

Les échos du Labo

N°3 - Juin 2015

Le Labo'M21 est un espace de créativité et d'innovation pour concevoir collectivement des solutions qui soient à la hauteur des enjeux du monde tel qu'il est en mobilisant l'ensemble des capacités locales.

C'est un espace physique convivial, accessible à tous, doté du matériel nécessaire aux méthodes agiles, participatives et à la construction collective...

C'est aussi un «mode labo» exportable à l'envie dans les organisations et sur les territoires pour penser différemment et inventer des représentations et des modalités d'action accessibles au plus grand nombre pour se projeter dans des solutions en coresponsabilité, résilientes et solidaires.

Le Labo'M21 mobilise des méthodes créatives éprouvées tout comme il panache, mélange, s'inspire et adapte en fonction de chaque situation, acteurs, opportunité ; toujours unique...

Il s'agit de dessiner des chemins de transformation désirables, durables et justes pour tous, d'y tisser les transitions sociétales, d'essayer de nouveaux angles, de nouveaux outils, de revendiquer le droit à l'erreur, d'apprendre, de partager, d'échanger, de co-construire...

Les échos du Labo, dont c'est le 1er test, ont pour objectif de donner à voir et à comprendre tant l'esprit, les chemins et les productions du Labo'M21...

Contexte



Le SubLab - Atelier d'immersion pour la ludification des enjeux et des solutions pour une capacité alimentaire pour tous.

L'Acte 3 de l'Agenda 21 de la Gironde a fait du défi «Capacité alimentaire pour tous aujourd'hui et demain» son défi prioritaire pour 2015.

Les éléments de diagnostics mondiaux, nationaux et girondins sont posés. Les bonnes et meilleures pratiques sont identifiées, au local comme au global. Les stratégies sont connues. Les boîtes à outils et dispositifs sont pléthoriques... Et pourtant collectivement et individuellement, nous peinons à mettre le sujet de l'alimentation, droit humain fondamental, au cœur des stratégies locales.

Renforcée par la pression démographique et le changement climatique la situation alimentaire mondiale se dégrade pourtant de façon alarmante.

Mais l'alarme ne suffit pas.

Les 16 et 17 juin, le Labo'M21 a testé une formule de ludification sur 2 journées réunissant un groupe hybride d'une vingtaine de partenaires publics et privés : DREAL, élue et services du CD33 (foncier, déchets, développement social, Agenda 21), Réseau Agriculture Urbaine de Gironde, ATIS - Fabrique à initiatives, Terre de liens, SuperCoop, La Ruche qui dit oui, Habitat Santé Environnement HSEN, International Urban Food Network IUFN, Together France, Ligue de l'enseignement, Foyer de jeunes travailleurs, Terre d'Adèle, communes de Bordeaux, Bègles, Blanquefort...

La facilitation graphique de la première journée a été assurée par Nicolas Carruso. Marc Bagur, game designer a co-animé ces 2 journées en immersion. Deux chercheurs sur l'innovation publique et le design ont mené une observation participante sur la 2^e journée (Mines Paris Tech et LATTS, Paris Est). L'objectif était de créer un jeu, le Sublab en a créé quatre....

Objectif :

Permettre l'appropriation du défi Capacité alimentaire pour tous pour aujourd'hui et demain.
Explorer les potentiels du jeu «sérieux» pour la pédagogie des enjeux et la mise en mouvement des acteurs autour de nouvelles solutions.

16 juin – Matinée – Partager les enjeux



9h00 Les règles du jeu du SubLab



Présentation des enjeux de l'atelier d'immersion pour le Défi Capacité Alimentaire de l'Agenda 21 des solutions girondines



Conférence introductive de Marc Bagur, game designer

«Jouer c'est accepter des règles communes et permettre le vivre ensemble»

@marcbagur #LaboM21



puis explication des règles du jeu du séminaire.

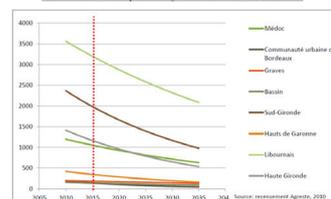
Constitution de 3 équipes : les terriens (enjeux globaux), les girondins (enjeux locaux) et les perlinpinpins (fées et dragons, aléas et opportunités d'accélération)



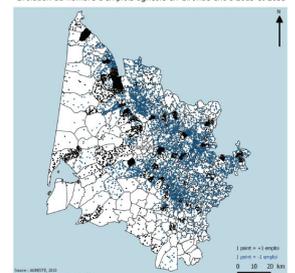
11h00 Identification des enjeux majeurs et des points clés



Evolution du nombre d'exploitations agricoles en Gironde entre 2010 et 2035



Evolution du nombre d'emplois agricole en Gironde entre 2015 et 2035



Edition des diagnostics et documents de référence internationaux et locaux mis à disposition des 3 équipes sur une table «ressources documentaires».

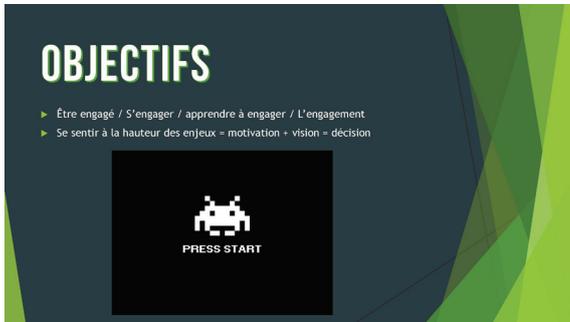
Connexion internet pour recherches complémentaires
Réalisation des cartes d'enjeux par chacune des équipes

16 juin PM – Dessiner les hypothèses de jeu



13h30

Comprendre les mécanismes des jeux... pour des jeux sérieux...



Présentation de 10 jeux connus
Décryptage des mécanismes

«Ce qu'on veut, c'est résoudre le problème. Jouer c'est une partie de la solution» @marcbagur et une mise en situation d'action. #LaboM21 #SubLab

"Et si les jeux permettaient de changer les modes de pensée et les façons d'agir dans la vie quotidienne?"

Jane McGonigal

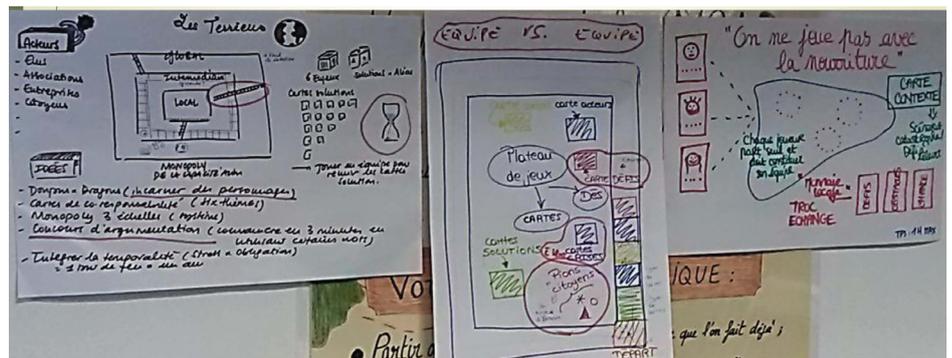
«Connecter l'intention à l'émotion»



14h30

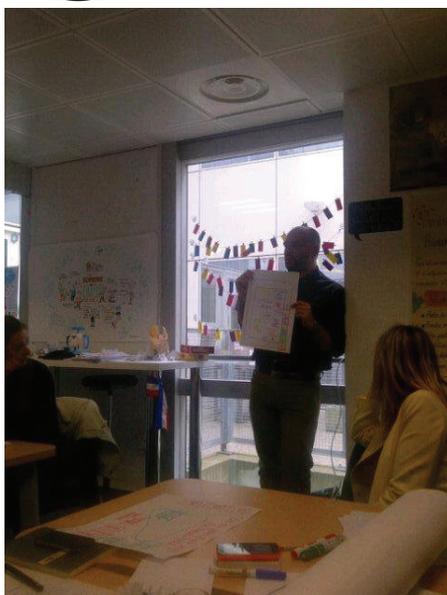
Poser les premières hypothèses de jeu

Chaque équipe travaille à une hypothèse de jeu conciliant les objectifs (engagement, mobilisation pour le passage à l'acte), les enjeux retenus et les jeux d'acteurs.



16h30

Présentation par équipe et analyse critique



"Le jeu est le seul espace social où l'échec est autorisé... Et où des fois perdre permet surtout de gagner." @marcbagur #LaboM21

Chaque équipe présente le jeu imaginé à partir d'une représentation graphique.

Analyse croisée et critique : des jeux très très très très pédagogiques mais auxquels personne n'aurait envie de jouer !

Partage des éléments de cahier des charges pour un vrai (et bon) jeu sérieux

"Réinvestir la responsabilité citoyenne par la motivation ludique" @marcbagur #LaboM21

17 juin – Finaliser le jeu



9h00 Consolidation des acquis de la veille et proposition de synthèse



Récapitulatif des mécanismes des jeux d'intelligence collective

Présentation et validation de la proposition de synthèse : un jeu de cartes, low tech (pas cher), open-source, multi-cibles et multi-usages, utilisable en salle et dans l'espace public. 4 jeux en 1.

LES JEUX

- « Bonito » **Un jeu familial ou pour les enfants** à base de bluff, de collection et de collaboration, facile à prendre en mains et pour des parties rapides et rigolotes (10mn) – à jouer pendant que les parents préparent à manger ou dans la cours de récréation
- « Punch food » **Un jeu apéritif entre amis** pour des moments conviviaux à base de mimes, de devinettes et de gages dans la bonne humeur et de façon décomplexée – à jouer avant ou après le repas
- « Food city » **Un jeu populaire pour l'espace public** de réinvestissement de la citoyenneté sur des questions de gouvernance et d'enjeux sociétaux et politiques, à base d'interrupteurs-référendum (boutons de vote) à trouver, de passants ou joueurs à mobiliser, avec ou sans smartphone (photo viral sur les réseaux sociaux) – à jouer à chaque moment important de la vie politique pour rappeler le thème, ses défis et enjeux
- « Food forward » **Un jeu simulationniste à base de stratégie co-responsable** à mettre en œuvre pour une expérimentation positive de la gouvernance et une vision collaborative et incitative de la volonté politique – à jouer à chaque événement sur le sujet par des spécialistes et des non spécialistes



10h30 Réalisation des cartes



Partage des cartographies des parties prenantes et des solutions puis réalisation des cartes du jeu par équipe : Cartes défis, cartes obstacles, cartes solutions, cartes acteurs...



14h30 Test du jeu

Test du 2ème jeu, en mode Times Up. Ca fonctionne et c'est drôle ! Débrief collectif du SubLab Panorama des possibilités de tests en grandeur réelle. En vrai les près de 200 cartes ressembleront à ça :

Livraison de la version test le 15-07



17h00 Clôture



Live tweet du labo sur : @agenda21gironde #LaboM21



Labo M'21