



HAL
open science

Serious game, découverte et expérimentation d'un support ludique sur le travail

Alexis Chambel, Marie-Line Coulomb, Baptiste Boulon, Antoine Eisenbeis

► To cite this version:

Alexis Chambel, Marie-Line Coulomb, Baptiste Boulon, Antoine Eisenbeis. Serious game, découverte et expérimentation d'un support ludique sur le travail. 56ème congrès de la Société d'Ergonomie de Langue Française, Jul 2022, Genève, France. hal-03781362

HAL Id: hal-03781362

<https://hal.science/hal-03781362>

Submitted on 20 Sep 2022

HAL is a multi-disciplinary open access archive for the deposit and dissemination of scientific research documents, whether they are published or not. The documents may come from teaching and research institutions in France or abroad, or from public or private research centers.

L'archive ouverte pluridisciplinaire **HAL**, est destinée au dépôt et à la diffusion de documents scientifiques de niveau recherche, publiés ou non, émanant des établissements d'enseignement et de recherche français ou étrangers, des laboratoires publics ou privés.



56^{ème} CONGRÈS SELF
6 - 8 juillet 2022

**VULNÉRABILITÉS ET
RISQUES ÉMERGENTS**
penser et agir ensemble pour
transformer durablement

EBSCOhost

*The full text of SELF congresses
proceedings in Ergonomics Abstracts is
included in Academic Search Ultimate on
EBSCOhost™*

www.ergonomie-self.org

→ Ergonomics abstract

Serious game : découverte et expérimentation d'un support ludique sur le travail

Coordinateurs

Alexis CHAMBEL, Membre de la Commission JPR de la SELF, Environnement Ville Société,
Université Lumière Lyon 2, Parcours Doctoral National en santé travail coordonné par l'EHESP

alexis.chambel@gmail.com

Co-animateurs

Marie-Line COULOMB, Ergonome HCL

marielinecoulomb@gmail.com

Baptiste BOULON, Ergonome SOM ORTEC Group

boulonbaptiste@gmail.com

Antoine EISENBEIS, Membre de la Commission JPR de la SELF, Ergonome ministère de la
justice

antoine.eisenbeis@gmail.com

*Ce texte original a été produit dans le cadre du congrès de la Société d'Ergonomie de Langue Française qui s'est tenu à Genève les 6, 7 et 8 juillet 2022. Il est permis d'en faire une copie papier ou digitale pour un usage pédagogique ou universitaire, en citant la source exacte du document, qui est la suivante :

A.Chambel, M-L.Coulomb, B.Boulon, A.Eisenbeis. (2022). Serious game : découverte et expérimentation d'un support ludique sur le travail. Actes du 56ème Congrès de la SELF, Vulnérabilités et risques émergents : penser et agir ensemble pour transformer durablement. Genève, 6 au 8 juillet 2022.

Aucun usage commercial ne peut en être fait sans l'accord des éditeurs ou archiveurs électroniques. Permission to make digital or hard copies of all or part of this work for personal or classroom use is granted without fee provided that copies are not made or distributed for profit or commercial advantage and that copies bear this notice and the full citation on the first page.

OBJECTIFS DE L'ATELIER (STYLE WORD : SELF TITRE I)

Cet atelier vise à présenter et tester auprès de la communauté un projet de serious game (sous format de jeu de plateau) en cours de développement par la Commission Jeunes Pratiques en Réflexion de la SELF et par deux jeunes praticiens.

Ce projet trouve son initiative dans un constat qui nous semble récurrent au sein de la communauté : la difficulté à présenter et communiquer autour du métier d'ergonome. Plutôt que de parler directement du métier, une porte d'entrée sans doute faiblement attractive pour un support ludique, il nous semble plus accessible de parler de ce que tout le monde croit déjà connaître : le travail. Si le terme est employé par tous, il ne l'est que rarement avec la richesse et la vision portée par l'ergonomie de l'activité. L'idée centrale de ce jeu est donc de transmettre à travers un support ludique centré sur la thématique du travail quelques repères aux joueurs afin qu'ils puissent mieux comprendre ce que l'ergonome voit lorsqu'il parle de travail. Afin de se montrer respectueux et rigoureux envers notre discipline, la construction du jeu est faite en mobilisant notre expérience, mais également en s'appuyant sur de nombreux ouvrages de références (Cazamian, Noulin, & Hubault, 1996; Falzon, 2004, 2013; Guérin et al., 2021; Guérin, Laville, Daniellou, Duraffourg, & Kerguelen, 2007; Messing, 2016).

Au-delà de **ce premier objectif de diffusion de l'ergonomie**, ou tout au moins de sa vision et de ses cadres de pensées, se situe également un véritable **objectif pédagogique**. Loin de nous l'idée d'enseigner toute la richesse de l'ergonomie à partir d'un jeu, mais plutôt d'offrir quelques repères. Ceux-ci pourront alors servir de base d'échanges, ou pourront permettre d'amorcer une réflexivité sur sa propre activité ou le système de travail dans laquelle elle s'inscrit.

Le dernier objectif est de construire **un support ludique** qui permettrait d'ouvrir un dialogue. Le jeu, par sa nature, nous semble idéal pour créer du lien et faciliter les échanges, notamment dans les entreprises. Les questions du dialogue, du développement et de la co-production nous semblent, à l'image du travail, des points essentiels à l'ergonomie de l'activité. Nous avons donc fait le choix de les placer au cœur du fonctionnement du jeu. Cela se traduit notamment par une focale sur la conduite de projet, un objectif collectif et des mécaniques majoritairement collaboratives.

L'atelier permettra de tester un premier prototype de ce projet encore en cours de développement. L'objectif central est de vérifier le bon fonctionnement des mécaniques et la cohérence du projet à une plus grande échelle que lors des tests que nous aurons pu effectuer en amont.

Mais l'intérêt majeur de le présenter à la communauté se situe dans l'opportunité que représente la confrontation de ce projet avec les ergonomes pour vérifier la pertinence du contenu en lui-même et l'intérêt de la communauté pour ce projet. Ces retours nous permettront ensuite d'enrichir la version finale.

CONDITIONS MATERIELLES

L'atelier est pensé pour 12 à 18 participants répartis en 2 à 3 sous-groupes. Chaque groupe sera installé à une table avec son propre prototype pour réaliser une partie test.

L'animation de l'atelier se déroulera en plusieurs temps :

- Un premier temps assez court de présentation du projet et des règles.
- Un second temps réservé au jeu en lui-même.
- Un troisième temps de retours d'expériences, visant à recueillir l'avis des différents participants.

L'animation sera réalisée par les jeunes praticiens participants au projet (Baptiste Boulon et Marie-Line Coulomb) et deux membres de la Commission (Alexis Chambel et Antoine Eisenbeis).

RATTACHEMENT DESIRE AUX THEMES DU CONGRES ET/OU AUX 10 THEMES DE LA SELF

L'atelier s'inscrit dans plusieurs thèmes de la SELF.

Ce projet participe d'abord et avant tout de l'ancrage et de la diffusion de l'ergonomie en permettant de partager une vision du travail et des valeurs présentes dans la discipline via un outil ludique.

Il représente également une méthode originale et innovante pour aborder l'ergonomie, et pourrait s'inscrire dans l'axe ergonomie et innovation.

Dans une moindre mesure, il peut être considéré comme relevant de deux axes :

- L'axe ergonomie, apprentissage et formation pour sa dimension pédagogique et la réflexivité qu'il souhaite développer chez les joueurs
- L'axe recherches et pratiques de l'ergonomie dans la mesure où il peut être mobilisé dans plusieurs contextes, notamment en amont d'une intervention pour faciliter la découverte et la présentation de la discipline.

RÉFÉRENCES BIBLIOGRAPHIQUES

Cazamian, P., Noulin, M., & Hubault, F. (1996). *Traité d'ergonomie*. Toulouse: Octares Editions.
Falzon, P. (Éd.). (2004). *Ergonomie*. Paris: Presses universitaires de France.

Falzon, P. (2013). *Ergonomie constructive*. Paris: Presses Universitaire de France.



Guérin, F., Laville, A., Daniellou, F., Duraffourg, J., & Kerguelen, A. (2007). *Comprendre le travail pour le transformer: La pratique de l'ergonomie*. Lyon: ANACT.

Guérin, F., Pueyo, V., Béguin, P., Garrigou, A., Hubault, F., Maline, J., & Mortet, T. (2021). *Concevoir le travail, le défi de l'ergonomie* (1^{re} éd.). Toulouse.

Messing, K. (2016). *Les souffrances invisibles : Pour une science du travail à l'écoute des gens*. (M. Champagne, Trad.). Montréal [Escalquens]: Écosociété DG diffusion.