

Le jeu au bénéfice de la planification territoriale : bilan d'une expérience en gestion des risques côtiers dans La Matanie

19^e Colloque de la Relève VRM, le 7 juin 2022

Par Adrienne Cyr

Maîtrise en Aménagement du territoire et développement régional (ATDR)

École supérieure d'Aménagement et de développement régional (ESAD)

Université Laval

Directrice : Geneviève Cloutier (Université Laval)

Co-directrice : Manuelle Philippe (Université de Bretagne occidentale)

adrienne.cyr.1@ulaval.ca

Le jeu au bénéfice de la planification territoriale

Bilan d'une expérience en gestion des risques côtiers dans La Matanie

Les risques côtiers prennent de l'importance pour plusieurs municipalités côtières de l'est du Québec. Alors que les aléas côtiers (érosion, submersion) sont exacerbés par la pression des changements climatiques, plusieurs acteurs territoriaux entament des démarches de planification pour mieux les anticiper et s'adapter (Field & Barros, 2014; Marie et al., 2014; Philp & Cohen, 2020). Pour faire face à la complexité d'une telle démarche, impliquant une pluralité d'acteurs et d'échelles territoriales, la science montre que les outils de mises en situation appelés « jeux sérieux » se démarquent comme approches de médiation et d'expérimentation (Ampatzidou et al., 2018; Orbe et al., 2018). De plus en plus fréquents en aménagement du territoire, ils servent le plus souvent à la transmission de connaissances, d'idées ou encore de compétences. Prenant des formes variées, les jeux sérieux simulent un environnement engageant dans lequel les participants sont invités à adopter des rôles réalistes, à prendre des décisions et à élaborer des stratégies dans une mise en situation qui s'apparente à la réalité (Poplin, 2011; Teague et al., 2021).

Mais qu'en est-il plus particulièrement? Quel est l'intérêt d'un outil de jeu sérieux pour la transition vers des modes de gouvernance adaptés dans une démarche de planification territoriale? La communication propose de rendre compte de cette interrogation à travers une recension de jeux sérieux et un retour critique sur l'expérience d'une mise en situation en contexte de gestion des risques côtiers.

Bilan sommaire d'une recension de jeux sérieux en planification territoriale

En vue de dresser un portrait général des jeux mobilisés en planification territoriale, près d'une trentaine de publications ont été recensées. Parmi celles-ci, 26 sont des articles scientifiques issus de revues portant sur l'urbanisme (5), l'environnement (9), la modélisation (7), le jeu (2), puis sur des champs d'études connexes (tourisme, prospective et économie du savoir). Un chapitre provient d'un ouvrage sur l'urbanisme et un résumé de conférence porte sur le jeu.¹

Les résultats préliminaires de cette analyse documentaire tendent à montrer le caractère récent du recours au jeu : les publications rendent compte de jeux élaborés entre 2002 et 2020 et la moitié se concentre entre 2016 et 2020. Les jeux s'inscrivent dans des contextes d'application variés, notamment la planification en milieu urbain (36%), la gestion des risques naturels (18%), l'agriculture (14%) et la gestion de l'eau (11%). Bien que la forte majorité des jeux soit utilisée dans une optique de transmission de connaissances (75%), 64% d'entre eux visent à retirer des connaissances au bénéfice de la recherche (p. ex. saisir la perception des acteurs face à un enjeu; comprendre leurs stratégies dans un contexte particulier). En outre, 29% des jeux décrits ont pour objectif d'engager les acteurs territoriaux (professionnels, résidents, élus et étudiants) dans un projet en cours ou sur un enjeu particulier, alors que 11% ont pour but de visualiser les options de gestion et 7% de servir à la prospective.

En matière d'évaluation des retombées d'une expérience, la recension met en évidence quelques contrastes concernant le choix et la multiplication des méthodes d'évaluation. Parmi les publications analysées, l'ensemble des jeux ont été évalués d'au moins une façon, alors que la moitié utilisent une combinaison d'au moins trois méthodes. Les méthodes les plus communes sont les retours en groupe sur l'expérience (« *debriefings* ») (64%), l'observation non participante (61%) et le recours aux questionnaires (50%). Dans une moindre proportion, des chercheurs analysent directement les résultats du jeu (43%) et d'autres procèdent à des entretiens semi-dirigés avec chacun des participants (36%). Notons que les méthodes d'évaluation sont directement associées aux objectifs d'un jeu : les chercheurs souhaitant transmettre des

¹ La liste complète des références est disponible [ici](#).

connaissances auront recours à des questionnaires d'auto-évaluation; ceux cherchant à documenter les retombées à long terme mèneront des entretiens à la suite de la partie de jeu.

Enfin, un peu plus de la moitié des publications montrent la pertinence d'utiliser le jeu sérieux en amont d'une démarche de planification (52%). À l'inverse, on évalue sa pertinence en accompagnement d'une démarche en vue de visualiser les options de gestion, aider à la prise de décision ou encore favoriser la concertation. Parmi tous les jeux recensés, notons que seuls 21% s'inscrivent dans un processus de planification territoriale en cours; la proportion restante fait l'objet d'une évaluation en vue d'une démarche future.

La mise à l'épreuve d'un jeu : « Risques côtiers à Vivier-sur-Mer »

En plus d'établir un portrait de l'évolution de la thématique des jeux sérieux en aménagement, cette recension de publications scientifiques a permis l'élaboration d'une typologie des jeux sérieux, pour laquelle nous retenons les catégories suivantes : objectifs poursuivis, types de jeu (« *gameplay* », forme du jeu) et portée (contexte d'application, public cible, mode d'interaction). La typologie nous permet de saisir les principales caractéristiques des jeux utilisés pour l'aménagement, puis nous sert à mieux situer le jeu choisi pour la portion « terrain » de ce projet de recherche. Ce dernier correspond à la fois à un jeu de plateau et de rôle, élaboré en vue de transmettre des connaissances à un public étudiant, élu et professionnel. En matière de mode d'interaction, il s'agit d'un jeu multijoueurs et collaboratif, qui implique notamment la présence de personnes-facilitatrices pour l'animation et la médiation.

Portant le nom de « Risques côtiers à Vivier-sur-Mer », il s'agit d'une version adaptée d'un jeu élaboré en France par les chercheuses Manuelle Philippe et Frédérique Alban de l'Université de Bretagne occidentale. Son adaptation s'est effectuée à travers la littérature scientifique et grise, des discussions menées avec des chercheurs et un acteur du territoire, puis par des séances de tests menées avec des étudiants. Le jeu a finalement été mis à l'épreuve en novembre 2022 auprès de 12 professionnels travaillant de près ou de loin avec la gestion des risques côtiers, dans la MRC de La Matanie (Bas-Saint-Laurent, QC).

Deux objectifs sous-tendaient cette partie de jeu : (1) saisir la réceptivité des acteurs territoriaux pour ce type d'outil et (2) constater ce que peut faire émerger le jeu en matière de discussion, réflexions et perspectives. L'évaluation de l'expérience s'est effectuée à travers de l'observation non participante et des discussions de type « *debriefing* », puis par des entretiens semi-dirigés menés cinq à six mois après la partie de jeu.

Résultats préliminaires

Réceptivité des acteurs territoriaux

Somme toute, la réceptivité des acteurs territoriaux (agents de planification, gestionnaires, inspecteurs, etc.) réunis autour du jeu s'est révélée très positive. D'une part, le climat convivial et collaboratif a facilité l'échange de points de vue sur des enjeux réels. D'autre part, l'aspect interactif de l'outil a favorisé l'engagement des participants. À cet égard, l'abstraction ou la simplification de la réalité n'a pas semblé être un frein à l'engagement des intervenants dans la partie de jeu. Certains ont d'ailleurs spontanément choisi d'endosser le rôle d'un élu municipal.

Le caractère abstrait et simplifié du jeu s'est toutefois trouvé au cœur des discussions de groupe suivant la partie. Si plusieurs ont mentionné avoir apprécié le caractère simple du jeu, près de la moitié des participants ont soulevé l'absence de réalisme quant à la lourdeur bureaucratique et à la « poutine politique » considérée comme des freins majeurs à la planification territoriale. À ce sujet, certains participants recommandent l'utilisation du jeu pour un public moins initié aux risques côtiers.

Réflexions et perspectives pour l'outil

Les « *debriefings* » et les entretiens semi-dirigés ont aussi été l'occasion de questionner les douze participants quant à la pertinence de l'outil et à son intérêt pour l'adaptation aux risques côtiers. D'une part, les répondants ont été nombreux à souligner l'intérêt du jeu pour la possibilité qu'il offre de se mettre dans la peau d'un décideur. Permettant d'adopter une perspective autre que la sienne, le jeu de rôle favoriserait l'adoption de compromis dans les processus réels. D'autre part, la prise de conscience du caractère systémique de la prise de décision a été identifiée par près de la moitié des participants comme un facteur ayant influencé leur vision en matière d'adaptation aux risques côtiers. Plus précisément, le jeu favorise la compréhension, voire la visualisation des

conséquences possibles des décisions prises, telles que la réceptivité de la population, les impacts sur le milieu naturel et les contraintes budgétaires de la municipalité.

En ce sens, l'ensemble des participants nous ont indiqué qu'ils perçoivent l'utilité d'un tel outil dans leur milieu de travail ou plus généralement dans les démarches territoriales visant l'adaptation aux risques côtiers. Les principaux sujets d'intérêt concernent la transmission de connaissances aux élus, la concertation et la formation des professionnels confrontés de près ou de loin aux risques côtiers.

Constats généraux pour la transition vers des modes de gouvernance adaptés

En regard à ces premiers résultats, le jeu sérieux nous apparaît être un outil mobilisateur et un potentiel levier pour la concertation. Il permet de faire émerger les tensions entre les choix environnementaux et sociopolitiques, suscitant la discussion sur les différentes stratégies d'adaptation aux risques côtiers, puis sur les freins et les défis à leur mise en œuvre. Les entretiens auprès de joueurs issus de différents secteurs d'intervention (ministères québécois, organisations locales, municipalités, etc.) révèlent que l'expérience s'est avérée marquante pour les participants, qui partagent un engouement affirmé pour l'outil.

Les jeux sérieux peuvent toutefois être complexes à élaborer et à mettre en œuvre, selon leur niveau de complexité. Tant l'expérience menée que la recension amènent à voir que la lourdeur logistique et la spécificité d'un jeu peuvent constituer des freins à la réutilisation et à l'appropriation de l'outil par les professionnels de l'aménagement. La qualité du jeu repose aussi sur la consistance de son animation et de sa facilitation. Ce sont là des limites qui teintent et questionnent les perspectives pour cet outil, qui demeurent récent dans la pratique de l'aménagement du territoire.