eu une victoire ou une défaite à la fin ?

Arthur: Oui c'est ça.

Aileen: Après il y a eu le moment de restitution où on s'est tous mis en cercle.

Arthur: Ouais ça c'est bien. En en reparlant je me souviens de décisions qu'on a prises mais je ne me souviens plus du résultat final.

Pauline: Tu penses que ça serait nécessaire qu'il y ait un résultat final ?

Arthur: Je ne sais pas, comme une restitution de ce qu'a fait chaque groupe.

Pauline: C'est ce qu'on avait fait au moment du cercle à la fin. mais hier Marjorie nous disait qu'on entendait pas très bien les autres. Mais c'est encore le problème du lieu, il y avait beaucoup de monde en plus, ce n'était peut-être pas clair.

Arthur: Ouais! il y avait une personne qui restituait par groupe... Je pense à un truc, en sortant du jeu c'était difficile en ayant eu plein d'infos et de discussions pendant la partie, ça pouvait ne pas être parlant d'entendre quelqu'un dire ce qu'il avait fait dans son groupe pour les autres. Un aspect visuel c'est un gros plus. Mais c'était loin, petit, salle pas idéale. Je ne sais pas comment ça pourrait être amélioré... C'est lié à la salle je pense, en plus petit comité et dans une plus petite salle ça serait peut-être plus parlant, les gens pourraient être plus concentré sur la restitution. Ou même utilisé un écran ou un projecteur... généralement les groupes s'auto-discipline sur le fait de faire une carte assez correcte. Il faut peut-être insister sur le fait que la carte va être le support de la restitution.

Aileen: T'as l'impression que toutes les décisions prises n'ont pas été forcément marquées sur la carte?

Arthur: Ouais je pense, elle n'a pas été l'exact reflet de ce qui a été discuté. mais c'est normal, il faut que tout le monde soit d'accord. Je me souviens aussi que dans le groupe il y a eu des hésitations à noter des choses sur la carte. Comme on était nombreux et en plus avec des enfants ou adultes qui peuvent avoir des idées vachement arrêtées. Du coup c'était difficile de prendre une décision tous ensemble et la noter. Il fallait presque que quelqu'un prenne seul la décision de le noter. On était peut-être trop nombreux.

Pauline: Ça pourrait peut-être être le rôle de quelqu'un de noter et dessiner les décisions qui ont été prises...

Arthur: Ouais mais c'est pas évident, on a tous des visions très différentes de l'espace, des représentations, du dessin, ce qui fait qu'on note tous très différemment la même info sur une carte. Si une personne prend ce rôle, ça sera plus sa vision que celle du groupe. C'est quand même important que les décisions soient prises en groupe et que tout le monde contribue à dessiner. Je me souviens que ça a pu être bloquant et que parfois on discute pas assez, un dessin est fait et tu peux plus revenir dessus, ça conditionne le reste de la partie. Une représentation faite sur la carte va influencer la suite des décisions, pas forcément comme tu aurais voulu le représenter peut-être différemment. Dans la restitution tu es pas forcément à l'aise pour le restituer car ça peut être l'idée de quelqu'un d'autre. C'est un exercice vraiment

pas évident, savoir comment optimiser le fait de prendre des décisions de groupe et de les représenter cartographiquement.

Aileen: T'as l'impression que la communication était assez fluide? Qu'il y avait de l'écoute? Et qu'il ou elle a pu exprimer librement ce que il ou elle avait envie de dire?

arthur: Oui quand même oui. C'était beaucoup de discussions mais au moment de le noter il fallait que quelqu'un prenne la décision lui-même pour le groupe... Il n'y a pas eu de paliers, c'est à dire qu'à un moment donné on s'est retrouvé à avoir parlé de plein de sujet sans qu'il n'y ait eu de décisions de prises, actées par le groupe. On pouvait avoir des niveaux de représentations de là ou en étaient différentes en fonction des participants parce que ça n'avait pas été représenté sur la carte. Je me souviens qu' au moment où les conseillers venaient il nous permettait d'acter les choses, en disant ce qu'on avait fait spécifiquement dans son domaine, c'était pas mal. L'idée de pallier, avec les conseillers qui viennent plusieurs fois au cours de la partie, pour inciter à prendre des décisions concrètes et sur quelles bases on peut s'appuyer pour la suite de la partie.

Pauline: Quand on a joué à Nantes Futurable, ils insistaient bien sur le fait que tant que ça n'est pas représenté sur la carte, la décision n'est pas actée. A chaque discussion, ils nous incitaient vraiment à le représenter visuellement.

Aileen: Toi t'as l'impression que ça n'a pas était assez appuyé ?

Arthur: De mon expérience et dans mon groupe, j'ai l'impression qu'il y avait un flou de où on en est par rapport à ce qu'on a dit et décidé. Lié aussi à la difficulté de prise de décisions par le groupe.

Pauline: Et est-ce que pour toi, le fait d'être dans l'urgence c'est utile? Ou tu verrais ce jeu plus étalé dans le temps pour avoir plus le temps de prendre des décisions et mieux y réfléchir?

Arthur: Tu veux dire le temps du jeu? De la partie?

Pauline: Oui.

Arthur: C'est vrai qu' une demi-heure ça passe vite en fait. Peut-être que ça pourrait être plus. Après, le contexte de l'urgence c'est pas mal parce que ça bouleverse nos rapports. De par mon boulot je comprends le temps des collectivités qui est un peu long et je trouve que ça bouscule ça. On entre dans le rapport de l'urgence absolu dû à la catastrophe. Alors que dans l'administration on passe du temps à anticiper et gérer les risques alors que là il n'y a pas de risques puisqu'il y déjà avérés, déjà une situation à résoudre. Je trouve que le contexte d'urgence est intéressant mais le temps de la partie un peu court.

Aileen: Tu as eu l'occasion de reparler avec l'élu qui était à ta table?

Arthur: Non, on en a pas reparlé...

Aileen: Par rapport à la fin du jeu, on a eu une restitution, mais est-ce que tu trouves que ça pourrait être intéressant d'avoir un debrief un peu plus en lien avec les émotions, comment vous vous êtes senti pendant la partie par rapport au sujet abordé?

Arthur: Hum je sais pas si les gens dans l'immédiat seraient capable de ça. A chaud c'est peut être un peu tôt. Tu peux peut-être être surpris par la demande aussi. Là on était nombreux mais peut être que dans un plus petit comité il y aurait moins de freins. Peut-être que certaines personnes auraient un peu de mal à s'exprimer la dessus devant tout le monde. A chaud c'est peut-être un peu dur de mettre des mots dessus. Par contre au sein du groupe un temps de restitution peut être intéressant avant de restituer à tout le monde, le debrief pourrait intervenir là.

Aileen: T'as l'impression qu'un débrief à froid en petit comité aurait été intéressant?

Arthur: C'est sûr qu'à chaud et à froid tu ne dis pas les choses de la même manière, t'as pas digéré les choses de la même manière. Donc peut-être mais ça demande aux participants de revenir quelque temps après. Je me souviens qu'il y a eu un temps entre groupe pour se dire ce qu'on allait restituer, peut-être un peu court mais pas de temps de debrief sur les émotions. Ce qui pourrait être annoncé au début de la partie.

Pauline: C'est des questions que tu as l'habitude d'aborder avec les personnes de l'île? l'avenir de l'île etc.

Arthur: Un peu ouais, pas tout le monde mais ouais. Pas dans ces mesures là en tout cas. Là c'était cataclysmique. Avec Elsa, les gens de la mairie, puis même en travaillant on se pose ce genre de questions, ou même avec des copains qui sont un peu sensibilisés mais pas avec tous. Je ne sais pas quel était le niveau de sensibilisation des gens qui étaient autour de la table. Je pense qu'il était plutôt important, forcément quand tu t'engage à participer dans un jeu comme ça c'est que tu es intéressé. Est-ce que ça serait intéressant de le faire avec des gens qui ne sont pas trop au fait? Je pense ouais.

Aileen: T'as l'impression que les copains que tu as, ceux un peu moins sensibilisés que d'autres, seraient intéressés?

Arthur: Ca pourrait être intéressant de faire le jeu avec eux, pour voir leur point de vue en tant qu'organisateur du jeu de ce qui ressort avec des gens plus ou moins sensibilisés. Je pense que c'est important de rappeler le cadre imaginaire au début.

Aileen: Pour ne pas faire paniquer les gens?

Arthur: Oui et puis pour ne pas les bloquer.

Aileen: Comme le but est de mettre un peu plus de données scientifiques sur certains scénarios, là quand tu dis cadre imaginaire, est-ce que c'est aussi par rapport au scénario?

Arthur: Ouais ça dépend du scénario c'est vrai.

Aileen: Même si c'est des scénarios avec des données scientifiques, rappeler que c'est un jeu et que l'idée est que les personnes peuvent mettre toutes les propositions qu'elles veulent.

Arthur: Voilà, ça c'est hyper important quelque soit le scénario, rappeler qu'il n'y a pas de limites techniques, financières, de budget etc. Effectivement en fonction du scénario ça

change bcp de chose. si scénario est plus ou moins dur les gens vont peut être.. la c'était un scénario insurmontable donc on est forcé de réfléchir dans un cadre irréel. Donc si on met un scénario genre "on est en 2024 et l'arrivée d'eau pete, c'est un cadre réel, ça pourrait arriver dans l'absolu, du coup qu'est ce qu'on fait par rapport à cet évènement spécifique? Des trucs plus dans le cadre du réel. Nous on était dans un cadre, plus loin, tous les services était coupé, c'était une espèce de no mans land, c'était radical. Avec une approche du réel on pouvait pas résoudre ces problèmes là.

Aileen: Qu'est ce que tu en penses de mettre un scénario qui puisse être possible mais quand même catastrophique? Si on avait plusieurs scénarios basés sur des données scientifiques, imaginons qu'on prendrait le pire.. On peut aussi préciser que ça n'est pas basé sur des données scientifiques mais est-ce que t'as l'impression que ça pourrait quand même laisser place à un imaginaire pour trouver des solutions?

Arthur: Ouais je pense que ouais, mais c'est pas évident. tout ce qui est lié à l'anticipation n'est vraiment pas évident. Le scénario est basé sur des données scientifiques mais on réfléchit avec nos lunettes 2023 donc il y a un décalage entre le présent et la situation qui nous est présentée. entre les deux il y a tant d'années et on ne sait pas ce que les gens ont fait entre ces 2 temps. Le scénario nous arrive dessus d'un coup et on doit réfléchir aujourd'hui avec ce qu'on connaît et les possibilités qu'on imagine. Mais si ce scénario arrivait en 2048, les gens auraient trouvé tout un tas d'adaptations entre temps qui leur permettrait de réfléchir différemment. C'est pour ça que l'anticipation n'est pas évidente.

Aileen: Est-ce que t'as repensé au jeu un peu dans le temps qui a suivi?

Arthur: Ouais un peu, on en a rediscuté à l'extérieur, en sortant puis peut-être les quelques jours qui ont suivi.

[Discussion sur Nantes Futurable et public d'élus]

Arthur: là c'était un scénario qui était dur à surmonter.

Pauline: Parce que trop de complications?

Arthur: Oui trop de complications.

Aileen: Comme ça reste fictif et un jeu, le but est de sensibiliser sur le fait qu'il peut y avoir des catastrophes.

Arthur: Oui bien sûr! Mais là si on voulait, je sais pas si c'est l'objectif mais si on voulait que le résultat de la partie du jeu amène déjà les élus à se sensibiliser à ces sujets là et en même temps les fasse réfléchir à des orientations qu'ils vont donner à leur territoire, peut-être que dans ces cas là il faudrait peut-être que le jeu soit dans un horizon temporel plus proche et plus proche du réel avec des choses qu'on pourrait imaginer. Qu'on puisse réfléchir dans le réel d'aujourd'hui, moi j'ai ressenti que le cadre était tellement disproportionné qu'on ne réfléchissait pas par rapport à la situation actuelle. Je me suis dit que par exemple si le prix du carburant était multiplié par 3, vu la situation, ça ne nous intéresse pas puisque on veut déjà survivre. A la limite que le gasoil coûte trois fois plus cher on s'en fout, on veut juste des carottes et des patates *rire*.

Aileen: Je crois qu'il y a aussi cette idée de faire un groupe avec les personnes qui jouent et de faire discuter les personnes entre elles, de poser un cadre qui permette une intelligence collective. C'est aussi ça le cadre avec les élus, de montrer qu'en réfléchissant à plusieurs, on peut créer des solutions auxquelles on ne pense pas forcément au quotidien.

[Arthur parle de la capacité à prendre du recul lors de décisions des élus]

Fin entretien, remerciements.

Annexe 3

Tableau Excel référençant les jeux

Nom des jeux	Thèmes	But/ concept du jeu	Public cible	Nombre de joueurs/euses	Durée du jeu	Joué/pas joué	Points forts	Points faibles	Liens vers plus d'infos	Informations complémentaires
Agir ou Subir	Montées des eaux	Jeu de plateau, compétition et coopération. Permet de se positionner par rapport aux conséquences possibles de l'élévation du niveau marin. Les équipes construisent des résidences secondaires, des restaurants, des entreprises, etc. sur un plateau en relief (littoral). Les joueurs qui gagnent sont ceux avec le plus d'argent. L'intérêt générale dépasse l'intérêt individuel du aux conditions venant impacter le jeu.	A partir de 11 ans	5 à 30 (+1 meneur se de jeu)	1h30 - 2h	Joué	Jeux libre de droit. Il est encore en réflexion, il est donc possible d'y jouer et d'en discuter avec les concepteurs du jeu.	Un peu complexe à saisir lorsque l'on fait l'animation.	http://www.generationmer.org/vp-content/uploads/2022/09/Fiche-Agir-ou-Subir-Ludotheque.pdf et https://www.normandie.developpement-durable.gouv.fr/agir-ou-subir-s-adapter-au-changement-climatique-at162.html	Outil d'animation par le jeu. Il faut un meneur de jeu. Il ou elle va décider à quel moment il y a une tempête avec submersion marine ou pas, ou remonter de nappe avec inondation permanente. Environ 1000 personnes y ont joué. Et 180 euros avec les cartes (fonds publics) donc dans les faits il est à 50 euros. S'applique sur les côtes basses duaires. S'applique sur la côte aquitaine, normande, ancienne picarde, les hauts de France. En tant que meneur de jeu peut adapter Niveau de l'eau +3 m par exemple qui peut se faire. Zone sur le plateau "marais arrière littoral" qui sont urbanisés. Submersion marine.
Jeu « Submersion Marine » (Génération mer)	Montée des eaux	Sensibilisation risque de submersion marine, maquette en lego. Permet de simuler la submersion marine à la fois par débordement et par rupture de digue.	Élèves de 7 à 12 ans	1 à 10 (+2 personnes pour manipuler la maquette)	10 à 15 min	Pas joué			http://www.generationmer.org/vp-content/uploads/2022/09/submersionmarine.pdf	
L'île interdite	Montée des eaux	Jeu coopératif, les joueurs incarnent des aventuriers qui doivent récupérer quatre trésors sacrés sur une île mystérieuse avant qu'elle ne disparaisse sous les flots. Des événements de montées des eaux venant compliquer la partie sont prévus.	10 ans et plus	2 à 4 joueurs	30 minutes	Joué	Vrai jeu de société -> facile à se procurer	Ce n'est pas un "jeu à causer" -> A quel point ce jeu sensibilise-t-il? Nécessité une discussion plus sérieuse par la suite.	https://www.ludotheque.fr/produit/le-jeu-l-ile-interdite/	
Pandémic : montée des eaux	Montée des eaux, digues	Jeux coopératif, on perd ou gagne ensemble. Dans Pandemic : Montée des Eaux, c'est à vous et à votre équipe d'empêcher les flots d'inonder les Pays-Bas. Alors que vous traversez ces contrées à risque, vous devez construire des digues pour tenter de contrôler les crues, des ports pour faciliter vos déplacements et des moulins à vent pour dévier les eaux de ces régions inondées.	Minimum 10 ans	de 2 à 5 joueurs	1h30	Joué	Aborde la montée des eaux. Retour positif, le jeu est agréable et bien conçu. De bons retours sur l'aspect collaboratif dans la stratégie.	Jeu de société, spécifique au territoire des Pays Bas ; coûte 50 euros. Règles assez denses.	https://www.vindjeu.eu/2018/04/30/pandemic-montee-des-eaux/ https://www.trictrac.net/jeu-de-societe/pandemic-montee-des-eaux/details	Sur la Montée de l'eau. De Matt Leacock et Jeroen Doumen. Édité par 2-Man Games. Il existe bcp de version différentes. C'est un "van" jeu, pas vraiment un jeu de société/pandémic. Montée des eaux/details
GALÉRAPAGOS	Montée des eaux, naufragés	Après le naufrage de votre bateau, votre groupe de survivants se retrouve sur une île déserte où l'eau et la nourriture se font rares. Seule solution pour échapper à ce cauchemar : construire ensemble un grand radeau pour embarquer les survivants, mais le temps presse car un ouragan pointe à l'horizon.	Dès 10 ans	3 à 12 joueurs	20 minutes (plus long en réalité)	Joué	Facile à se procurer	Peut être un jeu trop intense si on le compare à la réalité.	https://www.gigante.com/boutique/galapagos	Jeux qui peut sensibiliser à l'effort/démocratie. Le but étant de survivre, avec des ressources : eau, poissons, et pour partir de l'île.
LitroSIM	Montée des eaux	Simulation participative pour la sensibilisation des acteurs de l'aménagement du littoral face au risque de submersion marine		4 équipes de 2-3	3h-4h	Pas joué	Plusieurs articles ont écrit à ce sujet. S'inscrit sur un territoire.	Demande 1 semaine de formation pour pouvoir l'animer	https://www.litrosim.fr/	Nicolas Becu nous a parlé de son jeu lors d'un entretien. Agrès et Elsy y ont participé développé dans le cadre d'un partenariat entre le CHRS (IRD, les Universités de La Rochelle, Tours, Grenoble, Paris 1 et Limoges, la Fondation de France et la Région Nouvelle-Aquitaine. Info de hugo: besoin de 1 semaine pour se former à animer le jeu.
Comprendre le littoral et mieux le protéger	Littoral, société, tourisme	Le but est de se situer dans l'espace, de coopérer et de mutualiser, d'adopter un comportement éthique et responsable. Appréhender d'autres espaces que l'espace vécu (en privilégiant les cartes et les photographies). Identifier et caractériser un espace touristique et ses fonctions. Comprendre les aménagements d'un espace touristique (logement, travail, culture, loisirs). Comprendre que le travail dans un lieu touristique va avoir des incidences sur le logement. Sensibiliser à l'amélioration du cadre de vie et à la préservation de l'environnement.	Elèves du cycle 3 pour des cours de géographie	Classe entière, petit groupe de 3 ou 4 élèves	10 séances	Pas joué	Peut se jouer avec des scolaires		https://www.reseau-canope.fr/ressources-dans-le-littoral-et-le-tourisme-comprendre-le-littoral-et-mieux-le-protger-c3.html	
Fresque Océane	Le milieu marin	L'atelier de la Fresque Océane sensibilise de manière systémique aux enjeux liés à l'Océan et aux impacts de nos activités sur cet écosystème afin de donner des clés pour agir.	Il s'adresse à toutes et tous, citoyens nés, collectifs, associations ou écoles et existe sous différents formats	Petit groupe comme pour les fresques du climat	3h	Pas joué			https://www.fresqueoceane.org/ http://www.generationmer.org/vp-content/uploads/2022/09/Fiche_FresqueOceane_Ludique1.pdf	
L'Odyssée de Caretta (Génération mer)	Le milieu marin	Principe du jeu de l'oie, le voyage d'une tortue, née sur une plage en mer Egée, qui voyage en Méditerranée et découvre sa géographie, ses écosystèmes, ses espèces endémiques et les menaces qui pèsent sur elle.	Tout public à partir de 7 ans	3 ou +	Plus ou moins 40 minutes	Pas joué			http://www.generationmer.org/vp-content/uploads/2022/09/Fiche_L'Odyssée_Caretta.pdf	
Quiz Biodiversité Littoral (Génération mer)	Le milieu marin	Découvrir grâce à des indices les espèces rencontrées dans les différents habitats du littoral méditerranéen	Famille	1 à 20	10 à 45 minutes	Pas joué	Facile à mettre en place, le quiz peut être imprimé.		http://www.generationmer.org/vp-content/uploads/2022/09/quiz-biodiversite-littoral.pdf	
Qui veut la peau du corail ?	Le milieu marin	L'enfant se met dans la peau d'un écologue qui cherche à comprendre pourquoi le récif corallien se dégrade	6 - 10 ans	2 à 15	30 min	Pas joué	Contact du concepteur disponible sur le lien		http://www.generationmer.org/vp-content/uploads/2022/09/qui-veut-la-peau-du-corail.pdf	Le jeu s'est basé sur le projet UTOPIAN, porté par l'association BESTRAIN à dessein les contours de l'état de santé des récifs coralliens de La Réunion.
Le cube Sea Change (Génération mer)	Le milieu marin	Dé géant qui permet de choisir parmi 6 jeux bien connus : domino, memory, loto, ou est Charlie, jeu de l'oie, puzzle. Pour explorer, comprendre et mener une réflexion collective/individuelle sur les bienfaits de l'Océan pour l'humain.	Grand public à partir de 6 ans, famille	1 à 4	1h	Pas joué	Jeu imprimable via le lien		http://www.generationmer.org/vp-content/uploads/2022/09/le-cube-sea-change.pdf	Imaginé par Nausicaä et ses partenaires du Réseau Océan Mondial Hauts de France (CAB, ARENA, OPIE Flandre Maritime, Association Mémoire Boulonnaise, Boulogne Développement)
Kit éducatif l'Equilibre (Génération mer)	Le cycle de l'eau	Sensibiliser les jeunes publics aux enjeux du respect des cycles de l'eau. Grâce à un puzzle géant, les enfants sont invités à progresser pour une planète « apaisée » grâce à des usages équilibrés de l'eau.	Enfants à partir de 5/7ans, scolaires, accueils de loisirs, familles	4 à 32 (par équipe de 8)	20min à 3h (4 étapes successives durant la même séquence ou plusieurs séquences)	Pas joué			http://www.generationmer.org/vp-content/uploads/2022/09/kit-equilibre.pdf	
Simul'Eau	Le cycle de l'eau	Tester différents scénarios sur un territoire virtuel autour de la thématique de l'eau. Gestion de l'eau et de barrage, du bassin versant qui débouche sur une discussion/débat.	Gestionnaire des collectivités.	Groupe d'environ 7 personnes.	1 demi journée	Pas joué			https://cpie79.fr/sensibiliser/nos-ateliers-tout-public/atelier-maquette-interactive-de-bassin-versant-simul-eau-video-dun-atelier https://youtu.be/H0x671n866	
Carnet de Bord (Génération mer)	Les océans	20 fiches de jeux ou d'expériences regroupées en trois parcours. Avec l'objectif d'apporter des connaissances sur l'océanographie.	Médiateur.rice.s, enseignant.e.s, et animateur.rice.s	Nécessite un.e animateur.rice	"En fonction des besoins"	Pas joué	Toutes les animations peuvent être réalisées en intérieur ou extérieur grâce à du matériel du quotidien ou à des supports annexés prêts à l'imprimer.		http://www.generationmer.org/vp-content/uploads/2022/09/carnet-de-bord.pdf	
Mon lopin de mer	Les océans	Projet pédagogique qui invite futurs citoyens à prendre conscience du lien vital qui nous unit à l'océan. Ambition : tisser lien affectif entre jeune et océan.	Élèves de cycle 3 et 4 (CM1 à la 3ème), grand public volet "événementiel" et public éloigné de l'océan (physiquement ou socialement, enfants de 10 à 15 ans)	En équipe de quatre à huit joueurs sur une durée de quarante minutes (pour la partie du jeu précisément)	6 séances pédagogiques de 2h ou parcours court 2 séances de 2h	Pas joué	Peut se jouer avec des scolaires		https://www.ifremer.fr/medias/mon-lop-in-de-mer/	Projet de l'IFREMER et les petits débrouillards, le Réseau Canopé et le CNRS. Le matériel de jeu se compose de tuiles, de plateaux et de cartes qui représentent les différents habitats et éléments d'un socio-écosystème marin.

Nom des jeux	Thèmes	But/ concept du jeu	Public cible	Nombre de joueur.euses	Durée du jeu	Joué/pas joué	Points forts	Points faibles	Liens vers plus d'infos	Informations complémentaires
Territoires	Gestion, société	Dans la version grand public : but de coloniser une nouvelle planète : avoir un certain niveau dans les domaines de la santé, de l'environnement et économiques. Chaque joueur à un objectif personnel également. Résout une problématique collective réunir les acteurs concernés qui portent chacun des enjeux différents, voire opposés, et d'interagir. Au cours du jeu sont introduites des incertitudes environnementales, économiques et sociales. Les participants seront ainsi amenés à réagir et à façonner des règles opérationnelles de gestion, prenant en compte leurs propres besoins, ainsi que ceux du collectif.	Dés 12 ans	de 2 à 4 joueurs	1h	Pas joué	Ce jeu est bien adapté pour aborder des enjeux tels que : la gestion collective de ressources naturelles, résolution de conflits ou compétitions ; la gestion de bassins versants, de l'eau et infrastructures hydrauliques et la gestion de la salinisation des terres ; l'amélioration des systèmes de production ou d'innovation, régulation de l'agrobusiness ; l'introduction des enjeux climatiques.	La version en vente en magasin correspond moins à ce que l'on cherche car il s'agit d'aller coloniser l'espace.	https://www.bioviva.com/fr/bioviva-famille/3-territoires-155916000608.html (version grand public) et http://www.territoires.org/ (Première version) et https://www.cirad.fr/co/aborder-avec-nous/solutions-cirad-imo-projets-et-services/territoires	Il y a deux versions de ce jeu: un qui nécessite un animateur ice, et qui se joue à plus de 4, avec des personnes qui connaissent bien le territoire. Une seconde version a été adaptée pour le grand public par Bioviva
Escape game de Pépite	Entreprenariat	Crée un start up pour mettre en place des projets écoresponsable. Jeu immersif et ludique pour découvrir les étapes de la création d'entreprise en 8 étapes.	Adultes	6 à 50	2h	Joué	Utilise l'escape game de manière simplifiée pour reformer sur le sujet de l'entreprenariat.	Hors thème? Demande une personne travaillant chez Pépite pour l'animer. Et demande beaucoup de matériel.	Site de l'escape game	Il y a des mécanismes ludiques pour débloquer chaque étape.
Microscope	Imaginaire, récit: thème qui se choisit par les personnes qui jouent	Le but est de créer une narration, une histoire en collectif, avec plus ou moins un zoom entre les événements, entre des périodes, entre des scènes, etc.	Adultes (adaptable)	3 ou +	2h ou +	Joué	Jeu immersif et qui permet d'être créatif.	Dure longtemps, demande une personne à l'animation. Les règles sont longues, elles font 50 pages.	Pour y jouer en ligne : https://microscope.skyjedi.com/	Jeu dont Paul Sauvage nous a parlé. Jeux à creuser pour les personnes qui aiment les jeux de rôles, ou à adapter pour inventer une histoire, plonger les joueur.euse.s dans un contexte choisi.

Ressources en ligne, ludothèque, autres.	
Gamaé : Ludoteque	https://gamae.fr/
Ikagai List: jeux en ligne dans un but pédagogique (collège, lycée, format mono joueur): ludothèque	https://ikigai.games/games/games
Games for sustainability	https://games4sustainability.org/
Génération mer	http://www.generationmer.org/ludothèque/
Ressources avec différents ateliers/ jeux pour discuter de sujets lié aux territoires	https://sites.google.com/site/watagame2/home?authuser=0
Gus and co : blog critique de jeux	https://gusandco.net/
Grands débats Nantes organisé par la métropole de Nantes	https://dialoguecitoyen.metropole.nantes.fr/project/grand-debat-fabrique-de-nos-voies/presentation/participer

Annexe 4

Article de Paul Sauvage sur le jeu Kriz

ON TESTE UN JEU KRIZ, DE LA 27^{EME} RÉGION

En tant que concepteur de jeux sérieux, je fais attention à utiliser autant que possible les jeux existants, qui ont bénéficié d'un travail qui mérite d'être mis en pratique. Je me suis donc constitué une réserve de jeux sérieux, plus ou moins aboutis, à tester quand l'occasion se présente, pour enrichir ma culture ludique sur le sujet. Je transcris ensuite mes notes en articles. Ça vous permettra de comprendre comment je travaille, et peut-être même que vous trouverez ce que vous cherchez grâce à ça !

Aujourd'hui, Kriz. C'est un « jeu sérieux » réalisé par la **27^{eme} Région**, à l'issue du projet euro-

péen « Enacting the commons ». Nous l'avons testé avec des membres du projet **Odysee-Iles**, qui vise à constituer une boîte à outils d'animations pédagogiques sur les enjeux de l'Anthropocène.

L'INTENTION, ÇA COMPTE

L'intention derrière ce dispositif est annoncée dans l'article qui accompagne le jeu dans la page de téléchargement :

« Kriz est un « serious game » qui permet d'engager le dialogue autour du mouvement des communs et de découvrir un ensemble de ressources à approfondir ensuite si nécessaire »

Après avoir joué, je dirais « serious » : oui, mais « game » : non... En fait, je rapprocherais ce jeu de **Kapital**, le jeu des sociologues Monique et Michel Pinçon-Charlot. Un sujet passionnant, un

contenu foisonnant, mais en fait, déception : c'est juste un jeu de l'oie...

Dans Kriz, je distingue trois intentions concurrentes :

- l'intention affichée d'engager le dialogue ;
- L'intention portée par la structure du jeu, avec ses multiples fiches en vrac : donner un maximum d'informations sur les communs ;
- L'intention « publiée », à laquelle on s'attend quand on voit le plateau : un jeu haletant sur un territoire qui sort par le haut d'une crise existentielle.

Pendant notre soirée de test, la frustration a été grande de se créer des personnages, de se mettre dans l'ambiance, pour finalement se retrouver à lire des petites cartes et à tenter de s'expliquer mutuellement de quoi tout ça parlait. (Sans compter que le jeu n'est pas encore relu, voire parfois... pas traduit ! Mais c'est un autre sujet.)

1/2 Mai 2023 - On teste Kriz - Paul Sauvage - Licence Creative Commons CC-BY-NC

À REFAIRE ?

Pour résoudre cette tension en tant que concepteur, j'aurais envie de proposer de choisir entre deux directions.

Pour répondre à l'intention ludique, il faudrait faire un travail de fond sur ce qui fait un Commun : quel rapport au monde ça implique, quelles en sont les mécanismes sous-jacents, comment ils s'articulent. Une fois traduits en mécanismes de jeu, ça permettrait aux joueuses et joueurs de « vivre » ce que sont les communs, plutôt que de simplement le lire. C'est un long travail, adapté à un jeu tout aussi long, qui ambitionne de faire vivre une expérience immersive à un groupe impliqué.

L'autre direction serait d'assumer l'intention didactique qui semble avoir présidé à la rédaction des cartes, pour faire un provocateur de conversations, ou « conversation starter » en anglais. On enlève le plateau et les rôles, on ajoute des cartes « défi » pour représen-

ter les différentes crises auxquelles les Communs peuvent répondre, et hop, ça donne le « Blanc-Manger-Coco » de la gouvernance territoriale : un jeu rapide à sortir, facile à expliquer, une sorte d'apéritif avant le travail attendu sur les Communs.



L'ENFER EN EST PAVÉ !

Les bonnes intentions sont à la racine même de la plupart des jeux sérieux, puisqu'ils visent, plus que tout autre jeu, à « changer le monde » (ou du moins, les joueuses et joueurs). Et c'est pour ça qu'il faut s'en méfier. Les premières étapes de mon travail consistent souvent à rendre expli-

cites ces intentions. Cela est généralement suivi d'une étape de tri, permettant de prioriser parmi toutes les envies qui fondent l'environnement de concevoir un jeu. Ce sera pour un prochain article...

SOURCES

1. Le 27^{eme} Région, une ressource formidable quand on parle de gouvernance territoriale : <https://www.la27eregion.fr/> Qu'elle me pardonne la critique, elle me reflète que mon admiration :-). La page du jeu : <https://www.la27eregion.fr/kriz-jouer-la-resilience-pa-les-communs/>
2. Le projet Odysee-Iles, qui est né des travaux de recherche sur l'impact du changement climatique sur la géologie de l'île d'Yeu : <https://osuna.univ-nantes.fr/recherche/projets-de-recherche/odyseelles>
3. Kapital, le jeu des Pinçon-Charlot : <https://www.trictrac.net/jeu-de-societe/kapital/> décevant malgré le contenu, en revanche la version BD est géniale : <https://www.dar-gaud.com/bd/riche-pourquoi-pas-toi-bda5107280>

Crédit images : la 27^{eme} Région

2/2 Mai 2023 - On teste Kriz - Paul Sauvage - Licence Creative Commons CC-BY-NC

Annexe 5

Retranscription du debrief d'une partie des *Tribus du Vent* à la citadelle de l'île d'Yeu avec Ben et Line

Pauline: Qu'avez vous pensé du jeu?

Line: Ce qui m'a attiré dans les règles du jeu, c'est que c'était dans un contexte post-apocalyptique, on allait sûrement devoir trouver des solutions et faire face à des situations compliquées. Mais en jouant, j'ai trouvé que le sujet de l'environnement n'est pas vraiment traité, c'est plus un contexte d'excuse pour composer le jeu. [...] Il y a un peu de manque de rythme aussi et de collaboration, on est chacun dans notre bulle. Et ce n'est pas l'image que j'ai de trouver une solution ensemble pour l'environnement. Il ne met pas du tout dans de l'angoisse ou dans du stress

Ben: ça ressemble à du greenwashing de jeu de société. Y'a pas d'échanges, c'est ça qui m'a le plus dérangé.

Line: Ca aurait pu être un autre contexte, une autre thématique, ça aurait été le même jeu, ça aurait fonctionné.

Pauline: Selon vous qu'est-ce qu'il faudrait modifier?

Ben: Déjà moi je mettrais un seul plateau de jeu pour qu'il y ait une forme de compétition ou de collaboration qui soit plus marquée et avoir une pression quelque part dans le jeu qui est lié à l'environnement. Soit de temps, soit un catastrophe ou un truc comme ça, ce qui mettrait plus de dynamisme et de rythme. [...] C'est bien aussi s'il se passe quelque chose pour toi pendant le tour des autres. Là tout seul sur son plateau c'est un peu tristounet [...] Mais tout ça serait de réinventer complètement le jeu.

Line: Mais il y a quand même plein de bons éléments pour inventer des nouvelles règles.

[...]

Pauline: Est-ce qu'il y a quand même des choses que vous conserveriez dans ce jeu?

Line et Ben: Les éléments (air, eau, terre, feu)

Ben: J'ai adoré ça. C'était intéressant d'avoir le système de carte avec telle carte et l'autre telle carte tu peux faire telle action. Avec les 4 éléments ça me plaît.

Line: En plus c'est hyper symbolique par rapport à la nature.

Ben: Je pense que c'est le truc fort de ce jeu d'ailleurs, ces cartes-là.

Pauline: La dernière fois on m'a dit la même chose, que le jeu et les cartes éléments c'était très beau.

Ben: Il est trop beau mais il n'est pas non plus hyper fluide.

Annexe 6

Retranscription du debrief d'une partie du jeu *Les Tribus du Vent* à la Cocotte Solidaire de Nantes avec Charlie, Coline, Emme et Apolline

Pauline: Qu'avez-vous pensé du jeu? Ce qui vous a plu ou déplu? Ce qui était pertinent ou non?

Emma : J'ai trouvé ça bien, jeu qui demande de la réflexion, au bout de quelque tour on comprend le mécanisme, une fois qu'on comprend c'est assez fun. Il y a beaucoup d'éléments, il y a un temps de compréhension. J'ai pas forcément de défauts à donner.

Apolline: règles du jeu un peu complexe au début. Jeu assez intéressant. Décor attractif. C'est un bon jeu, il nous permet de réfléchir et anticiper chaque tour. Je pourrais le conseiller à d'autres personnes.

Coline: j'ai bien aimé le fait qu'on puisse montrer nos cartes et se faire aider si on a un doute, c'est pas hyper perso. Les règles étaient compliquées, c'est pas un jeu pour les petits. Le décor est joli, avec les 4 éléments c'est beau.

Charlie: je suis en désaccord avec ma partenaire de jeu (Coline), je trouve que ça peut carrément être un jeu pour les enfants, il n'y a pas trop de stratégie, il y a 3 options et c'est assez simple à assimiler.

Pauline: c'est quand même un jeu pour les plus de 14 ans. Il y a beaucoup d'infos à prendre en compte. Mais peut être qu'une version simplifiée peut être faite avec des enfants.

Apolline: il faut quand même avoir un esprit de synthèse.

Pauline: c'est un jeu que vous recommanderiez à d'autres personnes?

Charlie: Oui c'était hyper cool. Moi en plus qui n'aime pas trop les longs jeux ou il faut prendre du temps pour comprendre les règles, réfléchir, avoir plein de cartes.. Là j'ai trouvé ça cool.

Pauline: il y a des choses que vous aimeriez modifier? Améliorer? Ou conserver?

Charlie: bien que ça soit un jeu avec peu de joueurs.

Emma: Oui parce que les tours sont quand même longs.

Apolline: C'est un jeu un peu futuriste, c'est pas vraiment ancré dans la réalité mais un peu. J'arrive à faire le parallèle entre ce jeu et la réalité et ça c'est cool.

Pauline: Justement est ce que ce jeu a fait écho pour vous à certaines choses de la réalité? Ou à vos expériences?

Peut être que cette question ne s'applique pas vraiment à ce jeu, on survole juste la notion de pollution, je sais pas si ça peut être vraiment anxiogène..

Emma: En fait t'es tellement dans la compréhension des règles et à toutes les choses que tu peux faire que tu ne réfléchis pas vraiment au fond et à l'histoire qui a derrière.

Apolline: Tu te rends compte de l'importance de l'eau, c'est intéressant. Tu remplace l'agent par la ressource eau.

Pauline: Que pensez-vous de l'utilisation des jeux pour aborder des sujets comment l'environnement, la pollution, le changement climatique etc? Sans forcément s'appuyer sur ce jeu là

Charlie: Je trouve ça bien et je l'ai encore plus intégré quand Agnès à fait sa présentation pour nous dire que les jeux pouvaient servir à sensibiliser. Si en tant que jeunes on joue à des jeux comme ça, tu as plus de gens qui s'y intéresse, c'est comme la représentation dans la culture et tout. Pour ce jeu, s'il était moins fantastique ça serait plus facile de le rattacher à la réalité, si par exemple au lieu des villages, on devait construire des barrages ou des épiceries solidaires.

Pauline: Est ce que Coline et Apolline vous avez déjà joué à des jeux sur la question de l'environnement?

Coline + Apolline: Non.

Apolline: En fait moi je suis pas du tout jeux de société à la base mais comme j'ai vu que c'était sur le thème de l'écologie je me suis dit que ça pouvait vraiment être l'occasion de découvrir. C'est ça qui m'a donné envie de venir.

Pauline: Pour le coup t'es peut être tombé sur le jeu le plus « jeu de société », à côté c'était plus un jeu de rôle, les gens incarnent des élu.e.s, habitant.es, industriel.les, etc.

Charlie: Moi je suis chaude pour tester les autres jeux dans une édition numéro 2. Et toi Pauline, un debrief de ce que tu en as pensé? Par rapport à ce que tu pensais que ça allait être..

Pauline: Comme j'y ai joué cette après-midi, je pense que c'était un peu dur d'expliquer les règles en ayant joué qu'une fois au jeu, je ne me suis pas assez imprégné de toutes les infos. Je trouve que ça sort de l'idée qu'on avait de base: faire des jeux et sensibiliser en même temps. J'ai pas du tout l'habitude de jouer à des jeux de société donc c'est cool de découvrir des mécanismes de stratégie... J'ai bien aimé y jouer et aussi vous voir jouer en mettant des choses en place. J'ai un peu plus découvert le jeu. Je sais pas si c'est un jeu qu'il faudrait forcément re-proposer dans une soirée jeux comme ça.
Et du coup comment vous vous êtes senti pendant la partie? Quelles émotions vous ont traversé?

Apolline: (sur un ton ironique) un peu des moments de pressions parfois, un peu angoissé, du stress *rire*

Emma: Moi les filles m'ont mis la pression parce que je jouais pas assez vite *rire*

Coline: Au début tu te dis je comprends rien et après ça va mieux.

Charlie: Moi j'ai ressenti de la pression de jouer avec ma sœur, il fallait que mes décisions soit validé *rire*

Pauline: Ça devait être différent de jouer à deux...

Charlie: J'ai trouvé ça pas mal de jouer à 2, d'être en équipe!

Pauline: Autres questions? Remarques ?

Joueuses : Non.

Pauline : Merci à toutes les 4 d'avoir participé et d'avoir répondu à mes questions.

Annexe 7

Retranscription du debrief d'une partie de jeu de *Pollution/Solution* à la Cocotte Solidaire de Nantes

Résumé du debrief : Ce jeu serait plus adapté pour un public plus jeune. Pas trop difficile à prendre en main. Ne permet pas de rentrer dans des discussions de fond entre les joueur.euse.s.

Tristan : ce qui est très marrant en fait quand on regarde le jeu c'est que comme on est tous autour de la table, comme tout est transparent, au bout du deuxième tour il y avait plus de pipo quasiment

José : moi j'ai mis que c'est rigolo

Tristan : en fait quand on voit que tout impacte tout le monde on se dit bon aller on va s'entraider !

Solène : après je pense que dans notre parti on a plus joué collectif, là ou dans d'autres parties ils pourraient jouer plus industriel

Tristan : oui parce que l'industriel polluer énormément et pourrait compenser sa perte de bonheur en investissant ! C'est une stratégie (rire)

José : Oui parce que moi j'ai pollué au début, j'ai récolté beaucoup d'argent et ça m'a permis d'investir énormément d'argent dans d'autres choses.

Aileen : Est-ce que vous avez l'impression que dans le jeux on est amené à faire du collectif ?

Tristan, Solène, José : Oui

José : ça me rappelle je jeu de la couverture, un jeu qui montre que si tout le monde tire la couverture, on y arrive pas et qu'il faut faire en collectif

Tristan : quand on regarde la grille, meme si nous on continue à polluer, on se rend compte que à un moment ça ne marche plus , parce que on perd trop de bonheur. C'est même plus rentable de polluer (rire)

Lou Anne : donc c'est une question d'argent en fait.

José : Comme tu mesures le bonheur et tu mesures pas l'argent, et bah l'argent on finit par le laisser de côté.

Lou Anne : Mais du coup l'argent paye tout ; le bonheur, la santé, la réputation, c'est quand même dommage...

Aileen : il y a quand même le temps qui paye... enfin le temps qui permet de bénéficier de bonheur, de santé... mais oui je suis d'accord.

Aileen : Est-ce que vous pensez que ce jeu est intéressant pour un certain public, à refaire pour certaines personnes?

Solène : peut être un public un peu plus jeune

José : Mais alors faut savoir c'est quoi l'objectif ?

Aileen : Le but du jeu c'est d'être le plus heureux possible. Et bah le but sinon il y a plein de choses, que ça amène à faire du collaboratif, de se rendre compte que polluer ça nuit à la santé, au bonheur.

Dame x : A se sentir responsable

Lou-Anne : Que chaque individu à ses propres intérêts, que on est sans arrêt un peu protagoniste, que il faut travailler ensemble que, et c'est un peu la vie de tous les jours, les élus... chacun à ses intérêts, son rôle.

José : Que malgré nos intérêts différents on arrive quand même à converger.

Dame x : investir de plus en plus, prendre conscience que on peut polluer sans s'en rendre compte.

Aileen : Niveau émotionnel vous avez trouvé ce jeu difficile ?

Réponse collective captée : "Nooon" "c'était amusant", "c'était Fun"

Tristan : comme ça promet la solidarité où il y a de la compétitivité. Chacun voit son intérêt individuel, après là autour de la table c'était facile mais pour faire comprendre que le collectif est important c'est pas mal. Ça joue pas sur le sensible, car on a pas de visuel, on voit pas la catastrophe

José : Je suis pas tout à fait d'accord, au départ on a commencé à investir et il y a eu un mouvement répulsif envers nous les industriels. Mais si on avait continué à investir tout le monde se serait mis contre nous.

Tristan : après là les habitants n'ont pas pollué parce qu'ils ont choisi de pas consommer.

Lou Anne : c'est vrai que dans la vie de tous les jours on ne voit pas la pollution

Tristan : on ne voit pas l'impact de la pollution dans la vie de tous les jours

José : on se rend pas compte non plus d'à quel point nos actions impactent notre réputation.

Solène : et qui reconnaît la réputation dans la vraie vie aussi

Aileen : les industriels peuvent cacher leur activité sans que ça touche leur réputation dans la vraie vie aussi...

Aileen : Sinon de manière générale qu'est-ce que vous pensez du jeu ? ça vous paraît pertinent? Est-ce qu'il a des choses qui ne vous ont pas plu ? Ou est-ce qu'il est à mettre de côté totalement ? Ou peut être pour des publics plus jeunes ?

Réponse collective : ouais, pour que les collégiens comprennent comment agit un.e élu.e. Pour les collégiens.

Solène : je pense que c'est bien pour une initiation, pour les personnes qui s'y connaissent pas trop, pour que les personnes comprennent que nos actions ont un impact sur l'environnement. Il y a aussi le truc des conséquences sur le collectif

José : il y a aussi à apprendre sur les interactions aussi. Un collégien ne voit pas les interactions entre producteur, habitant, les différents rôles.

Tristan: pour les collégien qui veulent vraiment se prêter au jeu ça peut être intéressant un collégien qui se dit aller je vais être un industriel et je m'en fiche je la joue perso. On se rend vite compte que on peut pas le faire tout seul. Avec ton propre jeu tu te rends compte que tu peux pas tout faire tout seul.

Aileen : pour préciser un peu où on en était nous, ce jeu on l'a testé à deux, donc je me rendais pas trop compte ce que ça donnait en terme de discussion avec plus de personne. J'ai l'impression que il y a pas trop d'espace pour discuter alors que j'avais l'impression que c'était ce qui serait intéressant sur ce jeu.

José : le jeu il est directif en plus.

Lou Anne : on aurait pu parler plus, plus décrire les solutions... échanger sur pourquoi on choisit pas le bus électrique...

José : mais la valeur des cartes influencent directement nos choix en fait...

Annexe 8

Retranscription du debrief d'une partie de *L'île interdite* à la Cocotte Solidaire de Nantes

Qu'avez-vous pensé de ce jeu ?

- Stressant. On est un peu en dent de scies, on a de l'espoir de temps en temps mais parfois on se dit qu'on va couler.
- Ludique et prenant.
- Tu rentres dedans facilement.

C'est plaisant ça ?

- Oui c'est drôle, on a bien rigolé ! Sauf à la montée des eaux, on rigolait moins.
- J'ai trouvé ça très intéressant que la montée des eaux soit soudaine de temps en temps.
- Ça oblige à réagir ensemble. C'est là que le collectif est mis en avant.
- On oublie parfois la montée des eaux et d'un coup ça revient.
- Le jeu est bien fait, on dirait pas mais il nous fait réfléchir quand même.

Est-ce que quelque chose vous a déplu ?

- Il y avait trop de cartes montée des eaux *rire*.
- Ah oui c'était stressant ohlala.

Agnes : ce jeu il allie deux choses : la montée des eaux et soulève l'importance du collectif, c'est ce qui va nous sauver. Ça c'est super important dans l'enseignement. Il est vachement bien ce jeu. Je valide complètement ce jeu pour la boîte à outil des filles, il est super chouette.

Joueuse : La montée des eaux c'est très pertinent par rapport à votre thématique. Il y a une vraie réflexion là- dessus.

Agnes : jeu qui peut s'adapter à une île, c'est pas tout à fait un « jeu sérieux » mais on peut s'inspirer de ce genre de dynamique.

Lissa : vous le recommanderiez ce jeu ?

- Ah oui tout à fait.
- Oui !
- Mais le petit bémol c'est qu'il ne dure pas du tout une demi-heure. Il faut bien au moins une heure. Mais peut être que quand tu connais bien le jeu tu vas beaucoup plus vite aussi. Il faudrait faire une partie d'essai et puis une vraie partie *rire*.

- Je trouve qu'il est bien avec un meneur de jeu.
- Oui, c'est vraiment nécessaire.

- Si on en n'avait pas eu, j'aurais vraiment pataugé voire même noyée *rire*.
- Le meneur du jeu est à conserver !

Vous auriez des remarques pour améliorer le jeu ?

- Au début on a l'impression que c'est trop compliqué mais en fait non. On comprend vite.

Merci à toutes !

Merci à toi, on a passé un bon moment, ça donne envie de tester les autres jeux !