

CONSILIARI : UN JEU SÉRIEUX AU SERVICE DES MISSIONS RDI

Consiliari : a serious game designed for RDI missions

Auteurs : PIOTTE Olivier^{1*}, ESCUDIER Aurélie², PUECHBERTY Rachel³, LACAZE Yan¹, DOUKHAN Laurène⁴, WITTEN Aude⁵

* *auteur correspondant*

¹DREAL Nouvelle-Aquitaine, Cité administrative, rue Jules Ferry, 33090 Bordeaux Cedex, France, e-mail : olivier.piotte@developpement-durable.gouv.fr, yan.lacaze@developpement-durable.gouv.fr

²DREAL Occitanie, 1 rue de la Cité administrative, 31074 Toulouse Cedex 9, France, e-mail : aurelie.escudier@developpement-durable.gouv.fr

³SCHAPI, 42 avenue Gaspard Coriolis, 31057 Toulouse, France, e-mail : rachel.puechberty@developpement-durable.gouv.fr

⁴Université Jean Moulin Lyon III, 1c avenue des Frères Lumière, 69372 Lyon Cedex 08, France, e-mail : doukhanlaurene@gmail.com

⁵Agence de l’eau Adour-Garonne, 90 rue de Férétra, 31078 Toulouse Cedex 4, France, e-mail : aude.witten@eau-adour-garonne.fr

Résumé : Les jeux sérieux sont depuis les années 2000 considérés comme des outils de formation à part entière : ils proposent un modèle pédagogique différent des formations classiques transmissives, avec la possibilité de mettre en œuvre des situations complexes et de proposer aux apprenants de constituer leur propre processus d’apprentissage. Mis au point par le Schapi et les référents régionaux inondation (RRI) dans le cadre de l’animation nationale des missions de référent départemental inondation (RDI), Consiliari est un jeu de plateau qui reprend les codes des jeux de société traditionnels, accordant une part importante au volet ludique et à l’attractivité visuelle. Le jeu met en scène une équipe d’interprètes de l’inondation, chargée de prodiguer au Gouverneur les bons conseils pour gérer une situation d’inondation et sauver la population. Depuis son lancement début 2022, plusieurs dizaines de missions RDI ont pu jouer à Consiliari. Les premiers retours montrent que le jeu remplit ses objectifs principaux, à savoir mobiliser les compétences, savoir-faire et savoir-être nécessaires pour l’exercice de la mission RDI, sans oublier le côté ludique. Des pistes d’amélioration sont toutefois d’ores et déjà identifiées pour améliorer et prolonger l’expérience de jeu.

Mots-clefs : risque inondation, mission RDI, gestion de crise, jeu sérieux, professionnalisation

Abstract : Since the 2000s, serious games are considered as genuine training tools: they offer an educational model that differs from traditional, transmissive training, with the possibility of implementing complex situations and allowing learners to set up their own learning process. Set up as part of the national animation of the Departmental Flood Referent (RDI) missions, Consiliari is a serious game, which endorses the characteristics of traditional board games, according strong importance to fun and visual appeal. In this game, the players are a team of « flood interpreters », which is in charge of providing the governor with the best advises in order to manage the flood and to save lives. Since its launch in early 2022, dozens of RDI missions have been able to play Consiliari. The first feedbacks tend to show that the game brings fun and fulfills its goals by mobilizing the hard skills and soft skills that are required to assure the RDI mission. However, some improvements are already identified in order to enhance and extend the game experience.

Keywords : flood risk, crisis management, serious game, professionalization

1. INTRODUCTION

1.1 La mission de Référent départemental inondation (RDI)

La mission de Référent Départemental Inondation (RDI) a été introduite au sein des directions départementales des Territoires et de la Mer (DDTM) par circulaire du 28 avril 2011. Portant en premier lieu sur le réseau fluvial surveillé par l’État, le cadre d’exercice de cette mission a été précisé dans la circulaire du 29 octobre 2018, avec notamment l’élargissement du domaine d’intervention des missions RDI sur le réseau fluvial non surveillé et le littoral pour la métropole ainsi que les départements et régions d’outre-mer. Intégrée en crise dans la mission Sécurité-Défense, la mission RDI a vocation à assurer un conseil technique auprès du Préfet de département en cas de crise inondation, au plus près du terrain et en mobilisant une connaissance locale.

Une animation nationale pour cette mission a été mise en place en 2014 par la DGPR dans une logique d’appui et d’accompagnement des services. Cette animation nationale a été confiée au Service central d’hydrométéorologie et d’appui à la prévision des inondations (Schapi). Elle a pour objet de poursuivre la consolidation de la mission initiée depuis 2011 dans les DDT(M) et d’accompagner la déclinaison de la circulaire du 29 octobre 2018, notamment sur des éléments nouveaux. En janvier 2019, avec la mise en place d’une première stratégie d’action triennale pour l’animation nationale des missions RDI, le Schapi a officialisé la mise en place d’une animation régionale – relais de l’animation nationale – portée par les DREAL sur leur territoire par l’intermédiaire de référents régionaux inondation (RRI), et ce pour l’ensemble du périmètre de la mission (réseau surveillé, non surveillé, littoral).

1.2 Le choix du jeu sérieux comme vecteur de professionnalisation

La mission RDI étant positionnée à l’interface entre la sphère de l’expertise technique et celle de la gestion de crise, elle repose sur de multiples compétences à mobiliser en simultanément, dans le temps très court de la gestion de crise. Celles-ci comprennent à la fois des savoirs techniques (hydro-météorologie par exemple), une connaissance fine du territoire (acteurs, enjeux, etc.) mais également des savoir-faire et savoir-être propres à la posture attendue en gestion de crise (capacité d’analyse, travail en équipe, gestion du stress, prise de parole, etc.).

Pour accompagner la montée en puissance des missions RDI, dont la mise en place est encore récente et parfois inégale dans les départements, des actions de professionnalisation ont été menées. Outre la rédaction de guides et fascicules, des formations spécifiques ont été mises en place, d’abord à l’échelle locale ou régionale puis à l’échelle nationale à partir de 2019/2020, sous l’impulsion du Schapi. Ces formations, proposées dans des formats traditionnels, ciblent plutôt les compétences et savoir-faire techniques. En parallèle, pour cibler les savoir-être ainsi que les savoir-faire moins techniques (expression orale, capacité de synthèse, etc.), le Schapi a souhaité miser sur le jeu sérieux (*serious game* en anglais) comme vecteur de professionnalisation, approche également complémentaire aux exercices de simulation de crise, se voulant les plus réalistes possible.

Cette idée de jeu sérieux a émergé en 2018, à l’occasion d’échanges avec les missions RDI en Île-de-France, en référence à un jeu grandeur nature développé par l’EPTB Seine Grands Lacs. Cette idée initiale de concevoir un jeu sérieux pour la mission RDI a ensuite été retenue dans la stratégie nationale d’animation RDI pour la période 2019-2021, et a rapidement fait l’objet d’un stage en 2019 [Doukhan, 2019].

2. CONCEPTION DE CONSILIARI

2.1 Un peu de théorie autour des jeux sérieux

Pour comprendre la différence entre des jeux sérieux et des jeux ludiques, il faut définir le terme de « jeu ». Le jeu est défini comme un système dynamique formel délimité par des règles qui produisent des conséquences variables ayant des effets quantifiables [Jesper Juul, 2003] ; ainsi le joueur a la sensation que ses actions influencent de façon contrôlée le comportement du jeu. L’aspect ludique est engagé par les sensations de satisfaction des joueurs à réaliser l’objectif du jeu.

Par sa nature, le jeu sérieux mélange deux dimensions, une « dimension sérieuse » renvoyant à tout type de finalité utilitaire et une « dimension ludique » correspondant à un jeu [Alvarez *et al*, 2012]. Le jeu sérieux se différencie du jeu ludique par son objectif pédagogique. Il existe 3 grandes catégories de *serious games* : les *advergames* avec pour objectif de communiquer par le jeu, les *edugames* qui ont pour objectif de transmettre des informations et/ou de tester des connaissances et les *trainingames* qui cherchent à former ou stimuler des apprentissages.

Ainsi depuis les années 2000, les jeux sérieux sont considérés comme de nouveaux outils de formation. En effet, cette dimension ludique permet aux jeux sérieux de proposer un modèle d’apprentissage différent des formations classiques transmissives. Jean Piaget, dans ses travaux en psychologie du développement, démontre que le jeu permet de mettre les individus en état de métacognition - « Penser sur ses propres pensées » - c’est-à-dire que les apprenants font des allers-retours entre ce qu’ils savent et ce qu’ils doivent approfondir [Piaget, 1974]. De plus, les jeux permettent de construire des situations d’apprentissage complexes dans lesquelles l’apprenant peut développer des connaissances procédurales, exécuter des tâches complexes ou encore développer des compétences, dans le cadre d’une situation que l’on peut recréer au plus proche du réel.

Appliqué au domaine des risques et de la gestion de crise, le jeu sérieux doit permettre aux apprenants, via un mécanisme expérientiel, de constituer leur propre processus d’adaptation à l’environnement et donc de se former de manière instinctive.

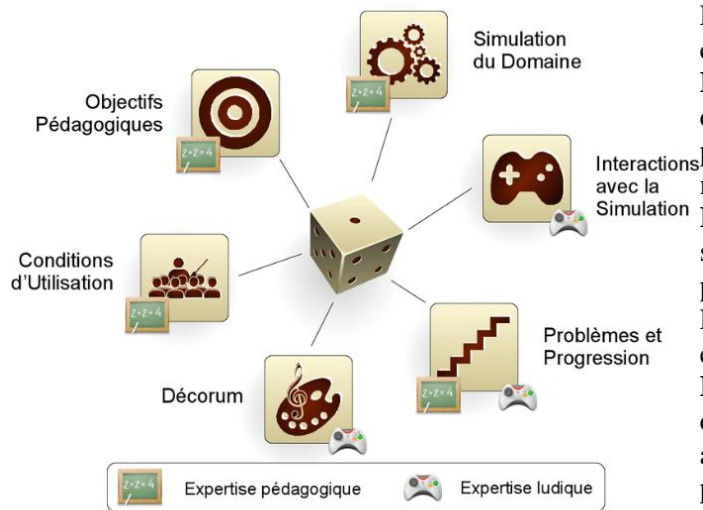
2.2 Démarche de conception de Consiliari selon la méthode des six facettes

Le jeu sérieux Consiliari est une proposition à mi-chemin entre la formation individuelle, théorique, et la formation « grandeur nature » de simulation.

Pour réaliser un jeu sérieux, il est nécessaire de définir en premier lieu les compétences opérationnelles à stimuler lors du jeu, puis de concevoir le mécanisme qui permettra d’activer les objectifs pédagogiques de la formation de manière ludique. Lors du cadrage initial, quelques pré-requis avaient été définis : le jeu sérieux devait être pratique, co-construit et favoriser la cohésion d’équipe.

Il existe plusieurs façons de concevoir un jeu sérieux. Pour Consiliari, nous avons choisi celle de la métamorphe intrinsèque [Marne *et al.*, 2011]. Cette méthodologie se base sur l’apprentissage, au cœur de la jouabilité. Ainsi, les jeux sérieux fondés sur les métamorphes intrinsèques peuvent être définis comme « un environnement fictif et une expérience ludique contenant naturellement le contenu à enseigner en harmonie avec le mécanisme du gameplay ». Marne *et al.* ont développé un outil méthodologique de conception de jeu sérieux (figure 1) que nous avons adapté à notre projet : la méthode dite des six facettes [Marne *et al.*, 2011].

Cette méthode permet de décomposer les étapes de conception du jeu sérieux. Chaque étape est caractérisée par une expertise, soit ludique, soit pédagogique. De cette façon, nous avons pu déterminer les étapes relevant du *game design* de celles relevant de la pédagogie. Dans le cas d’une création collaborative, cette méthodologie permet de définir les tâches de chacun en fonction de leurs compétences. Dans certaines facettes, l’expertise ludique est liée à l’expertise pédagogique (par exemple la conception des problèmes ou la progression dans le jeu) ; ce sont des phases de conception qui marquent le lien indéniable entre le sérieux et le jeu.



Le projet de conception du jeu sérieux a été construit en 4 phases.

La première phase a porté sur la définition du projet les objectifs, les contraintes, le public cible les types de compétences à mobiliser ainsi que la forme du jeu sérieux.

La seconde phase a été celle de la scénarisation, cette étape est essentielle pour créer le réalisme du jeu de simulation. Lors de cette étape plusieurs entretiens ont été menés avec des RDI.

La troisième phase du projet a permis la définition du mécanisme et du format de jeu avec la définition de ces limites. Pour cette phase, deux auteurs de jeux ont été sollicités pour partager leurs expériences en tant qu'auteur et réfléchir sur le système de

stratégie du jeu pour favoriser l'attractivité et le côté ludique du jeu sérieux.

Enfin, **la quatrième phase** a été celle des tests et des corrections. Les tests ont été réalisés en interne avec les membres du comité de pilotage, puis avec des agents du Schapi et enfin avec des RDI et des agents externes du réseau de la prévision des crues. Suite aux tests, les dernières retouches ont été apportées sur le déroulement du jeu, les ressources disponibles, les bulletins, etc., ce qui a permis de rendre l'ensemble plus réaliste et de lever les dernières incohérences résiduelles entre les bulletins, les cartographies et les ressources supports.

Concernant son format, le comité de pilotage s'est arrêté sur un format de jeu de plateau, cette forme de jeu étant la plus répandue. L'avantage du choix d'un plateau de jeu est que ces formes ne sont pas exclusives et permettent une plus grande liberté d'innovation. De plus, le jeu peut être mis en place rapidement sur le lieu de travail. Ainsi, Consiliari se présente sur deux plateaux de jeu, l'un des plateaux représente le territoire fictif de compétence de la mission RDI et l'autre plateau symbolise les différents temps de la mission RDI dans la gestion de crise. Ces temps ont été traduits sous forme de salles telles que la salle des ressources, la salle d'analyse ou la salle du conseil. Le jeu intègre aussi des cartes personnages qui symbolisent les spécialités de chacun des membres de l'équipe de la mission RDI théorique, mais ne contraint pas le joueur dans une posture particulière pour autant.

Le volet formation du jeu réside dans la mobilisation des compétences, savoir-faire et savoir-être nécessaires pour analyser une situation donnée et faire passer les bonnes informations de la meilleure manière possible en salle du conseil (ce qui inclut la gestion du stress, la capacité à produire une analyse en temps contraint, la capacité à s'exprimer, etc.). Le volet ludique se trouve dans l'enjeu de gestion de son équipe, des personnages, de l'imprévu et de la réussite in fine à sauver la population.

L'efficacité de ce jeu sérieux en tant qu'outil de professionnalisation dépend de la capacité individuelle du joueur à gérer la tension entre didactique et ludique et de transposer son apprentissage dans le jeu vers sa réalité de travail.

Quant au nom du jeu, Consiliari, il a été retenu parmi plusieurs propositions. Il est la forme infinitive du verbe latin *consilior* signifiant « délibérer, tenir conseil » et renvoie à la posture et à la tâche attendue de la part de la mission RDI.

3. PRÉSENTATION DE CONSILIARI

3.1 Principes et règles du jeu

Dans Consiliari, les joueurs prennent le rôle d’une équipe d’Interprètes de l’inondation. Ils sont missionnés par le Gouverneur pour lui apporter un appui dans la prise de décisions liées à la gestion du risque d’inondation sur son territoire. Le but du jeu est d’apporter les conseils les plus pertinents au Gouverneur afin de gagner le maximum de points « conseil », sans pour autant perdre ses points « équipe ».

Ce jeu sérieux est destiné à un collectif de 3 à 5 joueurs et se joue en présence d’un maître du jeu.

La partie débute alors qu’un événement pluvieux générateur d’inondations est annoncé par les services météorologiques. Elle durera tout le temps de cet événement et sera ponctuée par l’arrivée de bulletins de situation météorologiques ou hydrologiques.

Avant de démarrer le premier tour de jeu, l’équipe d’Interprètes choisit 4 ressources parmi la liste de celles disponibles, en se fiant uniquement à leur intitulé dans la liste. On y trouve par exemple le règlement d’information sur les crues (RIC), des cartes de zones d’inondation potentielle (ZIP), l’annuaire des contacts en gestion de crise, une estimation des enjeux en zone inondable, etc. Ces 4 ressources constitueront sa valise initiale et l’aideront à l’étape d’analyse. Cette valise se veut représentative de l’image d’une valise d’astreinte, dont pourrait disposer le cadre d’astreinte en DDT(M) ou la mission RDI. Le choix laissé à ce stade sur les ressources de base a pour objectif de sensibiliser les joueurs à ce qui pourrait représenter pour eux une information essentielle dans la traduction d’une crue.

Le tour de jeu se traduit sur le plateau (figure 2) par 5 étapes, que le pion parcourt.



Figure 2 : visuel du plateau de jeu de Consiliari

Étape I : Départ – découverte du bulletin de situation

Le tour commence par la découverte du ou des bulletins de situation concernant la météorologie et les crues. À cette étape, un temps est laissé aux Interprètes pour prendre connaissance du ou des bulletins. L'objectif ici est de prendre rapidement connaissance des éléments fournis sans empiéter sur la phase d'analyse, le maître du jeu doit veiller à cela.

Étape II : Salle des ressources

La deuxième étape consiste à étoffer la valise des Interprètes. L'équipe peut choisir à chaque passage en salle des ressources, une ressource documentaire qui vient s'ajouter à la valise constituée au démarrage.

Étape III : Salle d'analyse

La troisième étape consiste pour l'équipe des Interprètes à analyser la situation présentée par les bulletins, à l'aide des ressources disponibles dans la valise, afin de préparer le passage en salle du conseil (qui est l'étape suivante).

Cette étape se fait en temps contraint, avec 3 sabliers, c'est-à-dire 6 minutes. Lorsque le temps est écoulé, l'équipe choisit un représentant qui ira seul en salle du conseil pour l'étape suivante. L'enjeu de ce temps d'analyse réside dans le partage des informations et leur compréhension respective puis collective. Elle nécessite de la part de chacun d'avoir une capacité d'écoute de ses pairs et de proposition.

Étape IV : Salle du conseil

Pour le passage en salle du conseil, le joueur choisi précédemment pioche une carte « défi » et y répond seul, dans un temps limité d'un sablier c'est-à-dire 2 minutes. L'objectif est d'apporter un message clair et synthétique, reposant sur l'analyse faite lors du tour précédent, et répondant du mieux possible à la question posée par le Gouverneur. Les autres joueurs doivent écouter attentivement cette prise de parole, car ils devront l'évaluer dans la dernière étape. N'importe quel joueur de l'équipe peut aller en salle de conseil, il n'y a pas de rôle prédéfini.

Étape V : Debriefing

Lors de cette dernière étape, l'équipe doit auto-évaluer l'intervention du joueur en salle du conseil et s'attribuer des points conseil (note de 1 à 5), en s'intéressant au fond c'est-à-dire à la pertinence du conseil formulé vis-à-vis du défi posé, mais également à la forme, c'est-à-dire à la clarté du propos, au respect du temps, ou encore à la posture du joueur.

Après le débriefing, et pour certains tours, l'équipe peut découvrir la réalité de l'inondation constatée à ce moment de l'événement, avant de continuer pour le tour suivant.

Deux mécanismes supplémentaires viennent compléter le déroulement d'un tour de jeu :

1 – les points équipe et la salle de repos

Chaque passage en salle du conseil fait perdre à l'équipe d'Interprètes 1 point sur la jauge « équipe », qui traduit le niveau de fatigue du collectif RDI. Or, l'équipe perd la partie si elle laisse ses points équipe tomber à 0. Ceci peut arriver mécaniquement au bout de quelques tours de jeu.

La seule solution pour re-gagner des points équipe est de laisser un ou plusieurs joueurs de l'équipe en salle de repos. Un joueur qui passe un tour en salle de repos ne participe pas à l'analyse et ne peut pas intervenir en salle du conseil. Mais il permet de gagner 1 point équipe à l'issue du tour.

Cette jauge permet d'avoir une conscience de la nécessité de se reposer et d'avoir un relai au niveau des équipes pour ne pas s'épuiser dans l'exercice de suivi d'une situation de crue. Ce mécanisme illustre aussi la nécessité de ne pas rendre une personne de l'équipe absolument indispensable par ses

connaissances propres et de constituer un socle documentaire qui puisse répondre aux situations de crise en palliant l’absence d’un des membres de l’équipe.

2 – les cartes événements et l’accès à des ressources ou à du temps d’analyse supplémentaire

Les cartes événements ont pour objectif de matérialiser des événements inopinés, tels que ceux qui pourraient se rencontrer lors d’un événement de crue (des demandes de la presse, une panne informatique rendant inaccessible l’accès aux bulletins, etc.).

a) Dans la salle des ressources, l’équipe d’Interprètes peut obtenir une ressource supplémentaire. En contre-partie, elle tire une carte événement, dont l’effet est immédiat.

b) Dans la salle d’analyse, l’équipe peut obtenir du temps supplémentaire aux 3 sabliers prévus. En contre-partie, elle tire une carte événement, dont l’effet est immédiat.

Les cartes événement engendrent le plus souvent des complications pour les Interprètes, mais peuvent aussi révéler de bonnes surprises.

À l’issue d’un tour de jeu, l’objectif pour le RDI est d’avoir pu comprendre un certain nombre de pré-requis à l’exercice d’une crise inondation :

- la posture de la mission RDI et son rôle d’appui en COD, notamment dans la réponse à certaines questions posées en salle du conseil ayant vocation à questionner ce rôle ;
- les savoir-être : la gestion du stress et le travail en équipe ; les temps d’analyse et de prise en compte des éléments hydro-météo, contraints par des sabliers ont pour objectif de mettre sous tension les joueurs et le passage en salle du conseil soumet également les joueurs aux situations de prise de parole en temps contraint.
- les savoir-faire : compréhension des bulletins météorologiques ou hydrologiques, utilisation des outils de la valise d’astreinte, analyse de situation et synthèse.

In fine, une fois les joueurs arrivés au bout du déroulement de l’événement de crue, il reste une dernière étape qui est celle de la confrontation avec le maître du jeu. Le maître du jeu dispose en effet dans le « cahier du maître du jeu » de la liste des bons conseils qu’il aurait fallu donner au Gouverneur, et à quels moments ils auraient été les plus judicieux. En fonction de cela, l’équipe d’Interprètes pourra obtenir des points bonus si elle a, au fil des tours de jeu, fourni les bons conseils au bon moment.

La comptabilisation finale des points comprend tout d’abord la somme des points conseil accumulés à chaque tour de jeu suite au débriefing, à laquelle il faut ajouter les points bonus attribués par le maître du jeu lors de la confrontation finale. La partie est considérée comme gagnée si l’équipe atteint un nombre minimal de points, traduisant le fait que, sur la durée de l’événement, l’équipe a su apporter les bons conseils au bon moment et a permis au Gouverneur de bien gérer la crise.

3.2 Réalisation de la boîte de jeu

Pour atteindre l’objectif de faire de Consiliari un jeu de plateau crédible et attractif, une attention toute particulière a été accordée au décorum (voir chapitre 2.2). Il s’est agi de mettre en forme le jeu, avec un design et une production de ses principaux éléments constitutifs (boîte, plateau, pions, cartes, etc.) reprenant les codes des jeux de société traditionnels.

Le Schapi s’est attaché les services d’une société de communication spécialisée, DVN Communication (<https://dvn.fr/>), pour la création de l’identité visuelle de Consiliari, la conception et la production des différents éléments de la boîte de jeu (figures 3, 4, 5, 6).



Figure 3 : la boîte de jeu (à gauche), la boîte scénario (à droite) et le plateau de jeu (au centre)

Ainsi Consiliari est constitué de deux boîtes :

- la boîte de jeu, contenant le plateau de jeu, les cartes, les pions, la règle du jeu, etc.
- la boîte scénario, contenant les éléments du scénario de jeu, à savoir le plateau territoire, les bulletins balisant le déroulé de l'événement joué, les outils à disposition des joueurs, etc.

L'unique scénario actuellement disponible s'intitule « Val de Dormeuse », du nom du département et du cours d'eau fictifs qui en font l'objet.

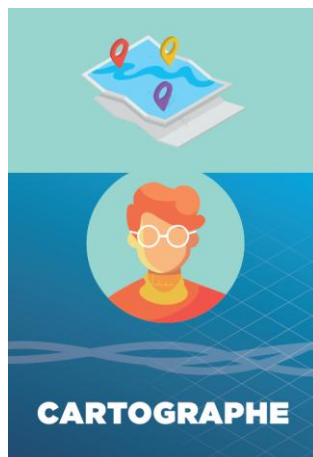
[illegible]

Figure 4 : carte du personnage
« cartographe »

Figure 5 : livret de règles du jeu

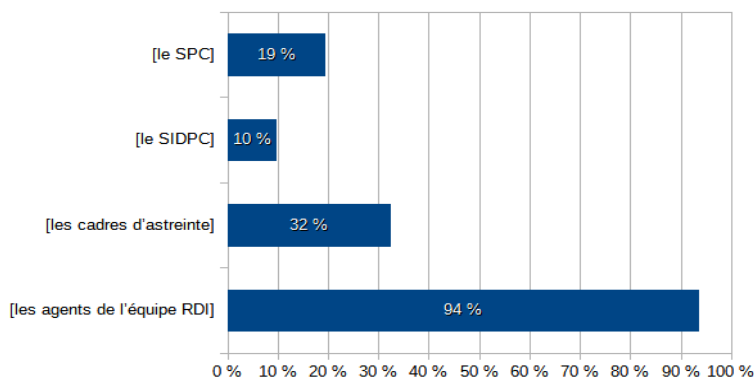
Figure 6 : extrait du RIC,
figurant parmi les ressources

4. PREMIERS RETOURS D'EXPÉRIENCE

4.1 Quelle utilisation de Consiliari au sein des missions RDI, un an après son lancement ?

Dans le cadre de l'enquête nationale sur les missions RDI menée en avril 2023 [Puechberty *et al*, 2023] deux questions faisaient référence au jeu Consiliari et permettent d'avoir un premier aperçu de l'utilisation du jeu au sein des missions RDI.

Un an après son lancement, environ un tiers des missions RDI (36%) ont pu expérimenter le jeu Consiliari.



La majorité des joueurs sont les agents de la mission elle-même (94%). Parmi les autres joueurs, on retrouve des cadres d'astreinte en DDT(M) (32%), quelques agents de Services de prévision des crues (19%) et plus rarement des Services Interministériel de Défense et Protection Civiles en préfecture (10%) (figure 7).

4.2 Analyse des retours des joueurs

Afin d'avoir plus d'éléments qualitatifs sur l'expérience et le ressenti des joueurs, certaines missions RDI ayant utilisé Consiliari depuis sa mise à disposition ont été interrogées en mai 2023. Parmi elles, les DDT(M) 44, 52 et 73 ont apporté leurs témoignages.

Tout d'abord, en termes d'enseignements, plusieurs apports pour le collectif de travail de la mission RDI ont pu être notés. Le jeu a permis de mettre en pratique des acquis théoriques sur la gestion de crise inondation (prise de conscience des enjeux, manipulation des outils utiles, interprétation des données). L'aspect ludique du jeu va au-delà de la ludicité que l'on peut déjà déceler dans le cadre d'exercices de simulation de crise [Goutx, 2022], puisque Consiliari exploite des mécanismes de jeu allant au-delà de l'exercice. Cela a contribué à renforcer la cohésion au sein des membres de la mission RDI. Et enfin, les questions posées en salle de crise et le cadencement du jeu ont conduit les agents à développer leur esprit d'analyse et à apprendre à gérer leur stress. Parmi les compétences, savoir-être ou savoir-faire mobilisés grâce à Consiliari, ont été cités la prise de conscience de la nécessité d'être bien préparés en cas de crise (personnes ressources, documents indispensables), la lecture synthétique et la sélection des informations les plus pertinentes, l'écoute des autres membres de l'équipe, la gestion du temps pour être en capacité de répondre aux commandes du Préfet. Selon les joueurs interrogés, Consiliari est une bonne mise en situation face à un territoire inconnu. Il permet d'appréhender l'atmosphère d'une salle de gestion de crise, les actions attendues de la mission RDI et les questions parfois déroutantes des autres acteurs de gestion crise. Il permet de se former, de se confronter à un stress de situation et de tester ses propres limites.

Les joueurs ont toutefois relevé quelques limites d'utilisation dans la version actuelle de Consiliari. Notamment, le fait d'utiliser un territoire fictif fausse un peu le jeu car cela demande un temps d'appropriation non négligeable qui n'existe pas en réalité, car l'équipe connaît son territoire. La durée du jeu est également jugée trop longue : le jeu peut durer jusqu'à 6 heures si l'ensemble du scénario est joué. De ce fait certaines missions RDI ont adapté le déroulement du jeu en sautant certains bulletins ou en cadencant différemment certaines étapes. D'autres ont également adapté certaines règles, dans le but généralement de relever la difficulté du jeu. En outre, le rôle du maître du jeu n'est pas assez explicité dans les règles du jeu alors que sa maîtrise de la gestion de crise inondation, son animation et sa gestion du rythme sont indispensables à la réussite d'une session de jeu. Enfin, le fait qu'il n'y ait qu'un seul scénario limite l'intérêt de rejouer avec les mêmes personnes, la mise en place de nouveaux scénarios permettrait de prolonger la formation des agents.

Sans être généralisables, ces retours permettent toutefois d’avoir des premiers éléments d’évaluation du jeu Consiliari, de son intérêt et de ses limites, et sont cohérents avec le ressenti des maîtres du jeu (notamment un certain nombre de RRI) ayant animé des sessions de jeu depuis sa mise à disposition. Ils montrent que malgré quelques défauts, les missions RDI ont su s’approprier le jeu et l’adapter à leurs besoins. Ils nous donnent également quelques pistes pour concevoir un nouveau scénario.

5. CONCLUSION ET PERSPECTIVES

Un long chemin a été parcouru depuis l’idée initiale en 2018 de proposer un jeu sérieux pour la professionnalisation des missions RDI, jusqu’à la mise à disposition de la boîte de jeu en 2022. La première grande satisfaction, pour les créateurs comme pour les joueurs, est d’avoir un vrai jeu entre les mains. La deuxième est de voir avec quel enthousiasme les joueurs jouent à Consiliari et à quel point ils se prennent au jeu. Consiliari semble avoir atteint sa cible et répondre à l’objectif initial. Concevoir un jeu est cependant une discipline assez particulière et, malgré tout le travail mené depuis 2018 – notamment par Laurène Doukhan dans le cadre de son stage au Schapi – Consiliari peut encore être amélioré. À l’aune des retours d’expérience des joueurs et des maîtres du jeu collectés pendant la première année d’utilisation, il est envisagé de produire et mettre à disposition de la communauté :

- des vidéos d’accompagnement permettant de faire connaître le jeu et de faciliter sa prise en main (organisation, règles, etc.) ;
- une adaptation du scénario hydro-météorologique permettant de faire tenir une partie dans une durée plus serrée, sans nuire à l’intérêt pédagogique ni au côté ludique ;
- une clarification des règles du jeu pour améliorer l’expérience des joueurs ;
- une aide à destination des maîtres du jeu, dont le rôle est primordial pour garantir la fluidité et le bon déroulement des parties ;
- à moyenne échéance, un nouveau scénario de jeu, tirant profit des retours faits sur le scénario actuel « Val de Dormeuse » afin de prolonger l’expérience de Consiliari.

6. RÉFÉRENCES

- Alvarez, J., Rampnoux, O., Djaouti, D., 2012. Introduction au Serious Game. Éditions L>P.
- Doukhan, L., 2019. Le serious game : un outil applicable pour la formation à la mission de Référent Départemental Inondation. Mémoire de stage de master 2, Université Lyon III.
- Juul, J., 2003. The Game, the Player, the World : Looking for a Heart of Gameness. Marinka Copier et Joost Raessens, Level Up : Digital Games Research Conference Proceedings.
- Marne B., Huynh-Kim-Bang B., Labat J., 2011. Articuler motivation et apprentissage grâce aux facettes du jeu sérieux. Conférence sur les Environnements Informatiques pour l’Apprentissage Humain, pp. 69-80.
- Piaget, J., 1974. La prise de conscience, PUF.
- Puechberty, R. et al, 2023. Structuration de la mission RDI – Bilan 2018-2023. Colloque SHF – Prévisions des crues et des Inondations – Avancées, valorisation et perspectives, à paraître
- Goutx, D. 2022. La ludicité des simulations de crises, ce qui se joue au cœur d’une crise simulée. Gestion et management. IMT - MINES ALES