

Faire l'expérience d'un dilemme social dans un jeu de rôle

Comment une situation de tension explicite engendre dialogue et innovation

(Le cas de la pollution)

A. Delsereys (ESPE Marseille), C. Pardo (Labex DRIIHM), J. Rouchier (LAMSAD, Paris), J. Tretola (ESPE Marseille)



Séminaire annuel de l'OHM-BMP, 27 septembre 2016, Simiane-Collongue

Le bien commun : des enjeux économiques et politiques

Elinor Ostrom et le bien commun :

- Forêts, pêcheries, pâturages communs – mais aussi protection d'espace non pollué
- Organisation autour d'un bien qui profite à tous mais peut être surexploité
- Analyse des institutions de coordination
 - Ce qui facilite : dialogue, observation, confiance, dépendance au territoire

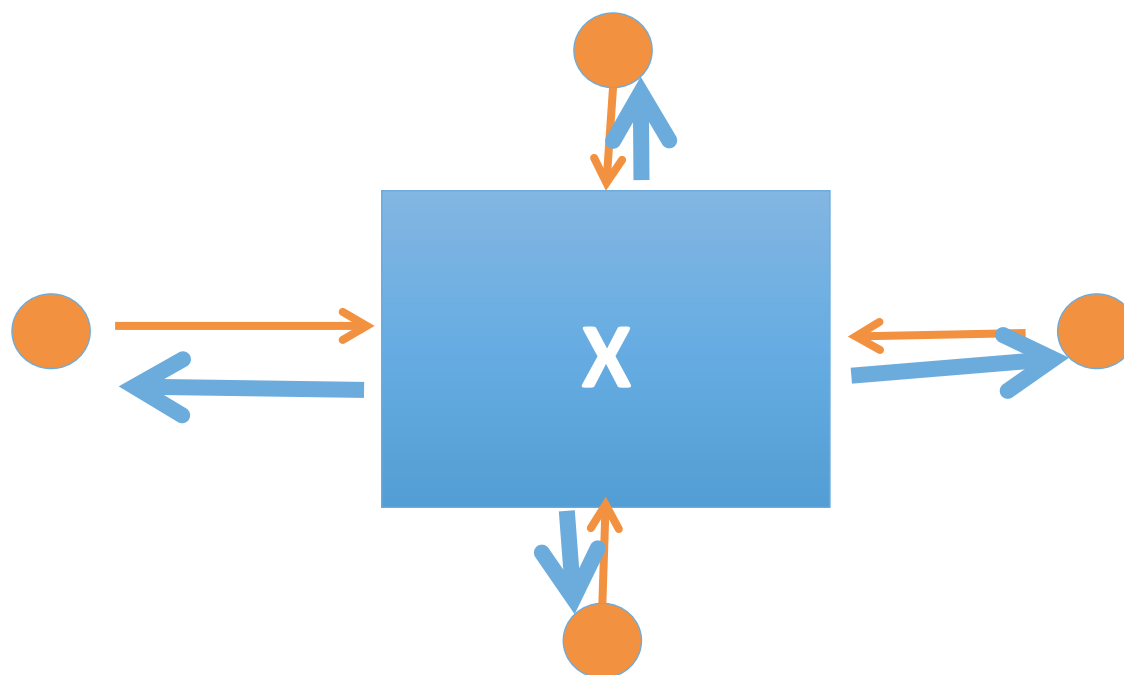


“...Pour ceux qui souhaitent que le XXI^e siècle soit un siècle de paix, nous devons traduire nos résultats sur l’action collective en documents pour les collégiens et lycéens. La plupart des textes de politique ne concernent que les dirigeants, et même seulement les dirigeants au niveau national. Les étudiants (...) ne savent pas qu’ils ont un rôle à jouer dans la démocratie. (...)

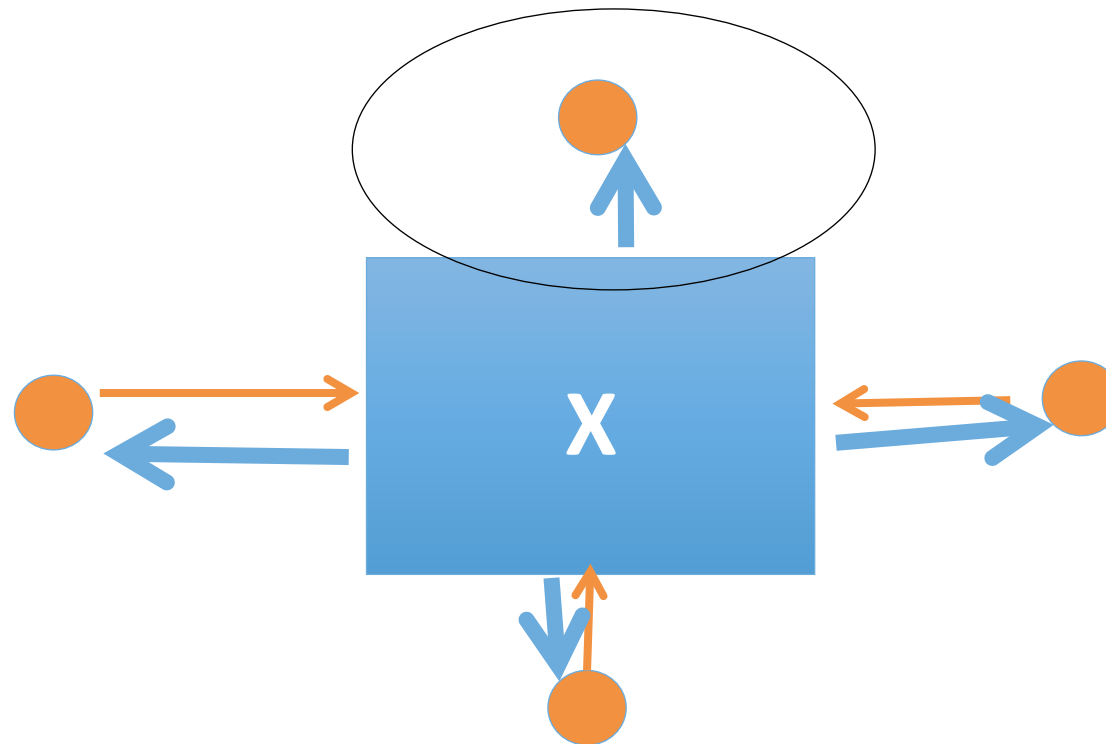
Les citoyens ont besoin de compétences et de connaissances pour résoudre les dilemmes sociaux qu’ils rencontrent. Les décisions morales ne sont pas discutées. Nous construisons des générations de citoyens cyniques qui ne se font pas confiance et n’ont pas confiance dans leurs dirigeants. Or, les gens doivent participer au fonctionnement des institutions dans le quotidien. Nous devons aux générations futures de leur transmettre les connaissances sur la résolution d’une multiplicité de dilemmes sociaux – petits ou grands – qu’ils rencontrent ” (Ostrom, 1998) (American Economic Association)



Le bien commun : des enjeux économiques et politiques



Le dilemme social : intérêt collectif mais risque de passager clandestin



Le bien commun : apprendre sa dynamique

- **Traduction en expériences économiques :**
 - Période 1960-66
 - Non participation est possible sans mauvaise réputation d'où dilemme social
 - Résultats intermédiaires : pas tout à fait égoïstes, pas tout à fait altruistes – la communication directe aide à plus partager
- **Enjeux de compréhension**
 - Dilemme social entre acteurs hétérogènes : points de vue, moyens, intérêts
 - Définition du bien commun (au sens moral) en lien avec le bien commun (au sens économique)
 - Nécessité de la discussion pour se coordonner



Le Jeu de rôles

Valeur pédagogique du jeu de rôles :
une manipulation de « situation sociale » protégée
apprendre par l'essai-erreur, l'expérience

Visée éducative : deux âges et deux niveaux de complexité –
finalement seulement un jeu finalisé

Facilité pour avoir le jeu (pdf), autonomie de l'animateur par
explication

Miguel Rotenberg (PlayTime, anciennement Eludi Productions)
a proposé le mécanisme de jeu, calibrage minimal, design



Le Jeu de rôles

Principe du dilemme social / jeu de bien commun en économie

- Action individuelle rapporte des gains pour soi
- Action collective produit un service / bien qui a un impact pour tout le monde et rapporte des gains à tous également
- « Risque » identifié : si j'investis pour les autres mais personne ne me suit, je me fais pigeonner – ceux qui profitent sans participer sont appelé des passagers clandestins



PollutionSolutions : principe

- Le but est d'accumuler du bien-être : celui qui en a le plus gagne
- Chacun reçoit de l'argent et du temps à chaque pas de temps + ressource « mensonge » qui permet de ne pas donner argent ou temps
- A chaque tour on a le choix entre trois projets individuels et un projet collectif pour répartir son argent et son temps – on y gagne argent, santé, bien-être
- Projet individuel produit pollution > la pollution apparaît et réduit la santé et le bien-être de tous



PollutionSolutions

Les personnages

- L'industriel : reçoit beaucoup d'argent, pas de temps à chaque tour – projet individuels tournés vers la production et le paiement des dividendes aux actionnaire
- L'élu : du temps et de l'argent – projets individuels pour plaire aux habitants
- Le paysan : peu d'argent un peu de temps – projets de production, consommation, promenade (« profiter de la nature »)
- L'habitant : peu d'argent un peu de temps – projets de consommation, voyage, promenade



Les cartes « acteurs »



HABITANT

Objectif :
 Avoir le plus de points de bien-être possible

VOTRE PROFIL

Vous avez déménagé récemment dans le village. Vous travaillez dans la toute nouvelle usine. Vous avez un bon salaire, vous vous investissez dans le village et sa vie. Votre intégration se passe à merveille.

Par ailleurs vous êtes une personne moderne, vous aimez les produits de haute technologie et le confort. En bon vivant, vous profitez des simples plaisirs de la vie.

LE TOUR DE JEU

1 - Carte événement
 2 - Revenu
 3 - Investissements
 4 - Résolution des projets
 a. projets individuels
 b. projets collectifs
 5 - Effets de la pollution

REVENU

2 x  3 x 

PROJETS INDIVIDUELS


Produits de consommation

Coût
 2 x  0 x 

Gain
 2 x  1 x 


Sports et loisirs

Coût
 0 x  1 x 

Gain
 1 x 


Être en bonne santé

Coût
 1 x  1 x 

Gain
 1 x 

Les cartes « ressources »



RESSOURCE



1    

Installations sportives

Coût

6 x  3 x 

 +1

 +1

 +1

2    

Rénovation de l'école

Coût

8 x  4 x 

 +2

 +2

 +1

3    

Nettoyage de la pollution

Coût

12 x  2 x 

 -2

 +1

Une fois réalisé,
ce projet devient à
nouveau disponible

4    

Impôt sur la pollution

Coût

4 x  4 x 

Une fois réalisé et jusqu'à la fin
de la partie, à chaque fois qu'un
joueur génère de la pollution avec
ses projets, il doit payer le double
d'argent.
Ce sont les élus décident ensuite
d'allouer cet argent à un ou des
projets collectifs.

5    

Agriculture BIO

Coût

10 x  4 x 

 +1

Une fois réalisé,
les paysans et les
habitants
changent de
plateau joueur

5    

Bus électrique

Coût

14 x  2 x 

 +1

Une fois réalisé,
les élus
changent de
plateau joueur

5    

Filtre à eau

Coût

20 x  6 x 

 -4

 +1

Une fois réalisé, les industriels
changent de plateau joueur
(industriel conscient)

5    

Aide de l'Europe

Coût

4 x  5 x 

Une fois réalisé, ce projet
peut être utilisé pour
réduire de moitié tous les
coûts d'un autre projet
collectif

7



Étude sur la pollution

Coût

4 x



4 x



Une fois réalisé, mettez
en jeu le projet collectif «
Filtre à air
convenable » et « Filtre à
air haute technologie »



Filtre à aire haute technologie

Coût

50 x



6 x



 -8
 +5
 +5
Les projets ne produisent
plus de pollution



Filtre à air convenable

Coût

30 x



4 x



 -6
Les projets ne produisent
plus de pollution

8



Fête de quartier

Coût

2 x



2 x



 +1
*Une fête
mémorable !*

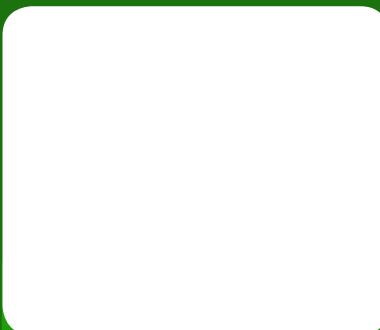


Coût

x



x

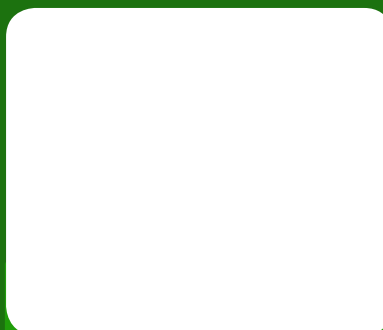


Coût

x



x



Coût

x



x



Gain

x



Coût

x



x



Gain

x



Les cartes « acteurs » améliorées



HABITANT - ENGAGÉ

Objectif :
Avoir le plus de points de bien-être possible

VOTRE PROFIL

Vous avez déménagé récemment dans le village. Vous travaillez dans la toute nouvelle usine. Vous avez un bon salaire, vous vous investissez dans le village et sa vie. Votre intégration se passe à merveille.

Par ailleurs vous êtes une personne moderne, vous aimez les produits de haute technologie et le confort. En bon vivant, vous profitez des simples plaisirs de la vie.

LE TOUR DE JEU

- 1 - Carte événement
- 2 - Revenu
- 3 - Investissements
- 4 - Résolution des projets
 - a. projets individuels
 - b. projets collectifs
- 5 - Effets de la pollution

REVENU

2 x  3 x 

PROJETS INDIVIDUELS

Produits de consommation		Sports et loisirs		Manger BIO et local	
Coût		Coût		Coût	
2 x 	0 x 	0 x 	1 x 	2 x 	1 x 
Gain		Gain		Gain	
2 x 	1 x 	1 x 		2 x 	1 x 

Histoires habituelles – plus exceptionnelles

Dès que les joueurs font un peu de pollution, la discussion se lance sur les comportements à choisir

Si un joueur répète la pollution, les autres se plaignent (en particulier l'industriel ou l'élu qui polluent plus)

Au bout de deux tours de pollution (perte de bien-être à chaque tour) des propositions se mettent en place pour financer les projets communs, et en général elles sont mises en place avec succès

Observé une fois :

- un joueur pollue souvent et utilise son argent pour racheter du bien être juste pour lui
- Un enfant propose avant le premier tour de prendre les décisions collectivement : atteignent le maximum de bien être et ne polluent qu'une fois
- « Rachat » de bien être qui ne sert qu'à une personne dont le groupe estime qu'elle a été généreuse

Comportements émergents

Expérience « protégée » : des choses sont tentées

Compréhension rapide de la nécessité de discuter / choisir ensemble et se coordonner

Différence de comportement enfants / adultes

Refus de communiquer, participer, triche

Discussions, Négociations, Engagement dans le collectif,

Résolution de problème

>> la confiance s'installe ou pas (liée au dialogue)

Potentialités

leader bienveillant

réaction face à la pollution > besoin de voir le problème

échec de coordination

générosité sans attente

Transformation du but du jeu : d'individuel à collectif (vocabulaire)



Conclusion

Evolution du but du jeu : un résultat en soi !!

Encore du travail pour l'évaluation :

grilles construites et premiers résultats à court terme (perception de la confiance, justice, arguments, reconnaissance du dilemme)
penser l'inclusion dans un processus éducatif

Inclusion dans une recherche plus générale sur la légitimité dans l'action publique et les outils et méthodes pour l'améliorer (Policy Analytics)

Organisation d'une conférence sur les jeux sérieux en éducation et dans l'action collective à Marseille (13-15 mai 2018)

