

Compte rendu de la session du 20 09 2013 de la Communauté de Pratique

Salle Mosson à l'IRSTEA de Montpellier.

Test et Co-conception du jeu de rôle « AgriBis »

Organisateur(s)

Farida Amichi, Amar Imache

Participants

Hassan Quarouch, Nathalie Benarrosh, Clémence Moreau, Nicolas Paget, Sami Bouarfa, Caroline Coulon, Azza Challouf, Mathieu Dionnet, Dominique Rollin.



Rappel du contexte

Dans le cadre du projet ANR GroundWater Arena, des travaux de thèse expliquent le boom agricole dans la région des Ziban (Biskra, Algérie) par la combinaison de deux principales ambitions d'acteurs, celle de gravir l'ascenseur socioprofessionnel à court et moyen termes et celle de garantir sa retraite en investissant dans des palmeraies à long terme. Ces travaux ont conclu que, bien que l'association du maraîchage sous serres et du palmier dattier soit temporaire sur une même exploitation, elle permet tout de même à chaque acteur d'atteindre ses ambitions. Cette exploitation agricole mixte est devenue un modèle dans l'exploration de nouvelles frontières agricoles et a fortiori celles de l'eau également. Derrière ce nouveau front pionnier, le propriétaire terrien reconvertis ses terres précédemment louées, en palmiers dattiers, ce qui pousse alors les faiseurs de ce modèle (les locataires) à se déplacer sur de nouvelles terres, et parfois à se sédentariser en devenant propriétaires.

Objectif de la communauté de pratique

L'objectif de cette communauté de pratique était de tester un jeu de rôles nommé « AgriBis », en cours de développement, qui met en situation des propriétaires de terres et de palmeraies, des locataires porteurs de capitaux et de serres tunnels pour faire du maraîchage ainsi que des métayers apportant leur force de travail. Des sessions de test du jeu de rôles auront lieu sur le terrain avec des chercheurs et des personnes ressources à Biskra en octobre 2013 et lors d'un atelier du projet Arena en décembre 2013 en vue de réfléchir collectivement et d'apporter des contributions à l'amélioration du jeu qui sera testé avec les agriculteurs en 2014.

Objectif de la démarche

Dans un premier temps, le but est de valider, de corriger et de calibrer l'analyse actuelle du modèle agricole « Biskra » avec les acteurs concernés et de constituer ainsi un point de départ partagé et stabilisé pour enclencher ensuite les discussions tant sur la situation actuelle que future.

Résultats

Après le test du jeu, les discussions ont porté sur les remarques suivantes :



Le jeu est facile à jouer pour ceux qui ne connaissent pas le contexte.

Les cartons « capital eau » ont été supprimés car trop compliqués à gérer pour le maître du jeu et pour les joueurs → remplacer par 9 puces qui représentent un forage qui seront mobiles sur les parcelles

Pour certains, l'évolution du jeu était trop linéaire, il faudrait alors introduire des cartes aléas. Pour d'autres, la linéarité n'est pas un problème, car le but est d'arriver à un débriefing à la fin du jeu sur l'évolution du territoire, de plus, les cartes aléas, complexifient davantage les calculs.

Trop de calculs lors du jeu → Réaliser des abaques pour payer les joueurs et éviter de perdre du temps à chaque tour pour faire des calculs.

Modifier les tableaux de bord des joueurs, pas assez complet !

Faire une présentation power point avant le début du jeu pour expliquer le contexte et le déroulement du jeu.

Obliger les métayers à louer des serres près du locataire ou du propriétaire pour lequel ils travaillent et donc les grands propriétaires à louer pour les métayers locataires : le but est d' « occuper » les métayers durant le jeu et avoir une répartition des tâches équivalente.

La relativité de la monnaie du jeu (Bisks) par rapport au prix de l'achat d'une maison, d'un commerce, d'une entreprise...

Pour la session de décembre (atelier Arena), faut-il faire le jeu avant ou après la sortie de terrain pour les participants ? Majoritairement les participants ont préféré tester le jeu avant la sortie.

Pour les métayers, ça sera au maître du jeu de les payer pour une meilleure flexibilité.

Il faudrait mieux préciser l'objectif du jeu : Avec les agriculteurs, on souhaiterait organiser les discussions autour des scénarios à venir.

L'un des objectifs du jeu est de permettre d'avoir une vision globale de tous les enjeux. Il faut donc réfléchir à la manière dont ça pourrait être possible.