

Communauté de pratiques du 6 juin 2018 – Test Rés'éaulution

Diffuse version 2

Compte-rendu des échanges en débriefing et notes personnelles pendant la session

Animation :

- Besoin d'une fiche/guide écrit pour l'animateur afin d'être clair dans les objectifs du jeu et dans l'explication du déroulement, des règles
- L'explication des règles peut être faite pendant un tour de démonstration plutôt que de manière abstraite
- Si l'on choisit de garder un scénario collectif à tester (« le préfet sollicite un groupe d'experts pour tester des changements afin d'atteindre une baisse de 40% des pressions phyto et nitrates »), celle-ci doit être explicite dans la présentation du jeu. Le débriefing devra également porter sur cette question : quelles contraintes à ce changement dans la réalité ?
- Bien fixer les temps d'animation, attribuer un timing à chaque étape, bien marquer les moments de discussion collective
- Les grandes étapes du jeu pourraient être affichées sur un tableau
- Le jeu montre bien les intérêts individuels de chacun des acteurs et ne favorise pas les discussions sur les enjeux collectifs, ce qui n'est pas gênant au vu de l'objectif qui est de dévoiler une certaine réalité sur cet enjeu des pollutions diffuses. Par contre, il faut veiller à ce que le débriefing porte bien sur ces enjeux collectifs et les difficultés à les mettre en dialogue
- Autre solution : faire 2 tours avec la situation « normale » puis instaurer un changement en cours de jeu : des obligations réglementaires pour la protection du captage Grenelle. Le problème sur ce territoire c'est qu'on est déjà en captage Grenelle est que les obligations ne sont pas respectées. En 77 les arrêtés ZSCE sont pris mais n'effraient personne car aucune mesure n'est mise en place dans la réalité à cause de la pression agricole (dixit la DDT !)
- Débriefing : une partie en groupe et une partie en plénière ? En sous-groupe : vécu de la session + explicitation des stratégies des joueurs, en plénière discussion sur les contraintes au changement et la difficulté de discuter d'enjeux collectifs ?

Supports :

- Fiche de rôle agriculteur : formulation de la 1^{ère} phrase à revoir, le second paragraphe est trop incitatif à l'implantation de ZTHA.
- De manière générale, éviter les acronymes (ZTHA, CIPAN, etc.)
- Homogénéiser le vocabulaire, encore un problème avec « optimisé »/ « classique »
- Mettre les numéros des parcelles à côté de chaque parcelle et non pas à l'intérieur pour les rendre visibles
- Avoir posé les parcelles de l'assolement de départ avant le début du jeu, avec les billes d'intrants dessus
- Dessiner un captage à proximité de la ville de Belly-en-Brie ?
- Photos pour cartes cultures : regarder sur la photothèque de l'intranet Irstea

Rôles et dynamique du jeu :

OSD

Les intérêts de l'OSD sont bien représentés, on comprend vite que l'OSD doit conseiller du blé assurantiel pour faire de la marge et qu'elle a également tout intérêt à encourager et financer l'installation de ZTHA (à condition que les agriculteurs privilégient le mode assurantiel). Est-ce qu'on précise sur la fiche de rôle de l'OSD qu'elle a comme contrainte de fournir à ses industries agroalimentaire du blé avec une teneur en protéine importante (7% ?), ce qui nécessite de l'azote, et cela fait d'ailleurs écho à ce que nous disent souvent les agriculteurs quand ils parlent du cahier des charges imposé par les coopératives....

OK pour le nombre limité de betterave et la filière chanvre à développer en cours de jeu.

Une partie de son tableau ne lui sert à rien, elle peut être enlevée.

Il n'est pas nécessaire que l'OSD donne l'argent aux agriculteurs, l'animateur pourrait le faire directement. Cela lui permettrait de se concentrer davantage sur les stratégies des agriculteurs.

Agriculteurs :

Le tableau sensé les guider dans leurs décisions n'est pas clair, à revoir selon un arbre de décision plus simple. Pour une version « grand public », les choix agronomiques sont à simplifier, la question des intercultures est trop technique, difficile à comprendre, alors que c'est finalement marginal. Est-ce qu'on ne pourrait pas simplifier en regroupant Cipan et repousse sous un même et unique choix : rien/sol nu OU interculture (peu importe laquelle) ? Ils pourraient décider d'une culture + d'une interculture dans le même tour, ce qui permettrait de calculer directement l'apport nitrate (le problème est que cela conditionne ensuite le choix de la culture suivante). Représenter leurs choix selon un schéma, time line, arbre de décision ?

Question personnelle : s'ils choisissent de ne rien mettre en interculture, j'avais compris que leur manière à eux d'éviter les repousses ou l'invasion d'adventices c'était de passer de l'herbicide pour avoir un sol totalement nu après récolte, du coup je me demandais pourquoi on n'a pas ajouté un apport de phyto supplémentaire en cas de choix « sol nu », c'est-à-dire pas d'interculture ?

Trouver un moyen pour que les agriculteurs n'accumulent pas l'argent de leurs marges à chaque tours : intégrer un « coût de la vie » ? repartir à zéro à chaque début de tour ? Sinon cela rend l'investissement dans des ZT trop simple à réaliser.

Il est étonnant de pouvoir faire du blé sur blé sur blé... sans avoir des baisses de rendement.

Il est étonnant que les marges soient fixes alors qu'il y a bien un marché donc des variations de prix dans la réalité.

Il risque d'y avoir des réactions vives des agriculteurs sur les marges des cultures qui ne sont pas si différentes selon les modes de conduites.

Impression que les agriculteurs ont eux-mêmes que peu de marges de manœuvre, leurs choix sont contraints par ce que peut accepter la coopérative.

Les contraintes lorsqu'on s'engage dans le mode économe ne sont pas claires.

Représenter les charges des agriculteurs différentes selon le mode de conduite choisi ?

Les badges profils des agriculteurs : mettre de manière systématique le badge de l'agriculteur qui est aussi adjoint au maire. Bien expliquer dans la présentation des rôles qu'ils sont agriculteurs mais pas que, ils sont aussi chasseurs, adjoint au maire, ou proche de la coop, ou marcheurs...

Élu

L'élu n'a que très peu de capacité de négociation, ce qui reflète assez bien la réalité...

Il devrait être incité à se déplacer, aller voir les autres joueurs pour discuter, tenter d'infléchir leurs stratégies, instaurer un rapport de confiance, créer du lien. Donc ne pas limiter son temps de parole et d'action au seul moment de son bilan en fin de tour. On peut donc l'inciter à le faire en l'inscrivant dans sa fiche de rôle

Indicateur « Attractivité du territoire » à revoir car trop flou, agrège trop de choses différentes.

Revenir au choix de début « potentiel de loisir/promenade », ou bien « autres usages de l'espace » ?

Simplifier son suivi des indicateurs sur le panneau avec un code couleur de 3 post-it différents, on doit également rendre visible l'évolution des situations à chaque tour :

	Tour 1	Tour 2	Tour 3	Tour 4	Tour 5
Phyto	70	52	47	37	
Nitrate	52	70	37		
Biodiversité	1	1	2		
Autres usages	1	2			
Paysage	1				

*Chiffres aléatoires