

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) – 6 novembre 2018



# 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

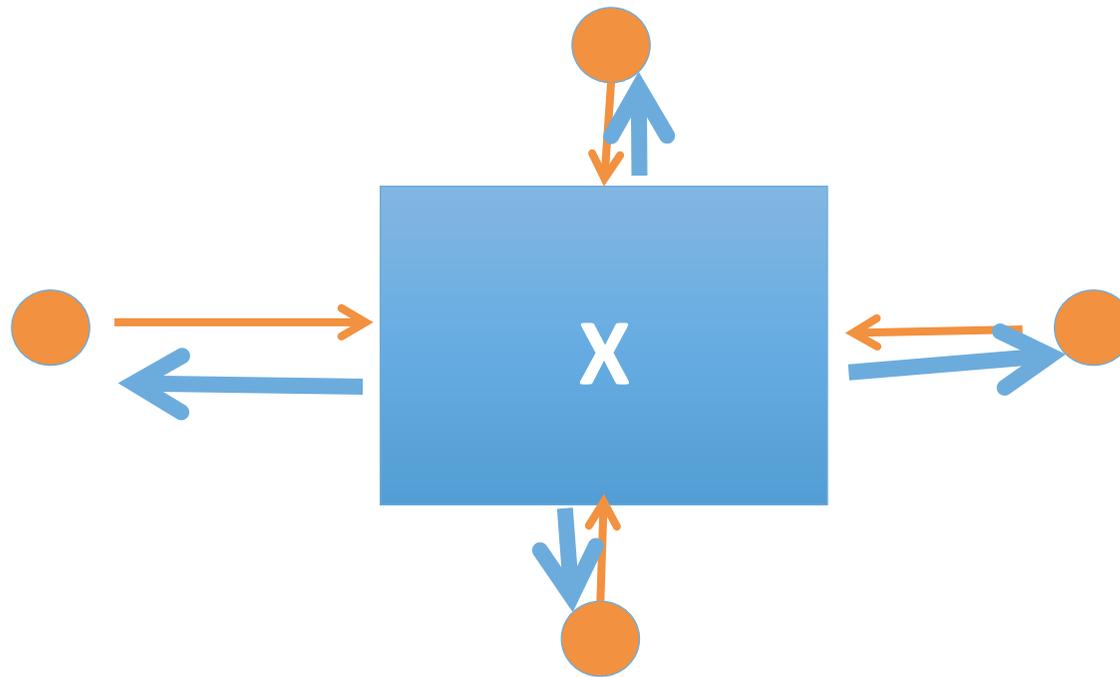


“...Pour ceux qui souhaitent que le XXI<sup>e</sup> siècle soit un siècle de paix, nous devons traduire nos résultats sur l’action collective en documents pour les collégiens et lycéens. La plupart des textes de politique ne concernent que les dirigeants, et même seulement les dirigeants au niveau national.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

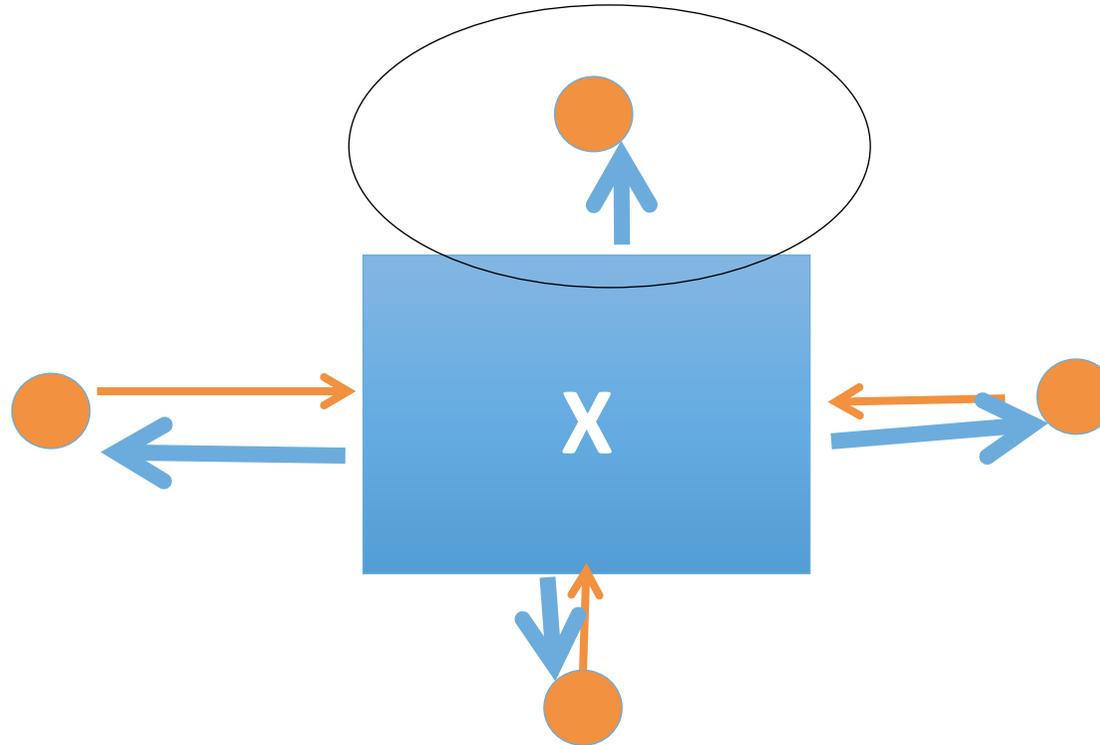
Les citoyens ont besoin de compétences et de connaissances pour résoudre les dilemmes sociaux qu’ils rencontrent. Les décisions morales ne sont pas discutées. Nous construisons des générations de citoyens cyniques qui ne se font pas confiance et n’ont pas confiance dans leurs dirigeants. Or, les gens 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



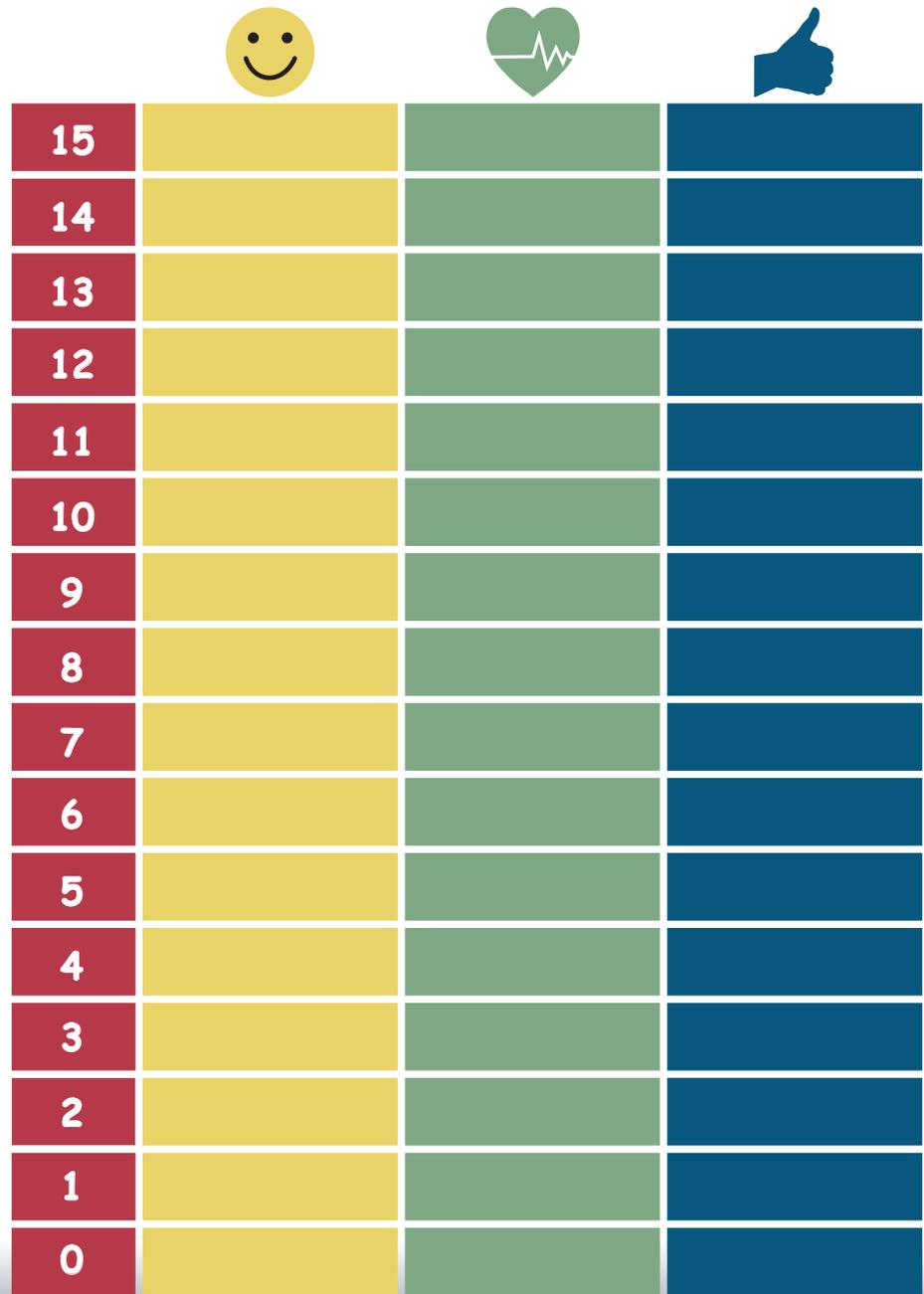
## PollutionSolutions : principe

- 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





**TOUT VA BIEN !**



# 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 évènement
- 2 - Revenu
- 3 - Investissements
- 4 - Résolution des projets
  - a. projets individuels
  - b. projets collectifs
- 5 - Effets de la pollution

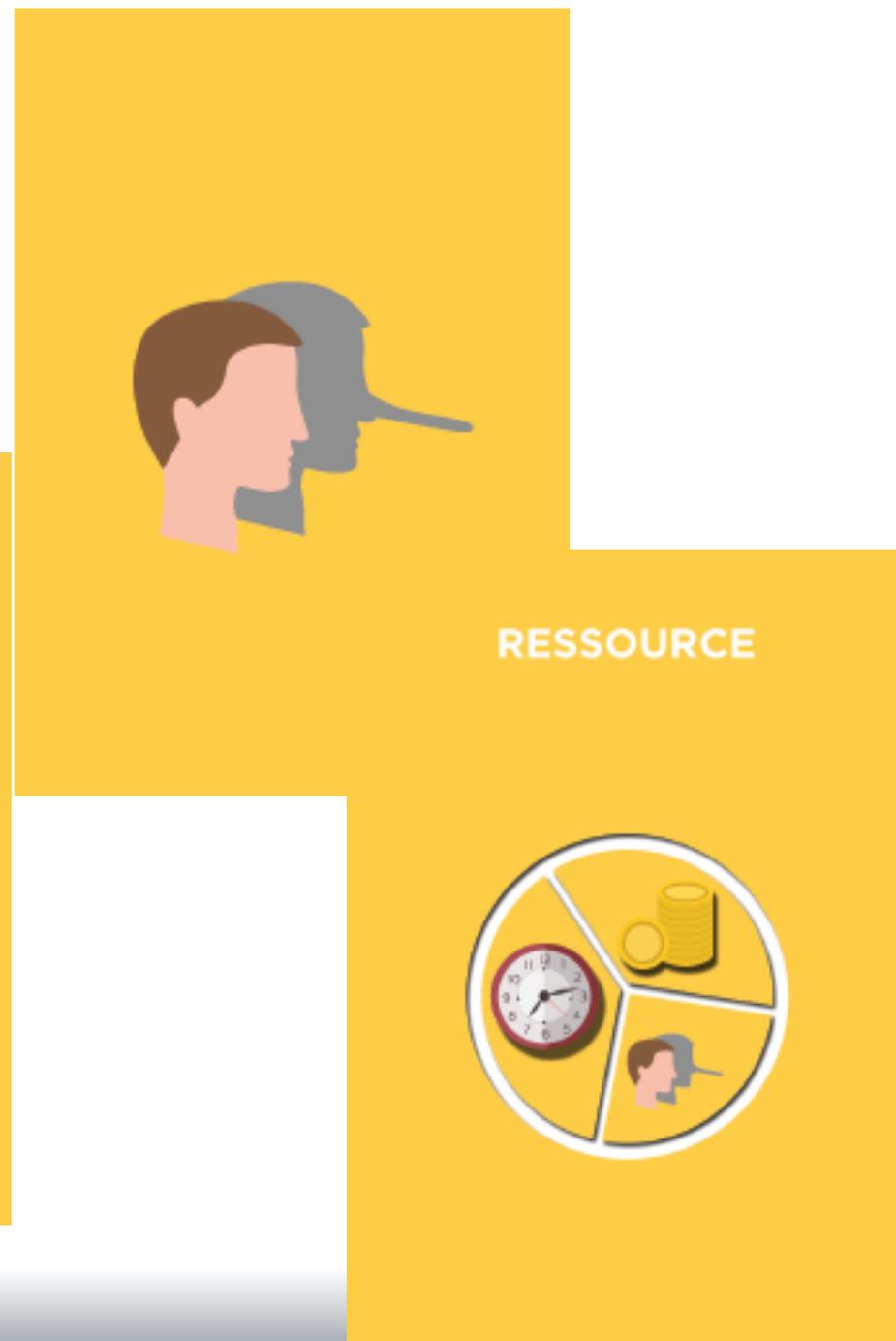
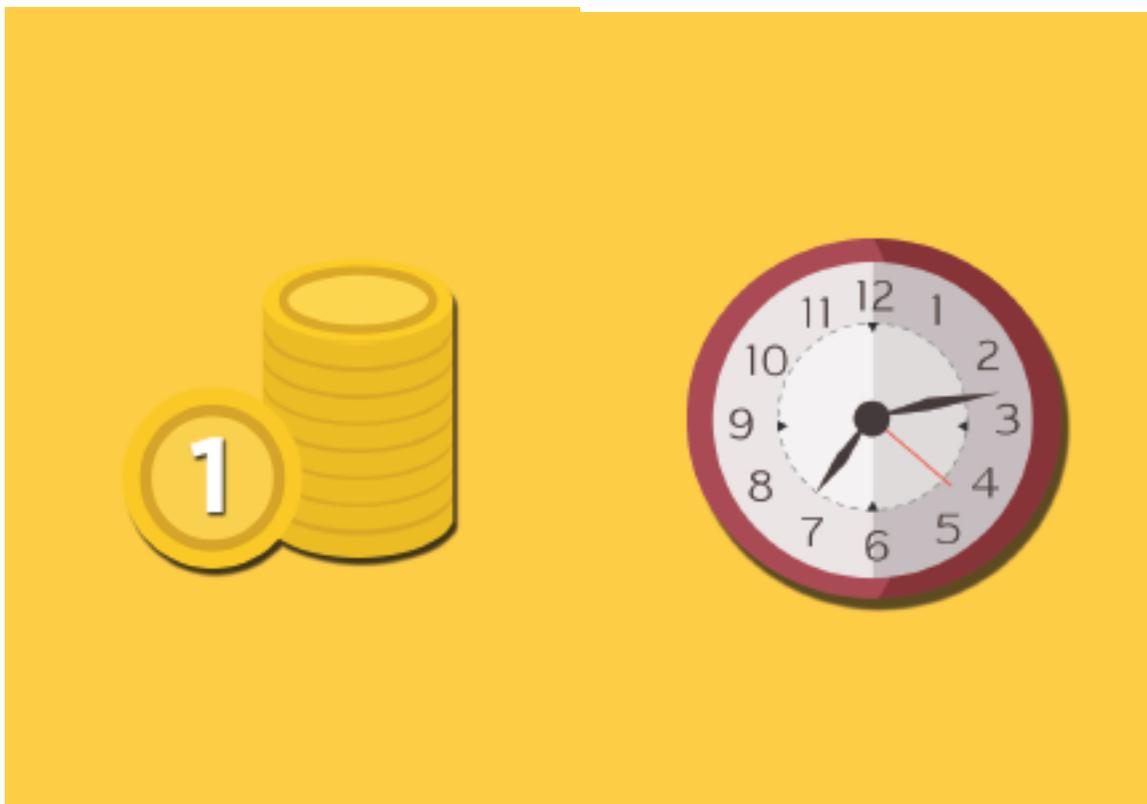
**REVENU**

2 x  3 x 

PROJETS INDIVIDUELS

Produits de consommation	Sports et loisirs	Être en bonne santé
<p>Coût</p> <p>2 x  0 x </p> <p>Gain</p> <p>2 x  1 x </p>	<p>Coût</p> <p>0 x  1 x </p> <p>Gain</p> <p>1 x </p>	<p>Coût</p> <p>1 x  1 x </p> <p>Gain</p> <p>1 x </p>

# Les cartes « ressources »



**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



Etude 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 évènement
- 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)

