



RENCONTRES JEUX & ENJEUX

LILLE | 20 - 22 juin 2022



Présentation et appel à contributions

Dans la continuité des rencontres Jeux & Enjeux 2017 de La Rochelle¹ et de celles de Marseille en 2019², les rencontres Jeux & Enjeux des 20-22 juin 2022 à Polytech- Lille visent à réunir de nouveau les praticiens du jeu sérieux et de la simulation participative en prolongeant et renforçant ainsi la structuration d'une communauté, scientifique, professionnelle et citoyenne.

Ces rencontres, comme les précédentes, se veulent un espace de partage entre différents publics, enseignants, praticiens et chercheurs, où seront discutés la construction, l'animation et le débriefing de jeux, ainsi que les effets du jeu sur la connaissance et les compétences (cognitives, sociales, professionnelles, etc.).

En dépit de la pandémie de COVID-19, cette communauté a pu, en partie au moins, se retrouver et échanger, par visioconférences. Le 11 mars 2020, d'abord, à la Cité de l'Architecture et du patrimoine de Paris, lors des rencontres organisées à l'initiative de l'association « La Compagnie des rêves urbains »³. En mars 2021 ensuite, lors la 13ème Journée Recherche à Polytech Lille, labellisée "Journées Nationales de l'Ingénieur" par l'IESF, sur le thème « Jouer l'ingénieur et l'aménageur »⁴. Cette journée, consacrée aux pratiques et usages ludiques des données référencées, s'interrogeait sur la manière dont la gamification s'invite dans les formations d'ingénieurs et dans les pratiques de recherche et développement en ingénierie urbaine.

¹ <http://jeux-enjeux.blogspot.com/p/edition-2017.html>

² <http://jeux-enjeux.blogspot.com/>

³ La compagnie des rêves urbains, <http://revesurbains.fr/>

⁴ <https://www.polytech-lille.fr/jouer-lingenieur-et-lamenageur/>

Enfin, un récent numéro double de la revue *Netcom*⁵ est venu enrichir cette série d'initiatives témoignant de la vitalité de la communauté.

Plusieurs questionnements sont communs à toutes ces initiatives : ceux des supports de la simulation, de l'importance fondamentale du « médiateur », des effets performatifs de la mise en récit, réaliste ou prospective, utopique ou dystopique. Le colloque du CERLIS de 2018⁶, pour sa part, conduisait à faire une distinction entre ce que Huizinga définissait comme étant le caractère autotélique du jeu, à savoir une activité libre, voire « frivole » (Brougère), qui aurait sa fin en soi⁷, et le jeu comme moyen en vue d'une autre fin : la concertation dans les territoires sur des enjeux tels que la prévention de risques naturels, la gestion des ressources naturelles ou l'adaptation aux changements climatiques, mais aussi en entreprise (ce que sont bien les agences d'architecture et les bureaux d'études en aménagement, urbanisme et ingénierie urbaine), autour de la mise en tension et de la productivité⁸, du management en mode projet, de la mise en compétition, du déploiement de « challenges ». Une autre distinction s'y apparente : celle faite entre les termes anglo-saxons de « play » - qui correspondrait à l'attitude ludique du joueur - et de « game »⁹ davantage entendu comme structure de jeu pouvant être modélisée et découpée en activités multiples. Elle deviendrait, de ce fait, transposable dans quantité d'autres sphères par une sorte de mouvement d'accaparement et de banalisation de la part des acteurs institutionnels, associatifs et/ou économiques qui, désormais, mettraient en scène des activités autres que le jeu au sein d'une structure de jeu.

Plusieurs thèmes pourront alimenter les contributions et les échanges au cours de cette édition 2022 des rencontres Jeux et enjeux

Ces dispositifs présentés comme innovants le sont-ils vraiment ? Perspectives comparatives et diachroniques. L'entretien accordé par Gabriel Dupuy à Carine

⁵ Carine Henriot et Nathalie Molines, « Perspectives numériques sur le jeu sérieux : aménager l'urbain », *Netcom* [En ligne], 34-1/2 | 2020, mis en ligne le 10 novembre 2021, consulté le 22 janvier 2022. URL : <http://journals.openedition.org/netcom/5777> ; DOI : <https://doi.org/10.4000/netcom.5777>

⁶ Le Centre de recherches sur les liens sociaux (CERLIS) a organisé, à Paris, à la Maison de la recherche de l'Université de Sorbonne nouvelle, les 6-7 décembre 2018, un colloque consacré à : « La gamification de la société. Vers le régime du jeu » <https://www.ludocorpus.org/fr/tag/gamification/>

⁷ Johan Huizinga (1938), *Homo Ludens. Essai sur la fonction sociale du jeu*, Paris, Gallimard, 1951.

⁸ Emmanuelle Savignac, *La gamification du travail. L'ordre du jeu*, Londres, ISTE éditions, coll. « Innovation, entrepreneuriat et gestion », 2017

⁹ Mathieu Triclot, « Game studies ou études du play ? », *Sciences du jeu* [En ligne], 1 | 2013, mis en ligne le 01 octobre 2013

Henriot et Nathalie Molines¹⁰ revient sur certains de ses écrits¹¹ et sur le rôle de ces jeux de simulation (*Air Pollution Exercise (APEX)*, *Community Land Use (CLUG)*, *ALEA* (jeu simulant la création et le développement d'une ville nouvelle), *Policy negociation*, *Starpower*, *Super Builder*, *Easy Builder*) depuis les années 1960 dans les formations en urbanisme et en géographie aux Etats-Unis ; jeux qu'il a contribué à importer. Cela interroge sur ce qu'on appelle aujourd'hui l'innovation pédagogique et l'effet de mode autour de l'utilisation des jeux. Par ailleurs la place que tient le jeu dans notre système éducatif (du primaire à l'enseignement supérieur) fait-elle de la France un pays "en retard"- ou pas - sur le monde anglo-saxon notamment ?. Ce pourrait être l'occasion de réfléchir dans une perspective internationale à nos systèmes éducatifs. En bref, des contributions porteuses de perspectives historiques/diachroniques¹², comparatives et/ou de recontextualisation de ces questions seraient les bienvenues.

La ludicisation et quelle ludicisation selon les disciplines ?

Comment un objet qui n'était pas considéré comme un jeu envient à être perçu comme tel ? En quoi ce changement de perception peut conjointement mener à faire évoluer les acceptions du terme « jeu » ? Cette grille nous semble pertinente pour comprendre ce qui est enjeu dans l'évolution des formations d'ingénieur et/ou les métiers de l'architecture et de l'urbanisme : ludiciser la formation pour la rendre plus plaisante ou gamifier les enseignements pour mieux transmettre les apprentissages? Par ailleurs, comme l'ont très bien montré les journées d'études de décembre 2016 à Lille¹³, il semble que cette question ne se pose pas tout à fait de la même manière selon les disciplines. On a visiblement plus l'habitude de "jouer" avec des maquettes en école d'architecture et en école d'urbanisme que dans d'autres disciplines. Une approche du jeu par disciplines est-elle pour autant pertinente ? Quels en seraient les nouveaux apports ?

Des jeux pour la transition ?

Enfin, le thème de la transition sociale et environnementale sera de nouveau à l'honneur de ces journées. Le jeu est-il un bon vecteur pour aborder les

¹⁰ [De la simulation jouée aux jeux sérieux urbains : entretien avec Gabriel Dupuy](#) [Texte intégral] Réalisé à Paris, en présentiel, le 14 novembre 2019« De la simulation jouée aux jeux sérieux urbains : entretien avec Gabriel Dupuy » Paru dans *Netcom*, [34-1/2 | 2020](#)

¹¹ G. Dupuy, J. de la Brunetière, J-P Cauzard, CERAU, 1972; Prud'homme, de la Brunetière, Dupuy, CERAU-BERURE, 1972

¹² « L'urbanisme, l'architecture et le jeu », Appel à contribution, *Calenda*, Publié le vendredi 25 mars 2016, <https://calenda.org/360894>

¹³ Prévot Maryvonne, Monin Eric, Douay Nicolas (coord), *L'urbanisme, l'architecture et le jeu*, Presses Universitaires du Septentrion (<https://books.openedition.org/septentrion/91778?lang=fr>)

questions de transition, de changements de comportements et de transformation de la société, face aux enjeux climatiques, environnementaux et sociaux ? Peut-il être un espace transitionnel permettant aux joueurs de redéfinir librement les rapports aux autres et à l'environnement ? Ou, au contraire, le cadre de règles du jeu, n'impose-t-il pas un chemin à prendre qui serait l'apanage des seuls concepteurs du jeu ? Les rencontres accueilleront tout autant des contributions qui aborderont ces questionnements d'un point de vue conceptuel ou théorique, que des mises en application au travers de la présentation de jeux et de simulations utilisés pour accompagner des acteurs, des citoyens et des collectifs.

Format des contributions

Comme lors des éditions précédentes, deux formats de contribution seront possibles :

- * Présentation orale : il s'agit de présenter en une vingtaine de minutes (durée à confirmer), des retours d'expérience, des analyses sur les pratiques, ou des états de l'art, sur les thèmes des rencontres.

- * Atelier de démonstration : il s'agit de présenter un jeu (plus ou moins finalisés) lors d'un atelier de deux heures maximum (durée à confirmer), durant lequel les participants aux rencontres, par groupe d'une vingtaine, pourront faire l'expérience du jeu in situ.

Lors de la soumission de votre proposition, veuillez préciser clairement s'il s'agit d'une présentation orale ou d'un atelier de démonstration. Pour une présentation orale, la soumission comportera le titre, les auteurs et leurs affiliations, les thèmes ciblés et un résumé (1000 mots). Pour un atelier démonstration, la soumission comprendra un titre, les animateurs de l'atelier et leurs affiliations et un descriptif (environ 500 mots) qui détaillera l'objectif de l'atelier, le déroulement prévu, le nombre de joueurs maximum pour une session, les attendus pour les participants à l'atelier et les moyens mobilisés durant l'atelier.

Echéancier

Date limite pour les soumissions : **31 mars 2022**

Notifications pour les acceptations : 4 avril 2022

Date limite pour la remise des textes définitifs : **7 mai 2022**

Rencontres Jeux & Enjeux : 20-22 juin 2022 à POLYTECH-Lille, Campus Scientifique ULILLE, métro 4 Cantons

Les propositions sont à envoyer à maryvonne.prevot@univ-lille.fr

Comité scientifique

PREVOT Maryvonne (TVES)

LOMBART- LATUNE Rémi (IR- INRAE)

ANSELME Brice (MCF- UMR PRODIG)

GALAUP Michel (MCF INU Champollion ALBI- Serious Game Research Lab- Toulouse)

BECU Nicolas (CNRS- La Rochelle – UMR LIENSS)

TER MINASSIAN Hovig (MCF- Tours UMR CITERES)

AMALRIC Marion (MCF-Tours UMR CITERES)

GIGOT Mathieu (MCF- Université de Paris, UMR Géographie-Cité/CRIA, associé CITERES)

CHOURAQUI Floriane (MCF –Tours UMR CITERES)

ALVAREZ Julian (Responsable Pôle R&D Gamification & Ludopédagogie chez [Immersive Factory](#), chercheur associé au labo DE VISU Valenciennes, CRYStAL Lille)

DARE William's (sociologue, CIRAD)

GRANCHER Delphine (IR statistique CNRS, laboratoire LGP)

DRAY Anne (chercheur UTH-Zurich)

ROUCHIER Juliette (CNRS-LAMSADE)

MALAUD David (architecte, auteur de l'ouvrage L'Architecte joueur - Un faiseur de mondes)

BLANPAIN Olivier (TVES)

MASSON Eric (TVES)

LE PAGE Christophe (chercheur- CIRAD)

CROOKALL David (Université Internationale de la Mer)