

CONCERT'EAU

A. Richard-Ferroudji, O Barreteau, P Garin,
F Grelot, L Thévenot



Motivation de la création :

Le jeu a été créé sur un bassin versant des Pyrénées-Orientales où les acteurs cherchent à mettre en place une gestion collective et concertée de l'eau. Son développement s'est fait en partenariat avec un ingénieur de chambre d'agriculture et une communauté de communes. C'est un jeu de sociologie expérimentale et d'accompagnement d'une gestion concertée de l'eau. Concert'eau est issu du jeu Eco-logiques¹ et a pour objectifs de :

- Faire appréhender les différences entre participants en terme de logiques/valeurs et pas seulement d'intérêts comme c'est classiquement le cas lorsque l'on décrit les conflits sur la ressource en eau (intérêts agricoles contre intérêts des pêcheurs...).
- Éprouver certaines difficultés de la gestion concertée liées à la composition de ces différences en mettant les joueurs en situation d'exigence de composition.

Le jeu ne vise pas à faire comprendre aux joueurs qu'ils gagneraient individuellement à faire du collectif ni à co-définir un bon principe de gestion de l'eau mais à éprouver certaines tensions qui apparaissent dans la construction du commun.

Description et spécificités :

4 équipes de 2 personnes sont constituées (Do, Ré, Mi, Fa). Chaque équipe est un habitant de la « vallée des 4 saisons ». Son rôle est défini par une logique de gestion de l'eau qu'elle devra porter au cours du jeu. La salle est composée d'une table collective, représentant un lieu commun, et de 4 tables aux 4 coins, représentant les maisons des équipes. Le jeu se déroule en 3 phases :

- *Phase 1 : Faire connaissance* (1h) : Chaque équipe prend connaissance de sa logique, explicitée sur une carte et qu'elle gardera secrète. Ensuite, elle choisit 6 cartes conformes à cette logique, parmi un jeu de 34 cartes contenant des photos, des extraits d'entretiens ou de documents. Puis chaque équipe présente aux autres les cartes qu'elle a choisies et explique son choix, sans révéler explicitement sa logique. Un animateur anime les discussions, met en lumière les divergences et les compromis entre équipes.

- *Phase 2 : Elaborer des compromis* (1h) : Des évènements surviennent, décrits sur une carte. Chaque équipe élabore sa propre opinion sur l'évènement (5' dans sa maison). Puis, il est demandé aux joueurs d'élaborer un avis collectif qui sera pris en compte par une puissance publique s'il est réellement collectif. Les animateurs choisissent l'enchaînement des évènements.

- *Phase 3 (1h) : Collation et débriefing* par un second animateur (observateur lors des phases 1 et 2). Un débriefing à froid sous forme d'entretiens individuels a lieu quelques mois plus tard.

Mise en œuvre :

Le jeu a été testé 3 fois avec des chercheurs de disciplines différentes, 2 fois avec des acteurs de l'eau du Llech et de la Lentilla, 2 fois avec des étudiants en gestion de l'eau et en sociologie. Les séances avec les chercheurs ou les étudiants n'ont pas seulement servi de test mais ont permis de tirer des enseignements sur la gestion concertée de l'eau. Une séance a également été réalisée sur un autre bassin versant afin de comparer les résultats obtenus.

Référence : Richard-Ferroudji, A., Barreteau O., 2005. "Composing different pieces of knowledge for a participative water management. A study based on a game.", conférence *Environment, Knowledge and Democracy.*, 5-6 juillet 2005, Marseille.

¹ Germe, J-F, Thévenot L., 1996. "Le traitement local des conflits en matière d'environnement Jeu éco-Logiques Rapport Final Volume 2 : Un jeu pédagogique sur les logiques d'argumentation dans les conflits autour de projets d'aménagement." 87p.: Institut international de Paris La Défense