



La Rochelle
29 - 30 Juin 2017

JEUX & ENJEUX

Construire des jeux et des simulations pour penser, s'engager et agir ensemble

Rencontres des praticiens de la simulation participative et du jeu sérieux.



Faculté des Lettres, Langues, Art et Sciences Humaines (FLASH),
1 parvis Fernand Braudel, 17000 LA ROCHELLE



ComMod



L'univers Wat-A-Game : des outils ouverts et participatifs pour modéliser et explorer par le jeu la gestion de l'eau dans des territoires variés.

Responsabilisation
environnementale

Prise de
décision

Apprentissage
expérientiel

Participation
citoyenne

ABRAMI Géraldine, Irstea UMR G-EAU, Montpellier, geraldine.abrami@irstea.fr
FERRAND Nils, Irstea UMR G-EAU, Montpellier, nils.ferrand@irstea.fr
UCROT Raphaela, Cirad UMR G-EAU, Montpellier, raphaele.ducrot@cirad.fr
HASSENFORDER Emeline, Irstea UMR G-EAU, Montpellier, emeline.hassenforder@irstea.fr
GARIN Patrice, Irstea UMR G-EAU, Montpellier, patrice.garin@irstea.fr
ROBIN Patrice, LEGTA de Théza, Perpignan, patrice.robin@educagri.fr
AQUAE-GAUDI Wanda, UMR G-EAU, Montpellier, contact@watagame.info

Mots clés : Gestion de l'eau / décision collective / apprentissage social / kit de modélisation

Le kit Wat-A-Game (WAG), est un produit de la recherche, développé depuis 2004 au sein de l'UMR GEAU par Irstea et le Cirad. Il propose des éléments matériels et méthodologiques pour représenter, concevoir et simuler de façon analogique (avec des cartes et des billes) la gestion de l'eau dans des bassins versants. WAG se place dans la lignée de la Modélisation d'Accompagnement (<http://commod.org>) : on postule la capacité de tous les acteurs (âge, savoir, culture, illétrisme) à construire ensemble des modèles de leur environnement et des effets de leurs actions, puis à en explorer les conditions de changement, nouvelles pratiques et régulation, par le biais de jeux de rôle. La spécificité de WAG est de fournir des briques et éléments méthodologiques afin de chercher à autonomiser les groupes d'acteurs et réduire l'intervention des spécialistes (chercheurs ou bureau d'étude).

WAG comprend également une base méthodologique de production par des acteurs de leur propre modèle cohérent avec leur situation et leurs besoins (CREA-WAG), une infrastructure informatique de structuration des connaissances nécessaires et de partage d'expérience (INFO-WAG) et une base de cas locaux (>80) consultable et parfois réutilisable (WAG-LIB).

Les jeux produits avec WAG sont donc généralement le fruit du travail de petits collectifs d'acteurs et de chercheurs. Il existe des applications dans plus de 20 pays allant de prototypes de démonstration produits lors de sessions de formation ou de travail de quelques heures ou quelques jours à des boîtes finalisées et distribuées en plusieurs exemplaires. En règle générale, les jeux de la famille WAG sont destinés à être animés par une personne jouant un rôle de maître du jeu, mais aussi de facilitateur de discussions inscrivant les sessions de jeu dans des processus décisionnels ou pédagogiques plus larges.

Nous présenterons sur le stand différents produits de la « famille WAG » et proposerons de jouer 1 ou 2 tours aux personnes intéressées plus particulièrement par un jeu.

Des supports images et vidéos permettront de découvrir les nombreuses autres applications développées.

WAG est un des éléments du « pack » COOPLAGE, dont l'objectif est de fournir un ensemble d'outils et de méthodes simples, robustes et facilement appropriables pour mettre en œuvre des ateliers participatifs de modélisation, de simulation, de planification, de suivi-évaluation. Ce « pack » comprend également notamment les dispositifs COOPLAN pour la planification participative, l'outil Just-A-Grid pour la révélation et la discussion des principes de justice, et le cadre méthodologique ENCORE-ME pour le suivi-évaluation participatif (<http://watagame.info>)