

## Évaluation d'un jeu de société sur la gestion des inondations

### 1. Contexte

Le stage se déroulera au sein de l'UMR RECOVER (Risque Ecosystème Vulnérabilité Environnement Résilience) (INRAE, Aix-Marseille Université) dont les travaux reposent une approche transversale pour l'étude des risques et des territoires. Le stage s'inscrit plus spécifiquement dans l'animation Risque et Décision de l'UMR RECOVER et le projet CRIFON (Un jeu sérieux pour sensibiliser les Citoyens au Risque Inondation et à sa gestion par les solutions FONDées sur la nature, Financement INRAE).

### 2. Description du stage

De nombreux travaux ont démontré l'intérêt des Solutions fondées sur la Nature pour gérer les inondations tout en instaurant des co-bénéfices pour l'environnement et la société. Cependant, leur mise en œuvre concrète est souvent complexe, en raison notamment du manque de connaissance de ces stratégies de la part des différents acteurs et particulièrement du grand public.

Différentes méthodes, outils ou approches sont mobilisables pour sensibiliser et impliquer les citoyens (forum participatif en ligne, atelier/café citoyen, ludification). Parmi ceux-ci, les jeux sérieux ont su démontrer leur intérêt et leur complémentarité avec les autres méthodes et techniques. De nombreux jeux ont été développés autour de la sensibilisation au risque inondation, et parfois sur la gestion de ce risque. Mais peu d'entre eux abordent les solutions alternatives aux solutions d'ingénierie classiques et notamment les SfN. Ceux qui le font utilisent le support de la simulation informatique (e.g. Sim-MANA, Litto-Sim...), nécessitent un matériel lourd et onéreux, et s'inscrivent dans le cadre d'ateliers animé par des facilitateurs, chercheurs ou encore éducateurs à l'environnement. Dans une démarche « low-tech », nous pensons qu'un jeu au format jeu de société serait plus adapté pour toucher un public plus large, et permettrait d'en faciliter la diffusion.

Le projet CRIFON vise ainsi à concevoir un jeu sérieux sur plateau destiné au grand public. Un prototype inspiré du jeu Sim-MANA a été développé et il est fonctionnel. Toutefois, il est nécessaire de développer un dispositif d'évaluation du jeu et d'organiser des ateliers test qui bénéficieront du dispositif d'évaluation. A partir de ces évaluations, il serait possible de faire évoluer le jeu.

### 3. Activités confiées

Les missions du stagiaire seront de :

- Revue de littérature sur les protocoles d'évaluation des apprentissages

- 
- Développement méthodologique du protocole d'évaluation du jeu et de ses apprentissages
  - Organiser et animer des ateliers test du jeu
  - Proposer des pistes d'amélioration du jeu

Ces quatre points se feront en collaboration forte avec l'équipe d'encadrement.

#### 4. Profil du candidat

Ce stage pluridisciplinaire s'adresse à des étudiants en sciences du jeu, géographie, médiation scientifique, aménagement du territoire et urbanisme, ingénierie, sciences de l'environnement, psychologie sociale, sociologie, mais est aussi ouvert à d'autres profils.

#### 5. Durée, lieu et indemnité

Durée : 5-6 mois (février 2024 – septembre 2024)

Lieu : INRAE Aix-en-Provence – France

Gratification (selon barème en vigueur)

#### 6. Encadrement

**Principal** : Franck Sfiligoï Taillandier (INRAE)

INRAE – UMR RECOVER – 3275 Route Cézanne – CS 40061 – 13182 Aix-en-Provence Cedex 5 – France

Contact : [franck.taillandier@inrae.fr](mailto:franck.taillandier@inrae.fr)

**Co-encadrement** : Annabelle Moatty (CNRS)

UMR Laboratoire de Géographie Physique (CNRS – Paris 1 Panthéon-Sorbonne – UPEC)  
– 2 Rue Henri Dunant – 94320 Thiais – France

Contact : [amoatty@yahoo.fr](mailto:amoatty@yahoo.fr)

Pour postuler, envoyez votre CV ainsi qu'une lettre de motivation aux encadrants du stage avant le 10/11/23.