

TEST D'UN JEU DE ROLES SUR LA GESTION COLLECTIVE DE LA BIOMASSE DANS LES ZONES COTONNIERS DU BENIN

Compte-rendu de la communauté de pratiques

Date et lieu : 12 octobre 2023 de 10h à 12h30, dans les locaux de Lisode (Montpellier)

Organisateurs : Audrey Barbe (Lisode), Awali BOUBAKAR (TAZCO), Bettina SANI (TAZCO)

Participants : Marina Gentle (Lisode), Aline Fofana (Lisode), William's Daré (CIRAD), Abigail Fallot (CIRAD), Lionel Ransinangue (IRAM), Hélène Livingstone (BRL), Mahmoud Maamar (Université Moulay Ismail – Meknès)

Contexte

Le jeu s'intègre dans le cadre du projet TAZCO 2 (Transition Agroécologique dans les Zones Cotonnières du Bénin), mis en œuvre par l'Institut de Recherche sur le Coton (IRC), et financé par l'Agence Française de Développement (AFD). L'objectif global du projet est d'améliorer de façon durable les revenus des exploitations et les rendements dans les systèmes à base coton, à travers la restauration et l'amélioration de la fertilité des sols. Le CIRAD apporte un accompagnement technique au projet à la fois dans les recherches sur les pratiques agroécologiques et dans leur diffusion à l'échelle des parcelles, des exploitations et des terroirs.

Objectif de la démarche

L'objectif de la démarche est d'amener les agriculteurs, les agro-éleveurs et les éleveurs des terroirs à trouver des solutions collectives pour améliorer la fertilité de leurs sols. C'est pour cela que Lisode appuie le CIRAD et les équipes Béninoises au développement d'un jeu de rôles permettant d'aborder ces questions. Un prototype est en cours de développement, son objectif est de favoriser le dialogue entre ces différents acteurs, dans les terroirs, pour trouver comment mieux gérer la fertilité des sols.

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



Retours des participants

Quelques commentaires généraux

- Quelques difficultés à comprendre le fonctionnement des négociations, et le fait que c'est associé au parage des animaux sur les parcelles. Notamment, des joueurs « éleveurs » n'ont pas bien compris que la négociation était plus avantageuse.
- En revanche, on voit plutôt bien que le village a intérêt à proposer des espaces pour parquer les animaux, puisque les gros éleveurs apportent de la richesse.
- Bon jeu, le côté ludique est déjà bien présent
- Jeu très intéressant, qui illustre bien les problématiques entre acteurs, les difficultés à faire pâturer et l'impact de leurs actions sur les cultures.
- Le jeu est resté assez individuel, on ne voit pas bien le collectif pour l'instant. Mais avec seulement 2 tours, c'est sûrement normal. Au bout de 3-4 tours, on doit sûrement voir cet aspect apparaître, et aussi le discuter dans le débriefing.
- En l'état, le jeu incite beaucoup à mettre de la légumineuse, de façon un peu trop forte (c'est gratuit, ça augmente la fertilité, ... et il n'y a pas de désavantages). D'autant plus que le coton et les céréales produisent plus de revenus normalement, ce qui manque (à ajouter ?)
- Ce n'est pas évident de comprendre la simplification des rendements, mais ça se fait

Sur le calibrage

- Le calibrage de certains rôles semble plutôt bien fonctionner (agro-éleveur notamment)

- Les achats faits au marché n'ont aucune conséquence sur les rôles. Les objectifs des joueurs pourraient être ajusté pour intégrer ces éléments, ou faire en sorte qu'ils aient un impact sur l'activité ? Par exemple, si on paye pour un mariage, on pourrait avoir moins ou plus de bouches à nourrir ? En l'état, cela permet malgré tout de savoir dans quoi les personnes dépensent leur argent. Aussi, quel intérêt des plantations de haies vives par exemple ?
- Au niveau financier, la sécheresse pourrait influencer le prix de vente / d'achat de la biomasse au marché. De même, en période de sécheresse, les animaux se vendent moins cher, on pourrait voir ce phénomène dans le jeu.
- On ne comprend pas bien le lien entre revenus et activités complémentaires. Au lieu d'avoir ces revenus, on pourrait imaginer des bénéfices financiers sur l'activité agricole à valoriser ?

Sur les supports

- L'eau est représentée de façon significative sur le plateau alors qu'elle n'est pas jouée et n'apporte rien dans les mécaniques de jeu. Est-ce nécessaire de conserver cela ?
- Sur les cultures, il est suggéré de conserver les cartes parcelles empilées (à chaque tour), afin de pouvoir suivre les rotations et identifier a posteriori les stratégies mises en œuvre
- Les photos indiquées pour les champs (sur les cartes parcelles) se ressemblent, ce serait bien de trouver une façon de les différencier.
- Indiquer le nombre de parcelles des joueurs sur les fiches de rôles

Sur les interactions entre joueurs

- Comment fait-on quand deux bêtes sont sur la même parcelle ? Quelles règles s'appliquent ?
- Peut-il y avoir des vols d'animaux ?
- Peut-on emprunter une bête à un éleveur et garder ensuite le petit ?
- Peut-on avoir d'autres acteurs concernés par le sujet et représentés dans le jeu ? De façon à mieux illustrer la complexité du territoire et des interactions entre les acteurs ?

Pour l'animation :

- Proposition d'afficher les étapes d'un tour de jeu, que ce soit écrit ou simplement illustré
- Proposition de rappeler des consignes sur l'écoute, le fait de parler chacun son tour, etc.
- Les joueurs pourraient choisir leurs cultures dès le premier tour.
- Il est suggéré d'avoir un chronogramme des étapes d'un tour, même réalisé de façon illustré, afin d'aider les joueurs à savoir où on se situe dans le jeu.
- Bien utiliser des mots qui aident à plonger dans le jeu : parler de biomasse et de fertilité, plutôt que de « cubes jaunes » et de « cubes verts », surtout une fois que la simulation a démarré.