

SIMPARC



#GESTION#PARC #JEU #ASSISTANTS
<https://webia.lip6.fr/~briot/simparc/>

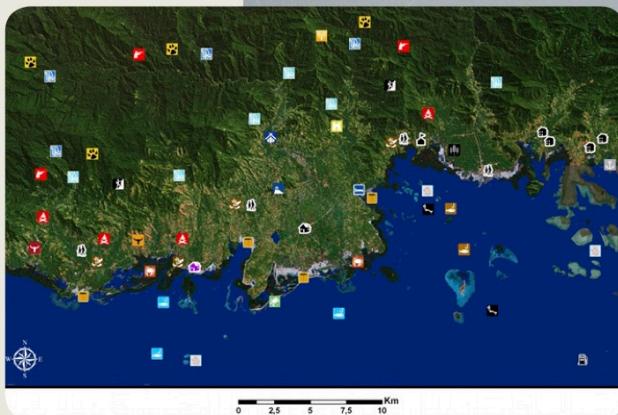


Image de parc fictif. Crédit : SimParc.



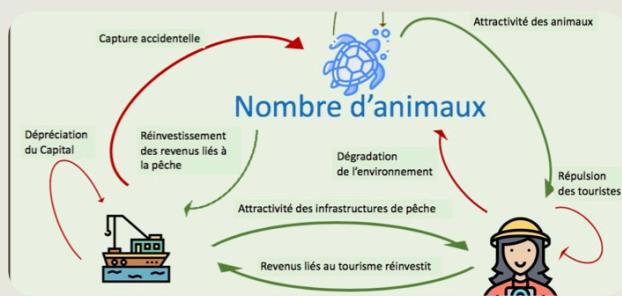
Jeu sérieux simulant conseil de gestion de parc/espace protégé et processus de décision/négociation parmi ses membres.

Chaque joueur joue à travers des interfaces pour l'analyse, la décision et la négociation sur un ordinateur connecté au serveur web du jeu (via internet ou réseau local, rendant ainsi un déploiement facile). Le projet a développé différents types d'agents assistants « intelligents » apportant une aide technique aux joueurs en matière de décision individuelle et de négociation : 1) un assistant fondé sur une analyse de viabilité pour l'aide à la décision (qui vérifie si les moyens d'action permettent de garantir à tout instant les objectifs d'un joueur et sinon suggère de les relâcher) et à la négociation (vérifie la compatibilité entre objectifs de plusieurs joueurs), 2) un agent médiateur artificiel proposant des compromis, 3) un gestionnaire artificiel capable d'argumenter ses décisions.

SimParc (Simulation de gestion participative de parcs) est un projet de recherche qui explore des méthodologies participatives de gestion de parcs (ex : parc de Tijuca à Rio de Janeiro) et d'espaces protégés (ex : réserve marine) pour la conservation de la biodiversité et l'inclusion sociale. Le prototype de jeu sérieux SimParc a montré sa faisabilité comme 1) outil de formation de gestionnaires de parcs et espaces protégés 2) outil de recherche pour explorer/évaluer des stratégies collectives de décision.



Chaque joueur joue un rôle de membre du conseil (ex : ONG, tourisme, pêcheurs) pour décider (ex : taille filets de pêche).



Exemple de modèle de dynamique de réserve marine. Crédit : SimParc.



Interface de préférences du joueur de l'assistant de viabilité. Crédit : SimParc.

