

Compte-rendu de la communauté de pratique

Jeu de rôle dans le cadre du projet de recherche TRAVERSÉS.

	<p>Date et lieu : Le 24 juin 2021 à Lisode de 14h à 16h30</p> <p>Organisateurs : Léa GROHENS, Audrey BARBE et Jean-Emmanuel ROUGIER (Lisode)</p> <p>Participants : Laura SEGUIN (INRAE), Stéphanie MALINGREY (INRAE), Marina GENTLE (Lisode), Sébastien LEVIONNOIS (INRAE), Christian FOURNIER (INRAE), Christophe PRADAL (CIRAD)</p>
---	--

CONTEXTE :

Territoire concerné par le projet : la petite région agricole du Barrois, située au Nord de Dijon entre Chaumont et Troyes (à cheval entre l'Aube et la Haute-Marne)

Ce jeu est développé dans le cadre du projet TRAVERSÉS. Ce projet regroupe un consortium de chercheurs de diverses disciplines (informaticiens, modélisateurs, des écologues, des agronomes, des sociologues ...) de l'INRAE et du CIRAD, ainsi que les experts en ingénierie de concertation de Lisode. Ce projet financé par le ministère de la transition écologique à travers le programme Ecophyto 2, vise à créer de la connaissance sur les freins et les leviers territoriaux aux changements de pratiques phytosanitaires des agriculteurs du Barrois.

OBJECTIF DE LA DEMARCHE :

Cette première version du jeu rôle vise à valider le diagnostic de territoire avec les acteurs locaux (agriculteurs et conseillers des Organisations Professionnelles Agricoles), à mettre en discussion les trajectoires de changements des agriculteurs, et dans un second temps, à faire émerger de nouveaux leviers territoriaux au changement de pratiques agricoles.

OBJECTIF DE LA COMMUNAUTE DE PRATIQUE :

Il s'agit ici du 3^{ème} test de ce jeu. Les objectifs sont :

- 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.
- Récolter les remarques pour améliorer la jouabilité et la bonne compréhension des enjeux.

DEROULE :

14h00 - 14h15 : Présentation des participants, du projet TRAVERSÉES et du contexte de jeu

14h15 - 15h15 : Test du jeu

15h20 - 16h30 : Débriefing, retours, critiques, suggestions d'amélioration

ORGANISATION DU TEMPS DE JEU

Durée de création du rôle de chacun : 15 min

Durée du tour 1 : 19 min

Durée du tour 2 : 15 min

Durée de l'explication des stratégies des joueurs : 9 min



Explication des règles du jeu



Table de jeu

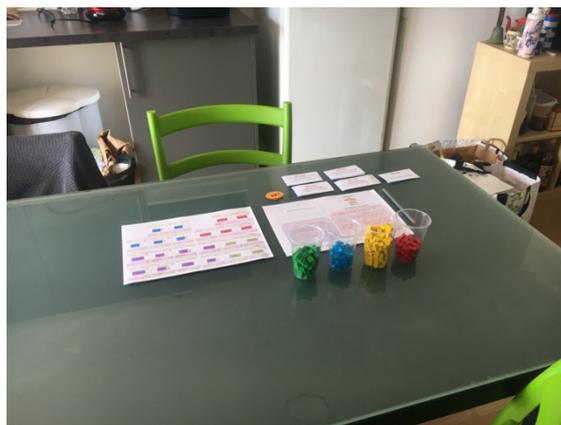


Table de l'organisme de formation agricole

RETOUR DES PARTICIPANTS :

Commentaires généraux

- Jeu esthétique, agréable à jouer. C'est un jeu complexe mais intéressant, il faut un petit temps pour tout comprendre et se mettre dedans (mais ce n'est pas un problème), après c'est très fluide.
- Les questionnements et contraintes des agriculteurs se retrouvent bien dans le jeu.
- Les déplacements entre les différents espaces de jeu sont ergonomiques.
- La distribution des ressources aux agriculteurs par l'OFA pourrait être clarifiée

Rôle « agriculteurs » :

- Il faudrait mieux préciser ce qui se passe à chaque tour en termes de ressources, ainsi que les incidences des avantages et inconvénients de chacun sur les ressources.
- La ressource argent est peu contraignante et on peut se retrouver à avoir de l'argent qui reste. Les joueurs sont plus limités par le temps. → est-ce que c'est réaliste ?
- Il est important de garder la feuille avec toutes les actions accessibles pour chaque joueur. Il serait nécessaire d'écrire les acronymes de manière plus lisible.
- L'action « arrêter l'élevage » ne coûte pas assez de ressource, c'est une action trop simple à réaliser.
- Il y a trop de cases pour l'étendu du réseau alors qu'on ne peut pas atteindre le niveau max de points de réseau.
- Quelques règles ne sont pas claires : peut-on s'associer avec n'importe qui ? Est-ce que le fait d'être en coopérative a un impact ? Faut-il être au moins trois joueurs (présents autour de la table) pour réaliser certaines actions ?
- Pour la création du rôle d'agriculteur, il y a un effet « premier arrivé premier servi » qui peut être frustrant.
- Il faut s'interroger sur l'utilité de l'entourage, est-ce qu'il se reflète sur les ressources ou sur certaines actions ? est-ce qu'il est simplement là pour apporter de la consistance au rôle ?
- On ne comprend pas très bien ce qu'apporte le fait d'être en CUMA. Un badge CUMA (comme le badge « syndiqué ») pourrait être fait ?

Rôle organisme de formation agricole (OFA) :

- Il faut rappeler qu'il est possible de faire des tours de plaine en cours de jeu sinon cette action est facilement oubliée.
- Il faudrait peut-être rajouter des actions moins radicales que le passage en agriculture biologique ou en agriculture de conservation des sols, par exemple allonger les rotations, ou réduire ses surfaces (passer par des trajectoires de changement intermédiaire et moins radicales). Il serait utile de faire un guide de conseil pour l'OFA (d'autant plus pour des participants qui connaissent peu le monde agricole).
- Il faut revoir si le fait que l'OFA soit également la banque c'est pertinent ou non pour le jeu, car l'OFA peut finalement parler à tous les agriculteurs, même ceux qui ne sont pas ses adhérents.
- Est-ce que les agriculteurs peuvent se plaindre de l'OFA ? Est-ce que ce serait réaliste ? Quelle forme est-ce que ça pourrait prendre ?

Sur la séquence finale autour de l'intensité des pratiques phytosanitaires :

- Il faudrait mieux introduire cette séquence, ou améliorer le lien / la discussion qui vient ensuite. Elle arrive un peu « comme un cheveu sur la soupe »
- Dans cette séquence, est-ce qu'il pourrait y avoir aussi une évaluation faite par l'OFA sur l'atteinte de ses objectifs ?