

USAGE DE LA SIMULATION ET DU JEU POUR OUVRIR DES ESPACES DE CONCERTATION AUTOUR DE LA GESTION DU LITTORAL ET DE L'ENVIRONNEMENT MARIN



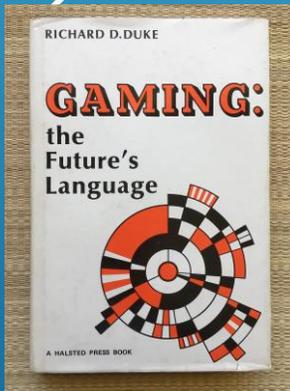
Séminaire « Les sciences humaines et sociales dans les aires marines protégées » 5/02/2020 – GIS HomMer, OFB

Nicolas BECU
CNRS, UMR LIENSs





HEX game during play





Un simulateur des dynamiques environnementales

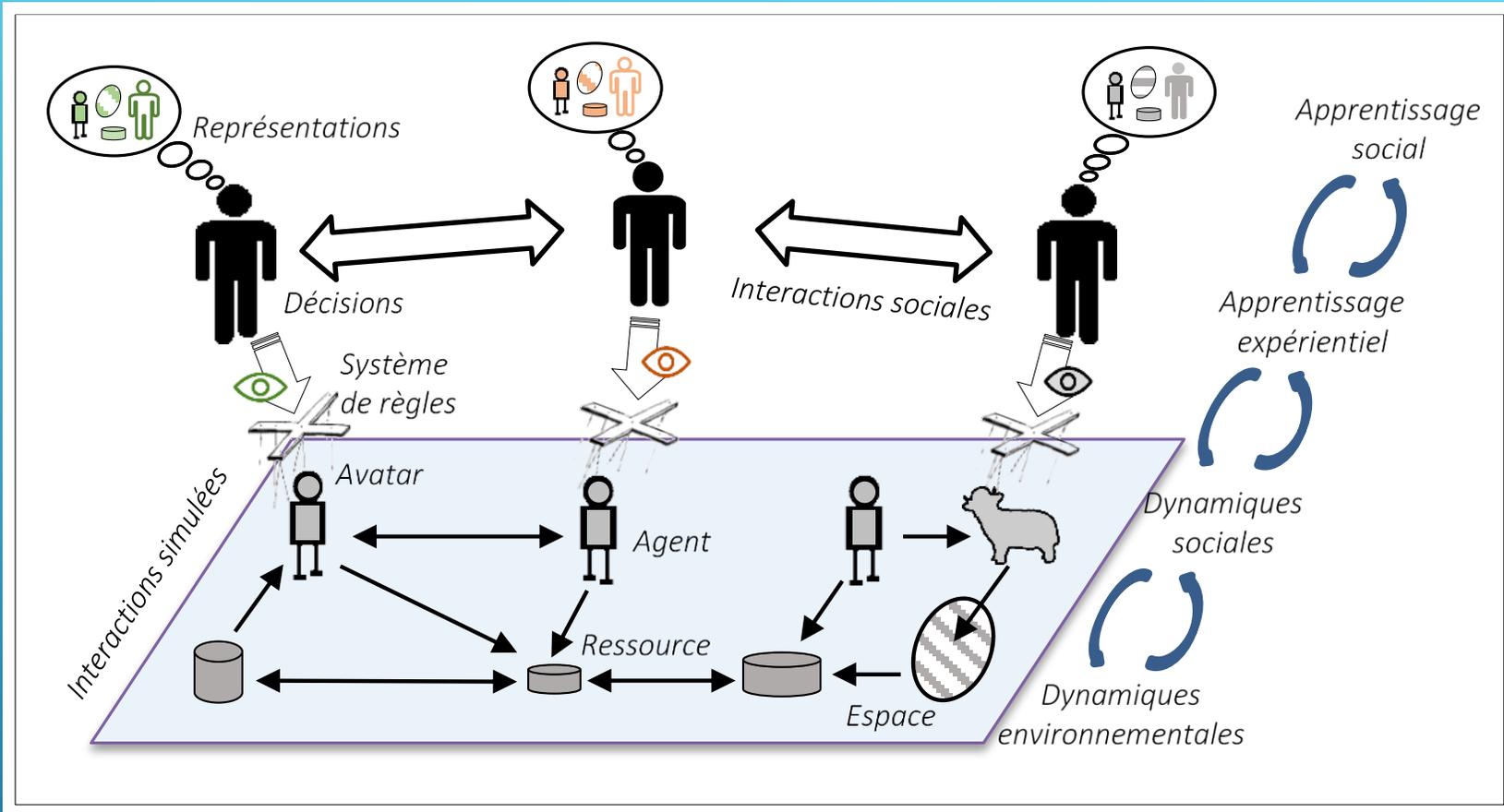


Des décisions individuelles et collectives d'acteurs concernés



Un cadre de jeu qui invite à expérimenter et à échanger

LA SIMULATION PARTICIPATIVE : UN DISPOSITIF HYBRIDE ENTRE JEU ET SIMULATION DÉDIÉ À LA CONCERTATION, À L'APPRENTISSAGE OU À L'APPUI À L'ACTION COLLECTIVE



un modèle composé d'agents en interaction avec des ressources, situés dans un espace organisé

des participants qui interagissent au travers d'un avatar et d'un système de règles

des représentations individuelles de l'environnement qui influent sur les décisions de jeu

un double apprentissage qui résulte des interactions avec l'artefact de simulation (expérientiel) et avec les autres (social)

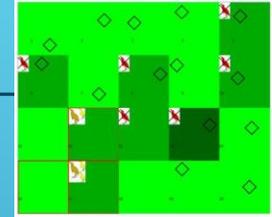
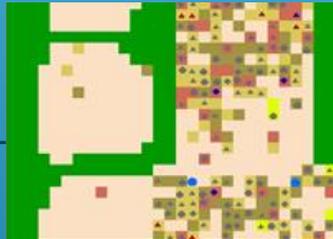
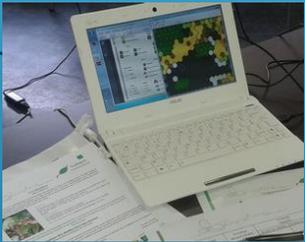
UN ARTEFACT DE SIMULATION QUI REPOSE SUR LES SYSTÈMES MULTI-AGENTS

Simulation des effets des actions et des dynamiques environnementales		Mode de computation	
		Manuel	Informatique
Mode de rendu aux joueurs	Manuel	ex. <i>ReHab plateau</i>	ex. <i>Motte-Piquet</i>
	Informatique	X	ex. <i>NewDistrict</i>

Types d'agents décisionnels
Agent informatique
Agent hybride
Agent humain

Asymétrie de territoire de jeu
Même monde (symétrie)
Mondes juxtaposés
Visions différentes d'un même monde

Degré de réalisme
Simple et abstrait
Archétypique
Complicé et réaliste



DIFFÉRENTES CONFIGURATIONS DE DISPOSITIF DE SIMULATION PARTICIPATIVE

Briefing

- Objectifs de l'atelier
- Rôles des intervenants
- Système de règles



Simulation

- Tour de chauffe
- Tours de jeu
- Phases de crise
- Finalisation
- Indicateurs de résultats



Débriefing

- expériences : ressentie, réflexivité
- opportunités : améliorer, co-construire
- application : transposer, s'engager



DÉROULEMENT D'UN ATELIER





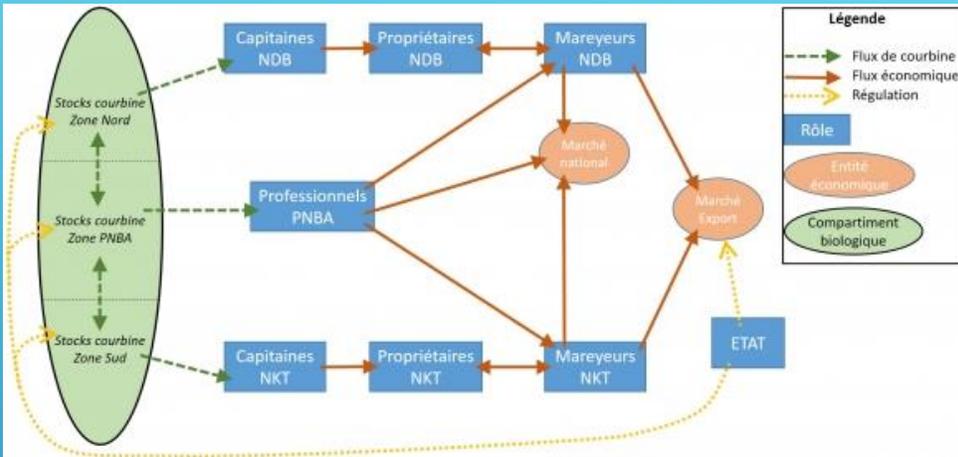
L'EXEMPLE DU JEU ITANE SUR LA PÊCHERIE DE LA COURBINE EN MAURITANIE

en partenariat
avec LISODE



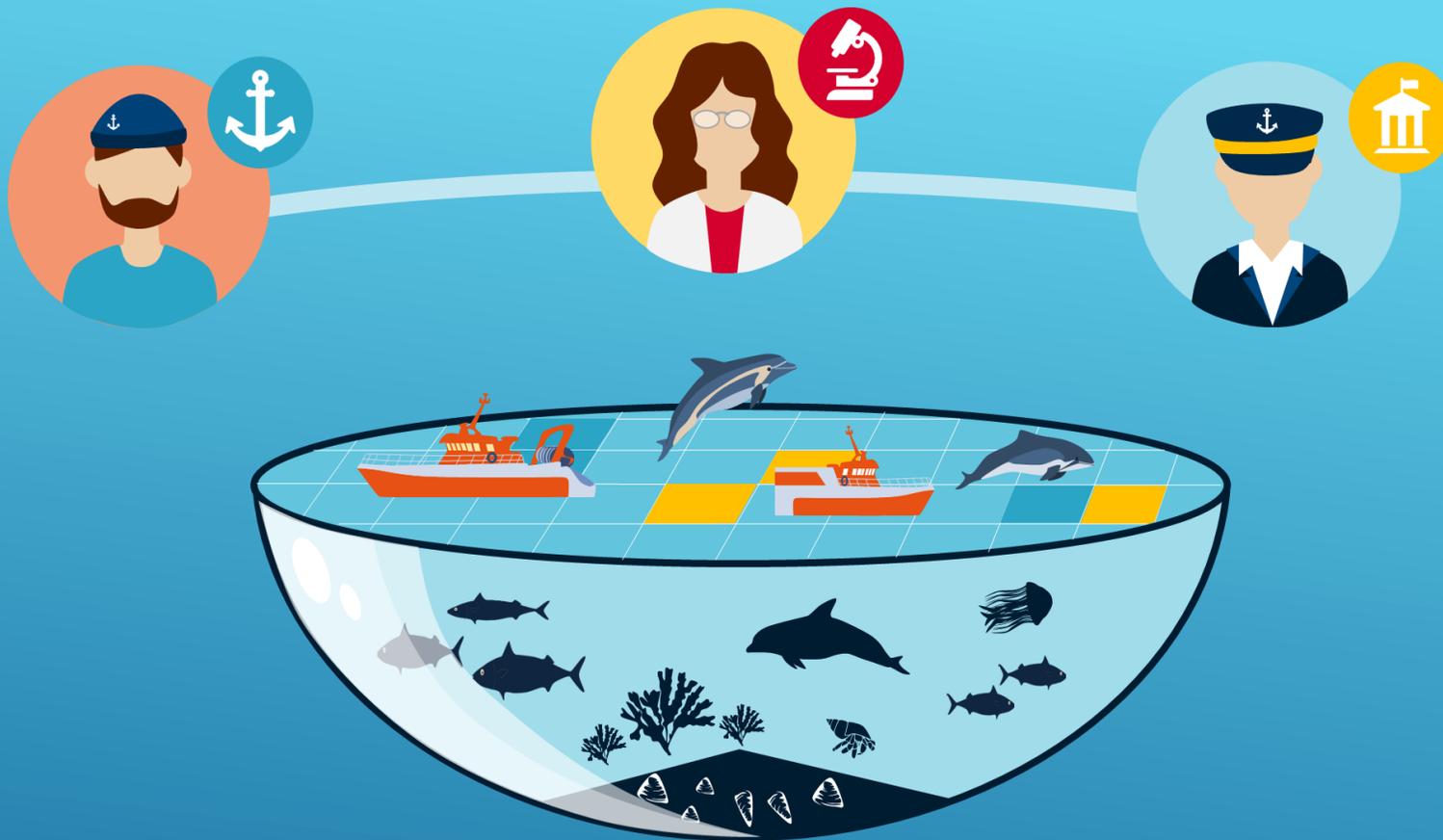
MÉDIATION

- Apprentissage cognitif
- Apprentissage collaboratif et politique
- Dévoilement
- Modification temporaire des rapports de force
- Re-catégorisation des acteurs et ressources



MOBILISATION

- Renforcement des groupes vulnérables
- Définition collective d'actions d'aménagement



LE CAS DES JEUX DU DISPOSITIF PEACAD SUR LES INTERACTIONS ENTRE PÊCHERIES ET PETITS CÉTACÉS DANS LE GOLFE DE GASCOGNE

Thèse
d'Alice
Lapijover

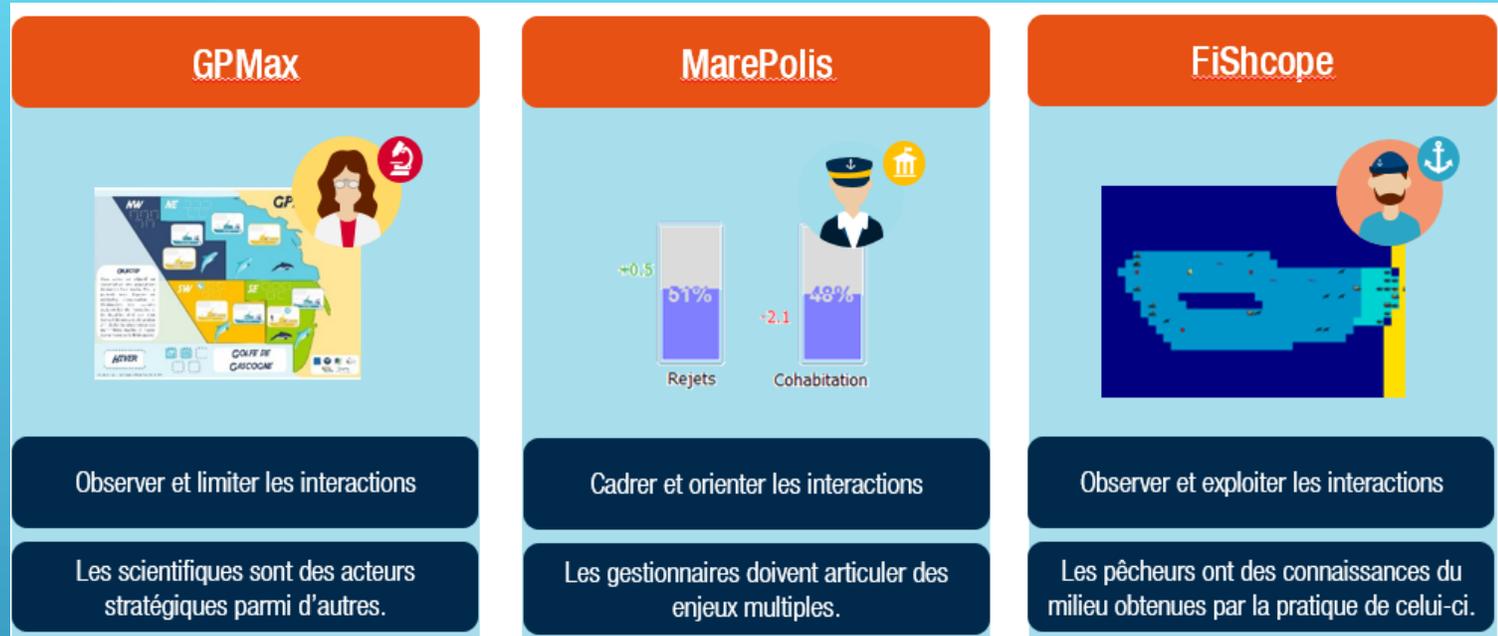


AGENCE FRANÇAISE
POUR LA BIODIVERSITÉ

ÉTABLISSEMENT PUBLIC DE L'ÉTAT

MÉDIATION

- des jeux « vis ma vie »
- des jeux pour traduire les représentations des autres et déconstruire les idées reçus dans un contexte conflictuel



MOBILISATION

- Les participants apprennent sur les autres
- En situation conflictuelle, l'équilibre des jeux d'acteurs peut vite être modifié et interrompre le processus de concertation

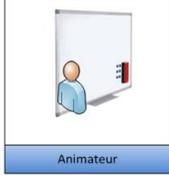


LE DISPOSITIF LITTOSIM POUR SENSIBILISER LES ÉLUS AUX MESURES ALTERNATIVES DE PRÉVENTION DU RISQUE DE SUBMERSION

Fondation
de
France

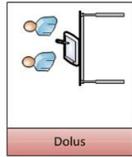


Espace de jeu commun :
visualisation de la submersion,
animation, discussions

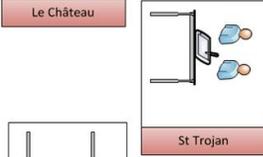


Animateur

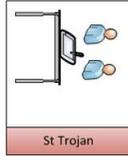
Espace de jeu « joué »



Dolus



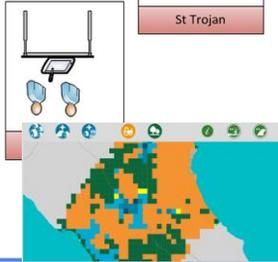
Le Château



St Trojan



Agence du risque



MÉDIATION

- Tester en direct différentes mesures de prévention sur la base d'un modèle physique de simulation de la submersion
- Expérimenter la mise en place d'une concertation intercommunales
- Se projeter à moyen/long terme

MOBILISATION

- Insertion et adaptation du déploiement du dispositif dans les actions territoriales en cours
- Appréhender les enjeux de la gestion intégrée du risque de submersion dans un court laps de temps
- Évolution des positions par rapport aux mesures alternatives



MERCI POUR VOTRE ATTENTION

nicolas.becu@cnrs.fr