



DRPI

Direction Recherche
Partenariats Innovation

AVIS DE PRÉSENTATION DE TRAVAUX EN VUE DE L'OBTENTION DE L'HABILITATION A DIRIGER DES RECHERCHES

Monsieur Nicolas BECU présentera ses travaux intitulés :

« Les courants d'influence et la pratique de la simulation participative : Contours, design et contributions aux changements sociétaux et organisationnels dans les territoires »

Spécialité : Géographie physique, humaine, économique et régionale. Section CNU : 23

Le mercredi 19 février 2020 à 9h00

**À La Rochelle Université
Amphithéâtre Michel Crépeau - Pôle Communication Multimédia Réseau
44 Avenue Albert Einstein, 17000 LA ROCHELLE**

Composition du Jury :

M. d'AQUINO Patrick	Chercheur HDR, CIRAD / IWMI-SEA, Vientiane (Laos)
M. BANOS Arnaud	Directeur de recherche CNRS, UMR Géographie-cités, Université Paris 1 Panthéon-Sorbonne et Paris 7 Diderot
M. CROOKALL David	Professeur invité, Université de Nice Sophia Antipolis
Mme DUVAT-MAGNAN Virginie	Professeure, LIENSS, La Rochelle
Mme GOURMELON Françoise	Directrice de recherche CNRS, LETG, Université de Caen-Normandie

Résumé :

La simulation participative est une simulation dont le déroulement est contrôlé par un groupe de personnes qui, en fonction d'un ensemble de règles, sont amenées à interagir pour répondre à différents objectifs. Elle est utilisée à des fins de concertation, d'apprentissage ou d'appui à l'action collective. Appliquée aux enjeux de transformation des territoires, elle permet à des acteurs de débattre des différentes évolutions possibles et d'appréhender les changements sociétaux et organisationnels à venir.

La première partie des travaux présentés croise les différents courants d'influences de la simulation participative : le domaine du *simulation and gaming* dont l'essor se produit aux États Unis dans les années 1960-1970, l'école française des sciences du jeu dont les premiers écrits datent des années soixante, la pratique de la modélisation d'accompagnement qui a débuté en France à partir de 1996, et l'usage des jeux sérieux dont l'engouement date des années 2000.

La seconde partie entre dans la mécanique de la simulation participative, décrit sa structure, les mécaniques de jeu associées et les différentes configurations possibles de l'artefact de simulation. Elle présente également ses effets d'apprentissage et de médiation, les modalités de l'évaluation des dispositifs, ainsi que l'articulation de son déploiement dans les territoires d'applications.

Les travaux présentés concluent sur les défis à relever tant en terme de conception de dispositifs de simulation participative que de renouvellement des pratiques dans le contexte de la transition sociale et écologique.