

# CR de la Communauté de pratique

Utiliser un jeu de rôles en café-débat. Changement climatique & partage de l'eau : expérimenter le vécu d'un agriculteur, d'un gestionnaire, d'une coopérative ...

**Date et lieu :** Le 21 mai 2019 à l'IRSTEA de Montpellier (salle Mosson) de 9h30 à 12h.

**Organisateurs :** Ninon KRATCHKOVSKY (Lisode)

**Participants :** Géraldine ABRAMI (CIRAD), Audrey BALLERY (CNRS), Baptiste BERTOME (IRSTEA), Irina COMTE (CIRAD), Emilie DIAS (LIRDEF), Mathieu DIONNET (Lisode), Emeline HASSENFORDER (IRSTEA), Amar IMACHE (Lisode), Jean-Marc IRIS (COMOE), Fanny LASHCARI (Lisode), Florian URBAN (Institution Adour)



**Contexte :** Le territoire de l'Adour en Amont d'Aire (près de Tarbes, allant des Pyrénées jusqu'au Gers) connaît de forts déficits en eau, tant et si bien qu'il a été décidé d'y mettre en place un « Projet de Territoire pour la Gestion de la ressource en Eau » (PTGE). Nouvel instrument réglementaire, ce PTGE doit permettre d'aborder collectivement le sujet très controversé d'éventuels nouveaux barrages, et débloquer des financements Agence de l'Eau.

Il s'agit de réunir tous les acteurs pour dresser ensemble un diagnostic puis mettre en place des solutions. En marge de la concertation institutionnelle, l'Institut Adour, qui coordonne ce projet de territoire, va mettre en place des "cafés-débats" en début et en fin d'été pour permettre aux citoyens de participer à ce diagnostic. Ces cafés-débats seront ouverts à tous et débuteront par une phase de jeu de rôles qui permettra aux citoyens de prendre connaissance du fonctionnement du territoire et de ces enjeux. C'est autour de ce jeu que se tient la communauté de pratique.

**Objectif de la communauté de pratique :** Tester le jeu et faire des retours sur les informations et messages reçus en tant que joueur, sur la facilité à comprendre la mécanique. Récolter des suggestions d'améliorations, des critiques, pour pouvoir l'améliorer.

## Déroulé :

9h30-10h : présentation des participants et du contexte de conception du jeu

10h-11h15 : test du jeu

11h15-12h : Débriefing, retours, critiques, suggestions d'amélioration



## Retours des participants :

- Sur l'utilisation de ce jeu en café-débat, avec le grand public :
  - o Le jeu semble trop agricole et trop éloigné des citoyens pour créer chez eux des réactions et pour les amener à partager leurs savoirs d'usage. Quel est l'intérêt des citoyens à participer dans ce cas ?
  - o Le jeu de manière générale est trop long et trop complexe pour le grand public.
  - o Pourquoi ne pas faire plutôt plusieurs jeux très simples où chaque jeu traiterait d'un thème, d'une problématique qu'on souhaite amener ? Réponse : le temps nous manque

et si on a 5 participants (ce qui pourrait arriver) c'est difficile d'en faire 3 ou 4 groupes qui joueraient à des jeux différents

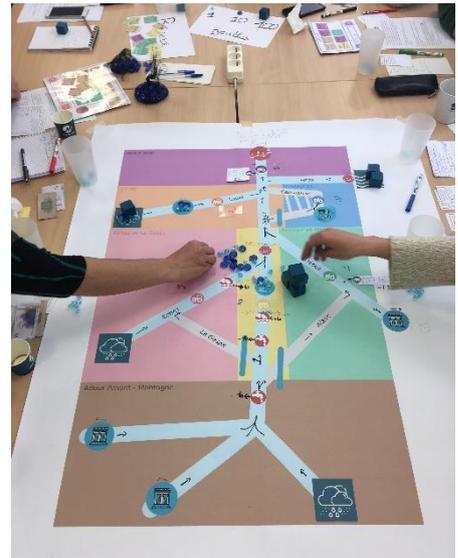
- Sur le jeu en lui-même :

o Les personnages :

- Il faudrait peut-être développer d'autres rôles, non agricoles, montrer des choses qui peuvent toucher plus directement les citoyens
- Les fiches de rôle sont trop longues et certains rôles ont trop d'objectifs
- Le rôle du gestionnaire de l'eau est trop complexe à prendre en main
- Sur le rôle de la filière : pourquoi ce n'est pas elle qui achète les cultures ?
- Sur le rôle de la filière : si son objectif sur une culture n'est pas atteint, elle pourrait l'acheter à plus bas prix
- Sur le rôle du gestionnaire : « on est sensibilisé à la complexité »

o L'ergonomie, le matériel :

- Il y a beaucoup de manipulation, ce qui fait perdre du temps
- Il y a trop de cultures représentées, dont certaines sont très proches et n'ont pas vraiment d'intérêt à être différenciées
- Le plateau actuel, tel qu'il est construit, ne permet pas d'avoir une vision d'ensemble de l'agriculture sur le territoire
- Une simplification du réseau de cours d'eau/canaux peut être faite. La fusion de deux retenues fait l'unanimité. En revanche certains parlent d'enlever certains affluents, d'autres disent que « c'est pas mal de bien représenter le système »



o Le fonctionnement, le déroulé :

- Le calibrage est à revoir sur plusieurs points : l'eau disponible (elle ne manquait pas assez, il n'y a pas eu de situation de tension ou de manque) et l'aspect économique
- L'argent n'est peut-être pas nécessaire pour jouer ? Cette question ne faisait pas l'unanimité.
- Commencer le jeu par une année rapide où les cultures sont fixées, qui sert de démonstration pour le gestionnaire. Ou alors juste expliquer « L'année dernière vous aviez ces cultures-ci, il y a eu tant de pluie, vous avez gagné tant d'argent »
- Sur l'irrigation des cultures : le système actuel est un peu étrange, faire du « tout ou rien » ça serait plus simple et plus clair, pareil pour les conséquences de l'arrêté préfectoral.
- L'argent n'est peut-être pas nécessaire pour jouer ? Tous n'étaient pas d'accord sur ce point.
- A la fin de chaque année noter les conditions météo, la quantité d'eau prélevée, le volume en sortie de bassin

- Sur les messages reçus :

- o « En fait il y a plein d'eau »

Merci aux participants pour leurs contributions et remarques, retours, critiques et suggestions qui sont riches et constructifs ! Elles sont prises en compte et le jeu sera modifié selon ces remarques (dans la mesure du possible).

Merci à Amar et Fanny pour les photos.