

repères flash

PUBLICATION D'ALTERRE BOURGOGNE-FRANCHE-COMTÉ

N°99 • OCTOBRE 2026



Changer les règles

La transition écologique par le jeu

Les multiples canicules vécues par la France en 2026 pourraient constituer un moment de bascule en terme de prise de conscience environnementale. Leurs conséquences sur notre vie quotidienne, notre santé, nos paysages... ont marqué non seulement les imaginations mais aussi les corps comme jamais auparavant. Face à la sidération que provoquent les catastrophes de ce climat bouleversé, nous semblons parfois manquer de ressources psychologiques pour nous mobiliser. Et si c'est en jouant que nous pouvons collectivement, trouver le moyen de nous engager durablement sur la voie de la transition écologique ?

C'est l'objet de ce Repères qui propose de découvrir un outil de plus en plus sollicité par les décideurs publics comme politiques ou privés, le jeu sérieux ou serious game. Pour le chercheur Jan H.G. Klabbers*, « les jeux sérieux peuvent être considérés comme des dispositifs d'apprentissages expérientiels, voire d'expérience transformationnelle, utilisables comme outil pédagogique, de médiation ou de transformation sociale. » Alterre, qui accompagne les collectivités dans les actions déployées autour du changement climatique, expérimente de son côté depuis deux ans un jeu sérieux :

ClimaSTORY®. Grâce à une approche ludique, ce support d'animation permet d'aborder les impacts du changement climatique et les solutions d'adaptation de manière transversale. Les jeux sérieux – comme ClimaSTORY® – permettent de prendre de la hauteur en jouant un rôle et/ou en se projetant face à une situation fictive faisant écho aux propres enjeux de son territoire. C'est aussi un outil qui contribue à créer les conditions d'une démocratie plus horizontale, sans hiérarchisation sociale et professionnelle, où une diversité de point de vue

s'exprime. Jouer permet ainsi de confronter ses idées dans un environnement apaisé en évitant le piège de la polarisation stérile et exacerbée. C'est là tout l'intérêt de ses approches qui, de manières détournées, invitent à la réflexion et à la mise en mouvement en faveur de la transition.

* SAS E. (2023). *Petite introduction aux jeux sérieux, pour petits et moyens connaisseurs*. Chaire Participations Médiation Transition citoyenne. <https://chaire-participations.univ-lr.fr/petite-introduction-aux-jeux-serieux-pour-petits-et-moyens-connaisseurs/>



Réenchanter la fin d'un monde à travers le jeu de rôles

Grenoble Alpes Métropole utilise les jeux sérieux et d'autres outils ludiques depuis plusieurs années pour sensibiliser le public sur différents champs. La recherche en sciences cognitives montre cependant que la sensibilisation via le partage de connaissances ne suffit pas pour déclencher un passage à l'action, et que le recours aux émotions est beaucoup plus efficace à cette fin. Le jeu de rôles, via l'incarnation d'un personnage, de ses émotions et la construction collective d'une histoire, devient alors un levier pertinent.

Sur le sujet de l'adaptation au changement climatique en particulier, pour lequel les projections et les imaginaires sont souvent apocalyptiques, le jeu permet de créer un récit positif qui donne envie de passer à l'action.

En juin 2025, Grenoble Alpes Métropole a mis en place une animation "chaleur critique" qui visait à proposer des animations grand public, sous forme de jeux de rôles, autour des enjeux du changement climatique. Pour cela,

la métropole a collaboré avec 15 maîtres du jeu bénévoles qui, après une formation rapide sur l'adaptation au changement climatique, ont pu proposer chacun un scénario se déroulant sur le territoire métropolitain sur le thème de la chaleur. L'animation, qui s'est déroulée sur une après-midi, a remporté un grand succès, puisque les 15 tables affichaient complet avec 75 joueurs réunis. Les participants ont ainsi pu expérimenter, à travers le jeu de rôles, les impacts du changement climatique sur le territoire, et prendre conscience de divers enjeux liés à la désimperméabilisation, au partage des ressources, à la solidarité... Ils ont ensuite été invités à de prochains temps de sensibilisation organisés par Grenoble Alpes Métropole, tels que des rencontres, des visites ou des ateliers participatifs.

Forte de cette expérience, la métropole envisage de dupliquer l'expérience en proposant de rejouer les scénarios de "chaleur critique" dans des bars à jeux, afin de toucher un public plus large. Elle pourrait également s'appuyer sur le format jeux de rôles pour sensibiliser à d'autres thématiques, comme la consommation.

POUR EN SAVOIR +



<https://www.debatpourleclimat.fr/1038-evenement-chaleur-critique-faites-un-jet-d-adaptation.htm>

RéAlim

Un jeu accessible pour comprendre les enjeux de la SSA

Toutes les personnes qui essaient de définir la Sécurité Sociale de l'Alimentation (SSA)* se heurtent à la même question : comment expliquer facilement et concrètement ce qu'elle représente ? En créant le jeu RéAlim en 2024, Léna RAVIOL, chargée de mission au sein de l'association Économie Solidarité Partage dans le Tournugeois (71), a souhaité apporter un éclairage ludique et accessible pour aborder les enjeux de la SSA.

Le principe ? Incarner une famille faisant ses courses pour une journée. Chaque groupe de joueurs dispose d'un budget différent avec des cartes représentant les denrées alimentaires et leur coût. La partie se joue en trois manches et permet de comprendre les différentes étapes pour mettre en œuvre la SSA et à quels objectifs celle-ci répond.

RéAlim a déjà touché plus de 250 personnes, autant des professionnels, des travailleurs sociaux, des bénévoles, des salariés en insertion, des étudiants et des institutions. Il permet de mettre tout le monde sur un pied d'égalité en reproduisant une action que nous

faisons tous : faire nos courses pour nous alimenter. Il sert parfois de prise de conscience sur le fait qu'aujourd'hui, avoir le choix de ce que l'on mange est un privilège, alors que ce devrait être un droit. Ce jeu est aussi une occasion d'exprimer des frustrations, de parler des réalités invisibilisées que sont notamment les difficultés de certaines populations pour accéder à l'alimentation de manière générale.

Enfin, il est à la fois un levier de mobilisation des citoyens dans les expérimentations de Sécurité Sociale de l'Alimentation qui se développent partout en France, mais aussi un outil précieux pour convaincre les institutions de l'intérêt de ce projet.

* La SSA s'inspire du modèle de la Sécurité Sociale pour garantir à chaque personne une allocation mensuelle dédiée à l'achat d'une alimentation saine, produite de façon durable et juste.

Solutré

Vivre la gouvernance territoriale dans la complexité des enjeux de transition écologique

Le jeu Solutré est né d'une expérience pédagogique conduite par le master BIOTERRE de l'université Paris 1, destinée à initier les étudiants à la modélisation territoriale via la conception d'un jeu sérieux sur la base d'un diagnostic territorial. Passer par le jeu leur fait vivre la complexité territoriale. Il s'agit de proposer aux acteurs locaux une parenthèse ludique pour vivre autrement leur rôle dans la gouvernance d'un patrimoine naturel.

Solutré est un jeu de plateau semi-coopératif et asymétrique, représentant un territoire réel modélisé. Les joueurs incarnent 5 acteurs du territoire aux rôles différents mais aux poids

ludiques comparables : habitant, élu, professionnel du tourisme, viticulteur et naturaliste. Pour gagner, ils doivent remplir à la fois un objectif collectif – renouveler le label Grand Site de France du territoire des Roches – et leur objectif personnel secret, ce qui leur fait vivre un dilemme moral tout en les obligeant à collaborer. Solutré est un jeu complexe qui s'adresse aux étudiants de toutes filières et aux praticiens du territoire. En tant que jeu sérieux, il constitue le support d'un debriefing a posteriori permettant de discuter les enjeux de transition du territoire.

Solutré est un vrai jeu, stimulant l'expérience ludique. Les étudiants valorisent les soft skills que le jeu leur permet d'expérimenter, en particulier l'art de la négociation. Les praticiens du territoire valorisent l'équilibre entre réalisme et ludicité, support d'une discussion ouverte et approfondie sur la gouvernance

durable du territoire. Tous mettent en avant l'intensité des échanges et la mise en place d'une cohésion d'équipe. C'est sur les positions de chacun des acteurs et leur articulation que les regards changent.

Le jeu existe sous 3 formats : la boîte de jeu physique, la version gratuite Print & Play en français et en anglais et la version numérique. Les chercheurs souhaitent poursuivre la numérisation pour mieux modéliser l'articulation des enjeux de transition écologique et des interactions entre acteurs. Ils se tiennent disponibles auprès d'acteurs du territoire pour une session de jeu personnalisée.



POUR EN SAVOIR +

<https://blog.ube.fr/>

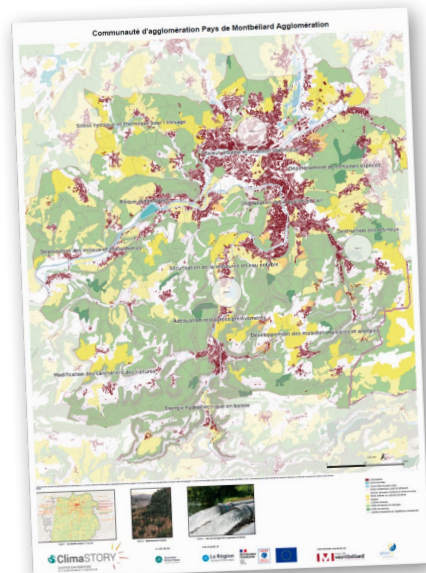
[seriousgamesolutre/accueil/](https://blog.ube.fr/seriousgamesolutre/accueil/)



ClimaSTORY®

Aborder l'adaptation au changement climatique de manière ludique

Créé en 2019 par l'agence Auvergne-Rhône-Alpes Énergie Environnement (AURA-EE), ClimaSTORY® est un support ludique d'animation sur l'adaptation au changement climatique. L'outil propose de considérer les impacts du changement climatique sur un territoire, fictif ou réel.



Dans sa formule "sensibilisation" (territoire fictif), les participants jouent le rôle d'élus communautaires qui ont la charge de choisir les solutions d'adaptation les plus pertinentes. Cette modalité permet aux participants de prendre de la hauteur vis-à-vis des impacts vécus sur leur territoire et de se mettre à la place d'un élu en charge d'une ou plusieurs thématiques (agriculture, tourisme, industrie...). Le point de vue de chacun est écouté et les points de convergence, ainsi que les tensions, sont identifiés et discutés dans le but d'aboutir à un plan d'action collaboratif.

Depuis 2025, ClimaSTORY® peut être adapté au territoire réel et venir conforter l'appropriation d'un diagnostic de vulnérabilité et le lancement d'une réflexion sur la stratégie

territoriale. Cette modalité a été testée pour la première fois en Bourgogne-Franche-Comté auprès des services de Pays de Montbéliard Agglomération.

« Sur 2025-2026, Pays de Montbéliard Agglomération s'est engagée dans une mission sur l'adaptation au changement climatique. Un groupe de travail dédié a été créé dans le but d'élaborer un programme d'actions sur la surchauffe urbaine. La possibilité d'utiliser l'outil ClimaSTORY® en territoire réel a été une véritable opportunité pour amorcer la réflexion. Après un temps de partage des données du diagnostic de vulnérabilité, les participants ont proposé des actions qui correspondaient aux enjeux et aux aléas de notre territoire. L'intérêt de cet atelier est de décloisonner les interventions proposées dans chaque thématique pour les mettre en synergie et montrer que les solutions sont systémiques. Nous prévoyons de renouveler l'atelier pour alimenter les débats et poursuivre l'acculturation autour de l'adaptation au changement climatique. »

Anne-Laure BENOIT
Chargée de mission climat-air-énergie,
Pays de Montbéliard Agglomération

Regards de chercheurs sur les jeux sérieux



Jean-Philippe Pierron (photo de gauche) est Professeur de philosophie, Université Bourgogne Europe, il a notamment publié *Savoir Jouer. Mettre du jeu dans une société grippée*, Éditions de l'Atelier, 2026. **Damien Marage** (photo de droite) est Professeur à l'Université Marie-et-Louis-Pasteur de Besançon,

il développe la géographie de la relationalité qui articule dynamiques écologiques, stratégies des parties prenantes et politiques publiques, au sein du laboratoire ThéMA, UMR CNRS. Tous les deux discutent ici de la dimension philosophique et sensible des jeux sérieux et de leurs apports à notre manière d'être au monde.

La dénomination "jeux sérieux" constitue-t-elle un obstacle éventuel pour être pris au sérieux par des acteurs du territoire comme les élus ?

Damien Marage : « Il ne faut pas oublier que les jeux sérieux trouvent leur origine dans les war games développés d'abord par l'état-major austro-hongrois dans la première moitié du XIX^e siècle puis par l'ensemble des états-majors lors de la seconde guerre mondiale. Dans notre culture francophone et latine, comme le rappelle

le sociologue Gilles Brougère, jouer est frivole, pas sérieux, justement. Il a donc été objet de méfiance dans nos sociétés et il est vrai qu'il le reste parfois pour certains élus. »

Jean-Philippe Pierron : « L'idée même de jeu fait partie du langage des acteurs politiques élus du territoire. Tel est le jeu politique entendu comme jeu de stratégie, de rôles ou de postures. Cette métaphore congelée du "jeu politique" est prise entre coup de poker et jeu d'échecs ! L'idée de jeu sérieux vient la réveiller en lui adjoignant un qualificatif déroutant. On associe d'ordinaire le jeu et la composante ludique au manque de sérieux. Le jeu sérieux, loin de dénigrer l'action publique, mobilise la fonction exploratoire et imaginative du jeu. »

Disposons-nous de données montrant que cet outil apporte de nouvelles approches individuelles ou collectives en termes comportementales et/ou cognitives ?

Jean-Philippe Pierron : « Le jeu est une activité humaine qui active le rôle de l'imagination. Cette dernière n'est pas une fuite de la réalité. Elle est une faculté qui explore des possibles et les fait varier dans la suspension des enjeux que permet le travail imaginatif. Cette imagination à l'œuvre s'explique singulièrement dans le jeu. Parler de jeu sérieux prévient de l'idée que le jeu fuirait la réalité. Au contraire, il l'enrichit, l'augmente et la fait voir autrement en envisageant d'autres manières d'être et de faire. »



Damien Marage : « Dans la démarche qui est la nôtre, dans la communauté de la modélisation d'accompagnement (ComMod) nous avons des protocoles d'évaluation des sessions de jeu. Lors d'une session, la solution au problème posé, par exemple la gestion en commun d'une ressource naturelle comme un cours d'eau, un lac, une forêt, peut être trouvée par les acteurs en train de jouer : le jeu s'arrête. La solution au problème a été trouvée par le truchement du jeu en mobilisant l'intelligence collective. Il existe de nombreuses publications à ce sujet. »

Le jeu sérieux, en nous permettant de nous immerger dans un monde ou un rôle imaginaire donc différent de celui que nous vivons au quotidien, change-t-il notre manière d'être au monde, présente et future ?

Jean-Philippe Pierron : « Répondre à cette question appelle une précaution. Le jeu sérieux peut très vite être instrumentalisé par des logiques de pouvoirs (ex *Panem et circenses*). Mais avant d'être un programme de changement, il est d'abord l'expérience vécue de s'accorder un droit de rêver par un droit de jouer. Dans le temps et l'espace suspendus du moment ludique qui rompt avec les affaires courantes, on teste, éprouve, ressent affectivement et effectivement une autre manière d'être ensemble. »

Damien Marage : « Pour le sociologue Roger Caillois, jouer est un "principe permanent de la vie sociale". En permettant de s'évader gratuitement des impératifs de la vie quotidienne, le jeu serait une manière de rejouer, pour un temps limité, son rapport au monde. Ce rapport n'est pas qu'une manière d'être et d'agir, à la fois parce qu'il y a une infinité de "manière d'être au monde", elle-même dynamique selon nos affects, nos attachements, mais aussi ceux des autres. »

ALTERRE AUX RENCONTRES NATIONALES "JEUX ET ENJEUX" 2026 À DIJON

La 5^e édition des Rencontres nationales "Jeux et Enjeux" s'est déroulée du 10 au 12 juin 2026 à l'Université Bourgogne Europe. Le thème central portait cette année sur l'expérimentation des jeux sérieux, dans ou avec les territoires. 170 personnes ont participé à cette édition 2026 durant laquelle Alterre qui a pu présenter le jeu ClimaSTORY®, déployé et animé par l'association en Bourgogne-Franche-Comté.


alterre
bourgogne
franche-comté
La Bourdonnerie
2 allée Pierre-Lacroute
21000 Dijon
Tél : 03 80 68 44 30
contact@alterrebfc.org

AVEC LE SOUTIEN DE



www.alterrebourgognefranchecomte.org

 AlterreBFC  alterrebfc

Directeur de la publication :
Jean-Marc Réty

Rédaction : Camille Buyck
et Antoine Lagneau,

avec Anne-Laure Benoit,
Bastien Dalmasso, Anne Jégou,
Damien Marage, Jean-Philippe
Pierron, Léna Raviol

Relecture : Delphine Still,
Jean-Philippe Harand,

Graphisme, mise en page : Fuglane
Impression : S2E Impressions
Imprimé suivant les normes Imprim'Vert,
sur un papier certifié FSC 100 % recyclé

 **IMPRIM'VERT®**

ISSN 1957-1798
Dépôt légal : 4^e trimestre 2026

EN SAVOIR PLUS

Une version augmentée du Repères flash est à votre disposition sur le site Internet d'Alterre.

