

Note de synthèse sur le jeu dans les pratiques de développement local

Diagnostic de territoire fastidieux, réunions plan-plan où tout le monde s'ennuie, séances de créativité pas très créatives, situations de concertation qui virent au conflit... Et si on mettait un peu de jeu dans tout ça ? Travailler sur des projets de manière ludique, c'est possible, c'est même recommandé. Le développement local et l'éducation populaire n'ont pas attendu la mode du serious game pour s'y mettre, avec la mise en situation ludique de la coopération, avec de l'humour dans l'approche d'un problème, le jeu de rôle comme moyen de sortir le nez des logiques personnelles, de comprendre et prendre en compte les logiques d'autres acteurs.

Vous hésitez...

Allez, osez le jeu car bien structurée, une situation d'animation ludique emportera l'adhésion même des plus réticents.



Photo 27^{ème} région, La transfo Bourgogne

Jeu et animation, des exemples dans divers contextes

La liste qui suit n'est pas exhaustive. Elle montre bien que les raisons de jouer pour faire du développement local sont très variées.

Techniques de facilitation de la coopération :

- Les 6 chapeaux de bono
- Le débat mouvant
- ... (il y en a beaucoup, voir les sites dédiés aux techniques d'animation, par exemple celui-ci <http://outils-reseaux.org/PagePrincipale>)

Autres techniques d'animation de réunions :

- Les questions catapultées
- La quescussion

Techniques de construction de projets...

- ...économique : jeu du business model Canvas
- ...territorial : le poker Design

Animation territoriale :

- le jeu de rôle
- le jeu de territoire <http://blog.agroparistech.fr/jeudeterritoire/>
- les méthode du design de service
<http://www.designdeservices.org/outils-methodes/65/>
territoire en résidence (voir dans ce doc de la 27^{ème} région des illustrations d'animations ludiques sur mesure)
http://www.la27eregion.fr/wp-content/uploads/sites/2/2015/01/Livret_BilanRe%CC%81sidences20092010.pdf
- L'application de méthodes ludiques de l'éducation populaire dans un diagnostic
https://guidemontageprojet.grdr.org/Annexes_PDF/Outils/Identification/MethodesParticipatives.pdf

Des « producteurs » de jeux

- Sens ludique : <http://www.sens-ludique.com/realisation-de-jeux/>
- Les jeux Bordier : <https://lejeudugrandquercy.jimdofree.com/le-jeu/>

Comment joue-t-on ?

Toujours assorti d'une règle, souvent d'une mise en condition, inventé ou reproduit, bricolé ou acheté, le jeu dans une réunion utilise un ou plusieurs des ingrédients suivants :

- La décontextualisation, la dédramatisation, la symbolisation et le travestissement (des personnes, des situations, des mots...);
- Les situations corporelles individuelles ou collectives
- La stimulation par la mise en scène d'un enjeu, réel ou fictif
- Des mises en situation, jeux de rôle, scénarisations
- L'utilisation de jeux d'éveil (construction/personnages) : Kappla®, Duplo®, Palymobil® etc.
- L'utilisation de plateaux de jeu ou de cartes à jouer (trouvés dans le commerce ou inventés ad hoc), un univers graphique, des cartes géographiques ou représentations graphiques du territoire

Le jeu comme méthode d'animation territoriale, un objet de recherche

Le « jeu de territoire » est une démarche qui facilite la participation des acteurs en mobilisant les représentations spatiales en tant que support de description, d'analyse et de médiation. Cette méthodologie a été élaborée par des chercheurs de l'UMR Métafort pour accompagner les acteurs du territoire dans la mise en œuvre de leurs projets.

<http://blog.agroparistech.fr/jeudeterritoire/>

<https://journals.openedition.org/geocarrefour/980>

Le projet ECOTYPE est une expérimentation particulièrement originale et ambitieuse. Il vise à développer un outil sous forme d'un jeu éducatif dont l'objet est d'aider les collectivités locales à communiquer avec leurs administrés et à les sensibiliser sur les enjeux de l'aménagement du territoire et du développement durable.

<http://www.mines-paristech.fr/Actualites/Ecotype-le-jeu-interactif-sur-l-amenagement-du-territoire/741>

Prospective et territoire : apports d'une réflexion sur le jeu, ouvrage de Vincent Piveteau (Cemagref – 1995)

http://www.grainepc.org/IMG/pdf/lettre19_partoune3.pdf

La revue en ligne NETCOM (Réseaux, communication et territoire) lance un appel à texte sur le sujet suivant :

« **Jeux sérieux urbains et numérique** »

Les ressources possibles

1. *Organismes*

Le réseau des praticiens territoriaux, Agroparistech

<http://lowtechlab.org/wiki/Accueil>

La 27^{ème} région

<http://www.la27eregion.fr/>

Le Groupe de recherche sur le développement rural (GRDR)

https://guidemontageprojet.grdr.org/Annexes_PDF/Outils/Identification/MethodesParticipatives.pdf

Dans le domaine de l'entreprise et du busyness game : le CIPE

<https://www.cipe.fr/>

2. *Personnes ressources*

Sylvie Lardon, Agroparistech (site Matéfort à Clermont Ferrand)

Directrice de recherche INRA, professeure extérieure ENGREF Responsable du master « Développement des territoires ruraux »

Direction scientifique du programme de recherche « Joystic : Usage raisonné des représentations spatiales comme objets intermédiaires dans les projets de développement participatif » (2001-2005). Programme Société de l'Information du CNRS