



“Les jeux sérieux pour améliorer la culture et la gestion des risques naturels”

Journée d'étude proposée par :
le Groupe de Travail “Dynamiques environnementales et sociales des risques”
et le Groupe de Travail “Modélisation et Aide à la Décision” du [Labex dynamite](#)

13 mars 2024

191, rue Saint-Jacques, 75005 Paris

Une récente enquête réalisée par le service des données et études statistiques (SDES) du Ministère de l'environnement montre que seulement 36 % de la population exposée au risque d'inondation a conscience du danger dans les territoires effectivement à risque. Ce chiffre diffère peu du risque industriel (30 %). Il est très en deçà de la connaissance du risque sismique (60 %) et du risque nucléaire (80 %). Pourtant, la loi impose depuis 1987 aux collectivités locales de mettre en place différentes mesures de communication pour permettre aux citoyens et citoyennes d'être conscients des risques majeurs auxquels ils sont exposés et sur les mesures de sauvegarde qui les concernent.

Face à ce constat, un consensus se dégage parmi les acteurs opérationnels et les chercheurs, sur la nécessité de diversifier les formes d'information sur le risque. Ces dernières années, les *escape games*, jeux de cartes, jeux de plateau, jeux en ligne et jeux de rôle se sont multipliés. Faciles à manipuler et à transporter, ils permettent de cibler différents publics : les adultes mais aussi les enfants qui constituent des vecteurs importants de la culture du risque au sein des familles. Le but est de leur faire comprendre qu'ils peuvent être des acteurs majeurs non seulement dans la prévention risque mais également dans la gestion de la crise. Dans le cadre des programmes de recherche sur les risques, les jeux sérieux permettent de valoriser les résultats, collecter et produire des données, faire participer les acteurs, diffuser la connaissance... Il est indispensable de s'interroger sur les protocoles méthodologiques de construction, d'expérimentation, d'évaluation, d'apprentissage et de diffusion. Un dialogue entre acteurs de la prévention et chercheurs autour de cet outil commun apparaît nécessaire, à la fois pour partager les expériences et profiter des opportunités offertes par les jeux sérieux destinés à l'amélioration de la culture du risque.

L'objectif de cette journée est double, avoir un retour d'expérience de chercheurs, d'acteurs opérationnels et d'entreprises qui ont eu recours à des jeux sérieux et proposer aux participants de jouer à différents jeux.

Cette journée se tiendra le 13 mars 2024 à l'Institut de Géographie (191, rue Saint-Jacques, 75005 Paris) et la **participation est gratuite**. L'inscription est cependant obligatoire via le lien :

<https://docs.google.com/forms/d/e/1FAIpQLSfi7NvpYTKqinZ0aVVlhCkxVaMNjAE8lOrLcVMT0h4wPX06oQ/viewform>

Pour toutes questions complémentaires concernant cette journée, contactez :

gilles.arnaud-fassetta@u-paris.fr ;

edwige.dubos-paillard@univ-paris1.fr ;

delphine.grancher@lgp.cnrs.fr

Les parties de jeu se feront simultanément, vous pourrez jouer à 2 jeux dans l'après-midi.

Au plaisir de jouer avec vous !

PROGRAMME PROVISOIRE

9h00 - Accueil

9h30 - Introduction : Corinne Curt et Delphine Grancher, "Être chercheur/se et faire dans les jeux sur les risques majeurs ?"

10h15 - Nicolas Becu et Miguel Rotenberg, "Réflexions autour des mécaniques de jeu pouvant simuler la façon dont les enjeux associés aux risques se manifestent sur le terrain"

11h00-11h15 - Pause café

11h15 - Caroline Rufin-Soler, "Retour d'expérience du jeu Littopia"

12h30-13h30 - Repas offert (avec inscription)

13h30-14h30 - Table Ronde, "Les jeux en pratique"

Participants: *E. Alévêque (Seine Grands Lacs), M. Chambon (émiCité avec le soutien de l'ICSI), B. Toni (SDIS74), Z. Touat (Crisotech).*

Les jeux présentés seront :

- *DIGUES (B.Anselme, N.Becu, C.Carré, L.Goeldner-Gianella)*
- *Ouragame (D.Grancher, B.Anselme, P.Durand)*
- *Sim Mana (A.Moatty, F.Taillandier)*
- *Mission 2072 (E. Alévêque)*

14h45 - 1ère séance de jeu

15h45 - 2ème séance de jeu

16h45-17h15 - Bilan et perspectives