

Le jeu sérieux

Un outil au service des acteurs de la ville ?

JEAN-CHRISTOPHE CHADANSON

Alors, tu viens jouer ?

« Ce n'est pas un jeu ! », « Pouce, on arrête de jouer ! » De nombreuses expressions concernant le jeu portent une connotation négative. Simple amusement avec des règles, le jeu est souvent considéré comme une activité enfantine voire coupable, en tout cas jamais très sérieuse. Et pourtant, le jeu dit « sérieux » a toujours existé. Depuis quarante ans, il a pris différentes formes allant du jeu de guerre au jeu pédagogique, du jeu d'entraînement au jeu participatif. Les projets de planification ou/et de programmation urbaine gagneraient sans aucun doute à utiliser ce drôle d'outil. Petit panorama des possibles et des enjeux.

Du « serio ludere » au jeu sérieux

Dans *Les Essais*, Montaigne pratiquait le « serio ludere » autrement dit le jeu de langage. Le fait d'associer une ambition sérieuse et un mode ludique réapparaît au XVIII^e et au XIX^e siècles en Angleterre et en Prusse pour former les officiers des armées aux situations de guerre. Puis se sont développés les jeux ludo-éducatifs, les jeux engagés (ou détournés), les jeux publicitaires et de communication d'entreprise. La plupart d'entre eux s'appuient aujourd'hui sur des supports électroniques ou informatiques (logiciels, sites web, applications, etc.).

Jeux de guerre, de simulation et d'entraînement

Issus de la famille des jeux de guerre, les jeux de simulation et d'entraîne-

ment se multiplient. De grandes entreprises comme Air France, Renault et BNP Paribas, les mobilisent pour former leurs employés. L'Oréal a recours à cette méthode pour détecter de nouveaux talents en permettant à ses salariés de découvrir les différents métiers de l'entreprise. Renault Belgique forme ainsi ses responsables de magasins et ses conseillers commerciaux à la relation client.

Appliqués aux collectivités locales, les jeux pourraient aider à simuler des situations de relation à l'habitant / usager et à faire connaître la diversité des métiers et des missions des agents territoriaux.

Le jeu ludo-éducatif

Dans le domaine de la santé, le jeu est utilisé à des fins de formation ou de prévention. La vidéo interactive « Sauve une vie » permet d'apprendre comment réagir face à une crise cardiaque ou à une perte de connaissance. Le jeu « Happy Night » créé par la ville de Nantes vise à sensibiliser les jeunes aux risques de la consommation excessive d'alcool.

Appliqués à la sensibilisation des habitants d'une ville, les jeux pourraient servir à encourager le tri des déchets, à réduire la consommation énergétique, à choisir des modes de déplacement alternatifs à la voiture. « Écoville » réalisé par l'association Hespul et recommandé par l'Ademe porte justement sur la thématique environnementale.

Le jeu engagé ou détourné

Le jeu engagé met le joueur dans une situation de difficulté pour le sensibiliser à une question sociétale ou politique. « The Uber game » propose ainsi d'être un chauffeur Uber avec deux enfants et des dettes. Il fait découvrir ses journées de travail, la pression subie et les arbitrages auxquels il doit faire face. Où et quand conduire ? Prendre des vacances ou pas ? Plus cynique, « Enterre-moi, mon amour » vous met dans la peau d'une réfugiée syrienne qui tente de rejoindre l'Europe alors que son mari est resté à Homs. Beaucoup moins consensuel que sa version ludo-éducative, le jeu engagé est difficile à mobiliser par les acteurs publics.

Le jeu, outil de participation ou de coproduction du projet urbain ?

En Europe et en Amérique du Nord, le jeu sérieux est un outil mobilisé dans le cadre de démarches de coproduction de projets urbains. Par exemple, le « B3 – Design your marketplace » donne la possibilité aux habitants de participer au réaménagement d'un espace public. Chacun peut créer le sien, se faire conseiller, voter pour le projet qu'il préfère et « chatter » avec d'autres participants. Il a été testé à Billstedt à Hambourg en Allemagne.¹¹ Dans cette famille de jeux, d'autres thématiques sont abordées avec « Climat Hope City » et « Port of the future » où il s'agit d'effectuer des arbitrages entre ressources environnementales, réseaux énergétiques et prises de décision.

Moins engageante, la participation citoyenne peut s'organiser à partir d'une diversité d'outils digitaux tels que les consultations, le vote et les délibérations en ligne, un blog ou les réseaux sociaux... L'outil peut s'adapter aux différentes phases d'un projet (recueil d'usages, consultation, concertation, coproduction des idées d'orientation, évaluation collective, vote). Bordeaux Métropole a par exemple proposé aux habitants d'émettre un avis sur une centaine de projets originaux, innovants et réalisables entre 2030 et 2050. « #BM2050 : Le Jeu » cherche à appréhender la vision du public concernant l'évolution des manières d'habiter, de travailler, de manger, de se soigner, de se former et de se divertir à long terme.

Forces et faiblesses

L'analyse comparée de jeux sérieux urbains mobilisés en Hollande, en Autriche et en Belgique donne des indications sur les forces et les faiblesses de ces démarches¹. Du point de vue de l'habitant, le processus de participation est considéré comme plus agréable, amusant et acceptable en termes d'engagement sur la durée. Pour l'organisateur, il constitue un moyen de faciliter les interactions sociales, les discussions et les négociations. Il s'agit aussi d'un mode de sensibilisation pertinent des habitants à la complexité des problématiques urbaines et à la difficulté de définir et de choisir un projet économiquement et socialement viable.

1 | C. Ampatzidou, K. Gugerell, T. Constantinescu, O. Devisch, M. Jauschneg, M. Berger, *All Work and No Play? Facilitating Serious Games and Gamified Applications*, Participatory Urban Planning and Governance, Urban Planning, 2018, n° 3 (1), p. 34-46.

Côté faiblesses, encore peu de planificateurs connaissent ces outils. Pour ce qui est des participants, les enfants et les jeunes, sont plus faciles à motiver que les adultes, notamment âgés. L'équilibre entre les aspects ludique et sérieux est la clé de l'appropriation par les différents publics.

Les jeux sérieux sont un outil, parmi d'autres, mobilisable à toutes les phases de l'élaboration d'un projet urbain. Cependant, leur faible adaptabilité à la diversité des sujets rend difficile leur utilisation de manière répétée ou systématique car cela suppose de réinventer les règles à chaque fois. _

Serious game Bordeaux 2050, www.bm2050-lejeu.fr

