

# Compte-rendu de la communauté de pratique

Date de la communauté : Le mercredi 08/06/2016 - 09h00-12h00

Lieu : Bibliothèque du Bâtiment Minéa, IRSTEA de Montpellier.

Participants : Franck Cazin (Directeur Technique du Syndicat Mixte de la Ceze), Romain Carausse (doctorant Cifre CACG), Amar Imache (Lisode), Matthieu Dionnet (Lisode), Sami Bouarfa (IRSTEA), Nils Ferrand (IRSTEA).

Organisatrices: Sylvie Morardet (Chercheure Irstea) & Marine Jourden (Ingénieure d'études Irstea)

## 1. Objectifs de la séance en communauté de pratique

L'objectif de cette session de communauté de pratique était de tester la pertinence d'un jeu créé pour inviter les participants à délibérer sur les principes du partage de la ressource en eau. L'objectif était de vérifier la calibration du jeu de plateau, la pertinence des exercices proposés pour structurer la délibération et la cohérence du déroulement de l'atelier dans son entier.

## 2. Déroulement de la session

### i. 09h00 – 9h15 : Contextualisation du projet de recherche dans lequel s'inscrit cet atelier

Les ateliers participatifs s'inscrivent dans le cadre d'une évaluation économique des préférences de la population concernant le partage de la ressource en eau en Cévennes. L'objectif de cette étude est double : d'une part, elle vise à améliorer les méthodes d'évaluation économique de l'environnement en combinant des méthodes « classiques » d'évaluation de l'environnement (méthode de l'expérimentation des choix) avec des ateliers délibératifs, afin d'identifier la pluralité des valeurs que les participants accordent à l'environnement. D'autre part, l'étude cherche à mieux comprendre les préférences de la population concernant le partage de la ressource en eau afin d'aider aux décisions publiques.



Le territoire d'étude : la zone cévenole du bassin des Gardons



Figure 1. Localisation du terrain d'étude (extrait du diaporama présenté au début de l'atelier)

L'enquête concerne la zone des « Gardons cévenols », située en amont du bassin versant des Gardons. Le patrimoine naturel et culturel du massif des Cévennes est un moteur de l'économie locale, qui est principalement basée sur le tourisme. Cependant, une pression de plus en plus forte se fait sentir sur la ressource en eau en période d'étiage. Elle s'explique par les changements climatiques globaux, l'augmentation globale de la demande en eau potable, la concentration des prélèvements pendant la saison estivale (tourisme, agriculture) et la mise en œuvre d'une réglementation sur les volumes prélevables.

Dans ce cadre, la répartition des efforts d'économie d'eau entre les usagers devient une problématique majeure dans la région, entre préservation de la qualité des cours d'eau et développement économique et social des vallées.

**ii. 09h15-10h00 : Test d'un jeu de plateau adapté de Wat-a-Game.**

**Résumé des règles du jeu :** Le jeu est calibré pour 6 joueurs prenant le rôle soit d'agriculteurs (2 joueurs), d'habitants de la vallée (2 joueurs) et de professionnels du tourisme (2 joueurs). Les joueurs sont disposés le long d'une rivière dans laquelle circule un certain nombre d'unités d'eau. Les joueurs ont différents objectifs individuels à réaliser. Il y a de plus des objectifs collectifs de qualité de vie et d'emploi qui doivent être atteints par l'ensemble des habitants de la vallée. Au début de chaque tour, les joueurs peuvent décider de mettre en place des actions individuelles qui vont augmenter ou réduire leurs besoins en eau, ou prendre part à une action collective qui contribue à réduire les prélèvements en eau. A la fin du tour, des contraintes d'eau minimum dans la rivière doivent être respectées en aval sous peine de pénalisation collective des joueurs.



Figure 2. Le jeu en action

Le jeu s'est déroulé en trois tours. Tous les tours ont débouché sur une crise : la contrainte aval en eau n'a pas été respectée pour les deux premiers tours et une crise est survenue entre les usagers lors du troisième et dernier tour (les 3 usagers de l'aval n'ont pas pu satisfaire leurs besoins en eau).



Figure 3. Tableau de bord général du jeu

TABLEAU DE BORD				
	Départ	Tour 1	Tour 2	Tour 3
Action				
Besoin en eau	4	4	4	4
Revenus	4	4	4	4
Amende	-2	-1	-1	-1

Figure 4. Tableau de bord individuel des joueurs: exemple d'un joueur « acteur du tourisme »

### iii. 10h00-10h20 : Une période de délibération des joueurs sur les résultats du jeu

Dans cette phase de délibération, les joueurs doivent expliquer leurs choix d'action selon le rôle qu'ils tenaient dans le jeu. Deux questions ont été posées afin d'organiser la période de délibération des joueurs :

- Quels étaient vos objectifs au cours de ce jeu ?
- Comment avez-vous pu concilier vos objectifs individuels avec les objectifs collectifs ?

Plusieurs positions ont ainsi été explicitées : la volonté de maintenir son activité (un agriculteur), l'idée d'avoir un comportement exemplaire (un acteur du tourisme), la volonté « d'en profiter » quand on en a les moyens (un habitant). Un agriculteur a pointé du doigt le fait que des gens peuvent venir de l'extérieur, avec un objectif individuel et consommer beaucoup d'eau sans se soucier des autres usagers (à l'attention de l'habitant en amont qui était un gros consommateur).

### iv. 10h20-10h40 : Une période de délibération sur les principes qui doivent guider le partage de la ressource en eau

Dans la deuxième phase de la délibération, les participants doivent sortir du rôle qu'ils tenaient dans le jeu pour se positionner personnellement<sup>1</sup> par rapport à des principes de justice pouvant s'appliquer sur les enjeux de partage de la ressource en eau.

Ils ont d'abord hiérarchisé individuellement sur une feuille 7 principes qui leur étaient proposés, avec la possibilité d'en rajouter de nouveaux.

Ils ont ensuite été amenés à se positionner par rapport à ces mêmes principes sur un tableau collectif, cette fois non plus en les hiérarchisant mais en donnant leur degré d'adhésion à chaque principe.

Cette échelle a permis de dégager les principes plus ou moins consensuels et de les discuter.

Lorsqu'ils seront réalisés sur le terrain et en situation réelle, l'idée est de pouvoir raccrocher cette phase de la délibération aux enjeux du partage de l'eau tels qu'ils sont perçus par les habitants du bassin versant.



Figure 5. Phase de délibération autour des principes du partage de l'eau

A titre d'exemple, on peut retenir plusieurs points soulevés dans la discussion : Concernant les droits historiques, un acteur souligne que ces autorisations historiques contribuent à pénaliser l'écologie des cours d'eau. Des oppositions entre ces valeurs ont été mises en évidence à plusieurs reprises. D'autres participants soulèvent la nécessité de faire des compromis entre plusieurs principes (entre égalitarisme et utilitarisme par exemple).

<sup>1</sup> Lors de la session, il est apparu que cette consigne de « sortir de son rôle dans le jeu » n'avait pas été suffisamment explicitée. Quelques participants ont donc choisi les principes en fonction de leur rôle et non pas en fonction de leur vision personnelle. Il faudra donc veiller à faire clairement apparaître à l'oral une rupture avec la délibération précédente qui porte sur les rôles de chacun dans le jeu.

## v. 10h40-11h00 : Un exercice d'expérimentation des choix à réaliser en collectif

La phase finale de l'atelier consistait à réaliser un exercice d'expérimentation des choix en collectif. Il s'agit d'un exercice classique en économie de l'environnement (mais réalisé habituellement en individuel), dans lequel les individus sont amenés à se prononcer entre différents scénarios (en l'occurrence des scénarios d'allocation de la ressource en eau entre différents usages). Pour chaque choix, il leur est ensuite demandé combien ils seraient prêts à payer pour voir le scénario choisi se réaliser. Plusieurs situations de choix sont successivement proposées pour mettre les participants face à différents types de compromis.

Quelles sont vos préférences pour le partage de l'eau ?

Bloc 1 / Carte 1	Si on ne fait rien, dans 10 ans :	Scénario A*	Scénario B*
Usages domestiques 	 Satisfaction des besoins : moyenne	 Satisfaction des besoins : mauvaise	 Satisfaction des besoins : meilleure
Population estivale 	 Satisfaction des besoins : moyenne	 Satisfaction des besoins : mauvaise	 Satisfaction des besoins : meilleure
Agriculture et paysages 	 Satisfaction des besoins : moyenne	 Satisfaction des besoins : mauvaise	 Satisfaction des besoins : bonne
Milieu aquatiques 	 Satisfaction des besoins : moyenne	 Satisfaction des besoins : mauvaise	 Satisfaction des besoins : bonne
Quel est votre choix ?	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

\*Les scénarios A et B ont un coût du fait des mesures mises en œuvre au niveau individuel et/ou collectif pour mieux satisfaire les besoins des usagers (par exemple : sensibilisation de la population aux gestes d'économies d'eau, réparation des réseaux d'eau potable, construction de réservoirs pour récupérer l'eau de pluie...)

Si vous avez choisi le scénario A ou B : quel montant maximum seriez-vous prêt(e) à payer personnellement par an pendant 10 ans pour voir se réaliser le scénario que vous avez choisi ?

Pour répondre à cette question, vous devez considérer que la somme que vous payez n'est plus utilisable pour l'achat de tout autre bien dont vous pourriez avoir besoin.

<input type="checkbox"/> 5 €	<input type="checkbox"/> 35 €	<input type="checkbox"/> 80 €
<input type="checkbox"/> 10 €	<input type="checkbox"/> 40 €	<input type="checkbox"/> Plus de 80€ : précisez : ..... €/an
<input type="checkbox"/> 15 €	<input type="checkbox"/> 45 €	
<input type="checkbox"/> 20 €	<input type="checkbox"/> 50 €	<input type="checkbox"/> Je ne veux pas payer
<input type="checkbox"/> 25 €	<input type="checkbox"/> 60 €	<input type="checkbox"/> Je ne sais pas
<input type="checkbox"/> 30 €	<input type="checkbox"/> 70 €	

En situation réelle, les participants de l'atelier auront tous fait cet exercice individuellement avant de participer à l'atelier. Dans l'atelier, il leur sera seulement demandé de réaliser le même exercice en collectif.

Dans le cadre de la communauté de pratique, il a été demandé aux participants de réaliser d'abord les exercices en individuel, afin de s'imprégner des consignes, puis en collectif.

## 3. 11h00-11h45 : Réflexion finale sur l'atelier

Les remarques du débriefing final ont été consignées par catégorie dans le tableau ci-dessous. Les astérisques \* indiquent que la remarque a été citée par plusieurs participant ou a fait l'objet d'un consensus.

Remarques sur...	
<b>Le jeu</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Jeu intéressant entre actions concrètes et valeurs fondamentales *</li> <li>- Bon jeu qui reflète bien la réalité d'un BV comme les Gardons *</li> <li>- Frustration, envie de faire un 4<sup>ème</sup> tour. En général il y a besoin de plusieurs tours avant que les joueurs se rendent compte que l'individuel ne marche pas forcément et qu'il faut jouer collectif. Un quatrième tour pourrait peut-être permettre d'impulser cette dynamique.</li> <li>- Très bon calibrage</li> <li>- Faire les consignes à l'oral, montrer concrètement comment ça se passe en prenant le rôle d'un joueur pour faire 1 exemple d'action</li> <li>- Cacher le nombre de tours envisagés par les organisateurs : si les joueurs savent qu'il y a seulement trois tours, cela peut avoir un</li> </ul>

	<p>impact sur leurs stratégies dans le jeu.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Actions collectives : on peut faire 1 poster plutôt que des fiches individuelles, cela fait moins de choses à lire au départ et rend l'appropriation de son rôle plus facile.</li> <li>- Proposition de donner des rôles indifférenciés aux joueurs (en se basant sur l'idée que leur localisation d'amont en aval est suffisante pour soulever les questions de justice dans le partage de la ressource en eau) <ul style="list-style-type: none"> <li>o Intérêt : chacun se projette selon sa propre réalité, ce qui évite le changement de positionnement avec le 2<sup>ème</sup> exercice</li> <li>o Inconvénients : déconnexion de la réalité locale, plus de peur de révéler des positions confortables ou des comportements opportunistes, ce qui conduirait à des crises moins marquées. Globalement il y aurait moins de discussion soulevée par le jeu qu'avec des rôles contrastés</li> <li>o crainte de dévoiler une position confortable ou opportuniste</li> </ul> </li> <li>- Pour les revenus : utiliser une forme de billes différente de celle des billes représentant l'eau pour être sûr de bien les différencier.</li> <li>- Amende collective : pas très réaliste mais bien pour faire naître des sentiments d'injustice</li> </ul>
<p><b>La délibération sur le jeu</b></p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Différencier posture dans le jeu (s'exprimer en tant que son rôle dans le jeu) et posture dans la vie réelle (s'exprimer en tant que citoyen)</li> </ul>
<p><b>Les valeurs</b></p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Posture dans le jeu Vs Posture dans la vie réelle : Transition avec la délibération sur le jeu et les rôles parfois mal comprise, à bien expliciter</li> <li>- Un peu difficile de se voir imposer les valeurs, il faudrait peut-être faire un brainstorming et laisser les gens proposer leurs propres valeurs ?</li> <li>- La première étape sur le classement individuel des valeurs n'est pas essentielle, seulement faire l'exercice de degré de consensus *</li> <li>- Effort de simplification à faire car les participants ne seront pas dans l'intellectualisation : garder seulement les phrases illustrant les principes et ne pas utiliser les noms abrégés des principes car ils ne sont pas forcément faciles à manipuler</li> <li>- Intérêt de l'amende ou non : ça pose les questions de justice parce que les joueurs paient tous pour les travers de certains</li> <li>- L'utilisation de gommettes neutres permet de ne pas cristalliser les positions</li> <li>- Poser la question : <b>qu'est-ce qui vous semble le plus juste pour guider le partage de la ressource en eau ?</b></li> <li>- Faire l'exercice individuel des principes au début et à la fin de l'atelier pour voir s'ils évoluent ou pas. Faire un groupe témoin où le premier exercice est fait longtemps avant pour qu'ils oublient ce qu'ils ont marqué. Il est également possible d'intégrer cet exercice dans le questionnaire individuel.</li> </ul>
<p><b>L'exercice d'expérimentation des choix</b></p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Un peu trop abstrait</li> <li>- Trop de choix, moins intéressant</li> <li>- Attention aux couleurs des gouttes des différents usages : elles peuvent être porteuses de sens (du genre rouge associé au mal et vert au bien...) → préférer une couleur unique</li> <li>- Préférer les niveaux « Bon Moyen Mauvais ». Médiocre ne veut pas dire grand-chose</li> </ul>

<p><b>Le déroulé de l'ensemble de l'atelier</b></p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Ensemble trop dense, trop d'exercices à la suite, risque de « perdre » les participants en cours de route**</li> <li>- Afficher le programme du déroulement comme ça les participants n'avancent pas à l'aveugle, surtout que l'atelier en question est dense. Expliquer la logique du déroulé : commencer par une simulation, puis on va passer à un exercice de réflexion sur ce qui s'est passé puis on va parler de scénario</li> <li>- Préoccupation d'ordre méthodologique sur la capacité d'établir un lien entre le positionnement des participants, les valeurs fondamentales qui peuvent changer en fonction du contexte et leur rôle dans le jeu.</li> <li>- Risque qu'il y ait un manque de débat à la fin car les gens seront tous d'accord sur le constat qu'il faut partager l'eau</li> <li>- Risque que les acteurs n'aient pas de comportement opportuniste dans le jeu (par exemple construction de la piscine), on ne pourra pas pointer du doigt certains comportements. → mais le calibrage du jeu fait qu'il y aura quand même une crise, et tous ne seront pas touchés de la même manière</li> </ul>
<p><b>Sur l'organisation d'ateliers en général</b></p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Attention aux gens qui viennent, essayer de faire un choix des participants (même si cela dépend bien évidemment de la force de mobilisation)</li> </ul>