

Compte-rendu de la Communauté de pratique

Res'eau-lution diffuse : un jeu de rôle pour ouvrir la discussion sur les enjeux liés à la pollution diffuse dans le contexte agricole de la Brie.



Date et lieu : Le 2 juillet 2019 à l'IRSTEA de Montpellier (salle Mosson) de 14h à 17h.

Organisateurs : Fanny LASHCARI et Jean-Emmanuel ROUGIER (Lisode)

Participants : Méline AUCANTE (IRSTEA), Audrey BARBE (Lisode), Baptiste BERTHOME (IRSTEA), Simon ISTER (Master Vigne et Vin), Ninon KRATCHKOVSKY (Lisode), Anne MATZINGER (IRSTEA), Marine PIZETTE (IRSTEA).

CONTEXTE :

Territoire concerné par le projet : le bassin versant de l'amont de l'Ancoeur situé sur l'aire d'alimentation de captage de Nangis : une zone **fortement agricole** fragilisée par des gouffres karstiques et sensible à la **pollution diffuse d'origine agricole**.

Le jeu **Res'eau-lution diffuse** est intégré au **projet Brie'Eau** initié par AQUI Brie et IRSTEA HBAN.

Ce projet est axé autour d'un **processus participatif** mené par LISODE, L'IRSTEA G-EAU Montpellier et l'INRA. Le jeu de rôle Res'eau-lution diffuse est un des outils participatifs développés.

OBJECTIF DE LA DEMARCHE :

Mettre en avant un dialogue territorial entre les différents acteurs d'un territoire afin **d'aligner enjeu de production, enjeu de protection de la qualité de l'eau et de la biodiversité dans les territoires agricoles**. Pour cela, deux leviers sont présentés : les **Zones Tampon Humides Artificielles (ZTHA)** une innovation technique curative et le **changement de pratique agricole**, une solution préventive.

OBJECTIFS DE LA COMMUNAUTE DE PRATIQUE :

- Tester le déroulement du jeu : s'assurer de la bonne compréhension des termes utilisés, vérifier que les enjeux et la démarche sont clairs pour les participants.
- Récouter les remarques pour améliorer la jouabilité et la bonne compréhension des enjeux.

DEROULE :

14h00 – 14h15 : Présentation des participants et du contexte du jeu

14h15 – 15h50 : Test du jeu

15h50 – 16h20 : Débriefing, retours, critiques, suggestions d’amélioration

ORGANISATION DU TEMPS DE JEU : (Merci Ninon pour les temps de jeu)

Durée du tour 1 : **11 min**

Durée du tour 2 : **48 min**

Durée du tour 3 : **23 min**

Le tour 2 est plus long à cause :

- De la compréhension du processus de choix des nouvelles cultures et intercultures
- Discussion entre l’ élu et les acteurs du territoire sur la mise en place de ZT.

Un fois les processus de choix des cultures suivantes et de mise en place des intercultures assimilés, le tour 3 est plus rapide.

Les étapes les plus longues sont :

- Le choix des cultures suivantes + ruissellement.
- Le calcul des marges pour l’OSD (long à tous les tours)

| Heure | Actions |
|-------|---|
| 14h15 | Début du tour 1 |
| 14h22 | Remplissage des fiches de suivi |
| | Distribution des marges |
| | Païement des frais au maitre du jeu |
| 14h26 | Fin du tour 1 |
| | Choix des cultures suivantes |
| | Remplissage des fiches de suivi |
| 14h48 | Ruissellement des intrants |
| 14h53 | Elu présente ses indicateurs |
| | Tirage des cartes évènement |
| 14h59 | Mise en place des nouvelles cultures |
| | Communication des marges à l’OSD |
| 15h06 | Distribution des marges aux agriculteurs |
| | Remise des frais au maitre du jeu |
| | Discussion avec le Maire pour mise en place d’une Zone Tampon |
| 15h14 | Mise en place de la Zone Tampon de 2 ha |
| | Fin du tour 2 |
| | Choix des cultures suivantes |
| 15h23 | Ruissellement des intrants |
| | Elu présente ses indicateurs |
| | Tirage des cartes évènement |
| | Mise en place des nouvelles cultures |
| | Communication des marges à l’OSD |
| | Distribution des marges aux agriculteurs |
| 15h37 | Païement des frais au maitre du jeu |
| | Fin du tour 3 |
| | Choix des cultures suivantes |
| | Ruissellement des intrants |
| 15h50 | Elu présente ses indicateurs |



Partie en cours



Table de jeu

| Indicateur | Phytos | Nit. | Bio | S.d.v | Q.té p |
|----------------|--------|------|-----|-------|--------|
| T ₁ | | | | | |
| T ₂ | | | | | |
| T ₃ | | | | | |
| T ₄ | | | | | |
| T ₅ | | | | | |

Tableau final des indicateurs de l'élu

RETOURS DES PARTICIPANTS :

- Sur les stratégies mises en place en fonction de leurs rôles :
 - **L'Elu** : son objectif était d'assurer une bonne qualité de l'eau et de maximiser ses indicateurs. Pour cela, il a tenté de sensibiliser au changement de pratiques mais il n'a pas réussi à toucher les agriculteurs. Il s'est donc concentré sur l'implantation d'un maximum de Zones Tampons (réussite : 5/6). Il s'est rapproché de l'OSD qui a investi à hauteur de 130 Fr sur 180 Fr.
 - **L'OSD** : son objectif était de dégager 60Fr par tour ce qu'il a trouvé simple. Il n'a pas gardé de cap franc : si au début il voulait faire de l'argent, il n'en voyait plus l'utilité aux tours suivants. Il n'a néanmoins pas voulu ouvrir la filière chanvre qui était trop coûteuse. Il a investi dans la Zone Tampon de 2 ha à près de 70% car il y voyait un avantage sur le long terme sur la vente d'intrants.
 - **Agriculteurs** : leur objectif était de gérer leurs exploitations. Pour la plupart, ils ont trouvé que c'était un rôle compliqué à jouer sans connaissances agricoles.
 - Les agriculteurs ont tous participé à la mise en place de la zone tampon de 2 ha même si elle n'était pas sur leur territoire : « si je participe pour la Zone Tampon qui n'est pas sur mon territoire, les autres participeront en retour pour l'autre Zone Tampon qui ne sera pas peut être pas sur leurs parcelles mais sur la mienne ».
 - Ils n'ont pas hésité à mettre en place les 3 ripisylves dès le premier tour : l'argent qu'ils gagnent ne peut être dépensé autrement ; ce qui explique qu'ils ont tous investi dans les Zones Tampons.
 - Un agriculteur a trouvé que le mode Econome était « 100% gagnant » : les marges ne sont pas plus faibles (certaines fois plus fortes) + risque peu visible.
 - Un agriculteur a préféré rester dans le mode Optimisé pour ne pas être « bloqué » en Econome tout en profitant de fortes marges.
- Sur l'intérêt du jeu :
 - Les différents acteurs sont tombés d'accord sur les points suivants :
 - Dans son ensemble, le jeu est bien pensé. Il se joue bien une fois les règles comprises. Il permet de faire discuter les acteurs sur l'enjeu de la pollution diffuse d'origine agricole. La présence de l'environnement sur la table permet d'imager la pollution.
 - La question d'associer certains attributs à certaines parcelles a été soulevée.

- Un agriculteur a soulevé le fait qu'il y avait beaucoup d'acteur pro-environnement : est-ce représentatif ? Ajouter des acteurs non touchés par les problèmes environnementaux pourrait peut-être augmenter le débat.

➤ L'ergonomie, le matériel :

- L'Elu a trouvé son rôle et ses documents clairs
- L'OSD a trouvé que les calculs étaient chronophages. Le maître du jeu devrait venir en support lors du calcul des marges pour être plus rapide. La fiche de suivi peut être simplifiée.
- Les agriculteurs ont trouvé utile les cartes cultures et l'abaque. Le guide de l'agriculteur a été jugé trop répétitif avec la fiche acteur.

La fiche acteur pourrait être simplifiée en augmentant les explications orales du début.

Retourner les fiches cultures n'a pas été pratique :

Idée et exemple :

Ecrire sur le dos de la carte colza optimisé les cultures qui peuvent être suivies par du colza optimisé, plutôt que d'écrire les cultures qui peuvent suivre du colza optimisé.

Donner une fiche ou les cartes cultures recto et verso sont présentées.