

Journée thématique

« Faites vos jeux ! Rien ne va plus ? Les *serious games* en bibliothèque »

enssib, 24 octobre 2012

Atelier n°5 : « Enjeux pour les territoires : pourquoi ma collectivité a-t-elle tout à gagner à jouer ? »

Animateur : Michaël Defrancq, INSET

Animé par Michaël Defrancq, Inset (Institut national spécialisé d'études territoriales) de Dunkerque, institut de formation du CNFPT (Centre national de la fonction publique territoriale). Michaël Defrancq a suivi depuis le début la conception du premier serious game du CNFPT : *France 2087*.

Ce jeu, dédié à une sensibilisation au développement durable, était destiné en première intention aux agents de catégorie C de la fonction publique territoriale, ou à tous les agents nouvellement recrutés. Une utilisation élargie du jeu, au-delà du CNFPT, est aujourd'hui prévue, surtout en direction des collectivités, mais aussi du futur Learning center de Dunkerque, consacré au développement durable. Il aura en effet une place de choix dans cette nouvelle structure.

Signalons que les paroles de Michaël Defrancq trouvent de nombreux échos dans celles de Sam Dahmani, directeur commercial de 3Dduo, la société qui a réalisé le jeu *France 2087*. Sam Dahmani a animé lui aussi un atelier lors de cette journée d'étude : « réaliser un projet de serious game » (atelier n°1). De riches comparaisons entre le point de vue du commanditaire et celui du prestataire sont à faire en lisant les deux compte-rendus.

Les problématiques abordées dans l'atelier ont été les suivantes :

- Pourquoi ce choix pédagogique ?
- Pourquoi est-ce un outil qui peut contribuer à valoriser un territoire, les actions de la collectivité ?
- Comment un serious game peut-il être utilisé au sein d'une collectivité territoriale ? Pour les agents ? pour les habitants ?
- Comment un serious game peut-il échapper à son maître d'œuvre ?
- Pourquoi est-ce un outil de formation à légitimer ?
- Quelles démarches auprès des élus, des tutelles ? comment convaincre ?

De bonnes raisons de se lancer

De nombreuses formations en présentiel existaient déjà dans les instituts de formation, y compris sur le même sujet. L'Inset de Dunkerque fait d'ailleurs preuve d'une réelle expertise dans ce domaine. Le nombre d'agents concernés par ce projet de sensibilisation a été un argument de poids pour proposer un jeu sérieux, en dépit de son coût élevé. L'arrivée d'un public plus jeune, plus réceptif à ce genre de

procédé de formation a été un facteur encourageant. Il faut aussi préciser que le sujet, rebattu, omniprésent, suscitait parfois le rejet. Il fallait donc trouver une forme capable de faire passer efficacement un message, c'est à dire trouver un nouveau medium pour parler autrement.

Un objectif modeste :

France 2087 est un jeu de sensibilisation au développement durable, ce n'est pas un jeu de formation. L'objectif était de présenter les quatre piliers du développement durable, de permettre aux joueurs d'acquérir une terminologie, voire de trouver ensuite des ambassadeurs du développement durable dans les collectivités. Il n'a jamais été pensé comme un dispositif pédagogique clos mais comme un outil parmi d'autres, adaptable en fonction d'objectifs variés.

Convaincre :

Afin de convaincre les élus, les instances dirigeantes du CNFPT d'investir dans un tel projet, un premier prototype a été réalisé avant le jeu complet. A chaque étape du projet il a fallu le défendre avec conviction, tant la démarche n'est pas encore entrée dans les mœurs. Mais il est à noter que les plus réticents a priori ont été les formateurs eux-mêmes.

Deux atouts ont cependant séduit :

- En décentrant l'individu qui apprend de son contexte habituel d'apprentissage, il se trouve déculpabilisé, plus autonome, plus réceptif. Le jeu a été longuement testé dans ce sens avant sa mise au point finale.
- France 2087 est une occasion de donner une image innovante du CNFPT

« Un jeu qui nous échappe » :

Au cours de phases de test du jeu, Michaël Defrancq et Virginie Baudel se sont aperçus que leur objectif de faire jouer pour provoquer la discussion était atteint. En affinant la commande, en redéfinissant les publics concernés au fur et à mesure de l'avancée de la conception du jeu, celui-ci a peu à peu échappé aux commanditaires, c'est-à-dire qu'il s'est déployé là où on ne l'attendait pas forcément.

D'où l'émergence d'utilisations qui n'avaient pas été pensées au départ, comme une utilisation de formation à distance pour des publics isolés des très petites collectivités par exemple. L'idée d'installer des bornes de jeu dans les mairies a aussi été envisagée.

Le jeu étant simple, il peut être utilisé différemment selon les objectifs pédagogiques d'une formation qui l'engloberait.

Les points importants à ne pas négliger :

Dès le départ du projet, il est apparu nécessaire de ne pas négliger le jeu lui-même au profit des contenus. La nécessité de faire appel à une société conceptrice de jeux sérieux a tout de suite été ressentie. Parmi les priorités, on peut retenir celles-ci :

- Il faut avoir de vrais personnages, de vraies identités, une histoire. L'avatar de France 2087 a un nom (Chlorofeel), son image est très travaillée.
- La simplicité d'usage est fondamentale
- La formalisation fine de protocoles d'utilisation du jeu est capitale
- Ne pas oublier de faire vivre les « à côtés » du jeu : l'interface, le site internet, la communauté des joueurs, etc. Cet aspect du jeu, au départ négligé, est très sérieusement étudié aujourd'hui

Le véhicule d'une image et d'un propos :

Le jeu pourrait porter une partie de l'identité d'une collectivité, d'autant plus que des adaptations sont possibles aux contextes locaux, l'ancrage géographique du jeu est une possibilité.

Avec le développement du jeu une foule de questions a émergé : fallait-il mettre le jeu en ligne, sur quelles plateformes, pour qui ? Comment penser le déploiement du jeu, avec quelles actions de communication, quelle visibilité ?

À l'écoute de ce récit d'expérience, nous avons compris que la conception d'un premier jeu sérieux était une réelle aventure, que de nombreuses questions n'avaient pas été traitées suffisamment en amont faute d'expérience. C'est donc le récit vivant d'un travail encore en cours (la phase de déploiement du jeu est à venir) auquel nous avons pu assister.

Pour davantage d'informations, on pourra consulter le diaporama proposé par Michaël Defrancq.