

Conception participative d'itinéraires techniques viticoles plus respectueux de l'environnement : développement du jeu sérieux Vitipoly®

Christel RENAUD-GENTIÉ¹, Anthony ROUAULT¹, Aurélie PERRIN¹, Séverine JULIEN¹, Marguerite RENOUF^{1,2}

1. USC GRAPPE, ESA-INRAE, Angers - France. c.renaud@groupe-esa.com

2 Centre for Agriculture and the Bioeconomy, Queensland University of Technology, Brisbane - Australia.

Oratrice : Christel RENAUD-GENTIÉ

Les jeux sérieux permettent à des publics professionnels ou non une approche ludique et impliquante de la résolution de problèmes ou de la sensibilisation à des enjeux. Malgré leur nombre croissant, aucun jeu sérieux sur environnement et agriculture ne concerne l'écoconception - qui consiste à intégrer l'environnement dès la conception d'un produit ou service, et lors de toutes les étapes de son cycle de vie - ni n'implique l'analyse du cycle de vie (ACV), méthode d'évaluation environnementale multicritères qui permet le mieux d'éclairer l'écoconception. Le jeu Vitipoly® est né d'un processus de création de méthodes et d'outils d'écoconception participatifs pour les vigneron·ne·s. Cette communication décrit la genèse et l'intérêt du jeu pour différents publics, et identifie les opportunités et les défis pour ce médium basé sur le jeu.

Le jeu Vitipoly® vise à sensibiliser les joueurs, étudiants ou vigneron·ne·s, aux impacts environnementaux de la gestion du vignoble et à développer leurs compétences en écoconception. Il comprend un plateau de jeu, des cartes, des livrets informatifs et un outil de calcul simplifié pour obtenir des résultats d'ACV pendant le jeu. Le but du jeu est de concevoir un itinéraire technique améliorant la performance environnementale d'un cas viticole. L'ACV y permet d'identifier les impacts des pratiques sur les émissions de polluants vers l'environnement (atteintes aux ressources biotiques) et la consommation de ressources abiotiques (fossiles, minérales, en eau, surfaces occupées).

Le jeu a été testé avec dix groupes d'étudiants en viticulture. Les retours des participants et d'un comité consultatif (conseillers viticoles et enseignants) ont guidé l'évolution du jeu.

Les étudiants ont conçu des scénarios de viticulture qui réduisaient les impacts environnementaux de 20% en moyenne, un taux approchant celui obtenu par des vigneron·ne·s en ateliers d'écoconception participative. Les retours ont permis d'améliorer plusieurs aspects du jeu et du calculateur ACV, VitLCA©.

Les tests ont montré que ce médium est un outil pédagogique efficace pour aider les étudiants à découvrir l'ACV et l'éco-conception, leur permettre de reconcevoir un itinéraire en coordonnant des enjeux environnementaux divers, et les objectifs de production et de qualité de la récolte. Les ateliers d'éco-conception avec les vigneron·ne·s qui avaient rencontré un écho favorable de la part des participants et des conseillers, vont ainsi pouvoir se poursuivre plus largement grâce à la boîte de jeu permettant aux conseillers de gérer la séance sans la présence de l'équipe de chercheurs.

Remerciements aux soutiens financiers : l'ADEME et le RFI Végétal, les participants aux tests, le comité consultatif et Frédérique Jourjon.

Séance de test et supports du jeu Vitipoly® (crédit photo A Garnier)

