



## Larq'asninchej

D. Vega, R. Peñarietta, N. Faysse

« nos canaux » en quechua

### **Motivation de la création**

A Tiquipaya, ville périurbaine de Cochabamba (Bolivie), les canaux ont un double rôle d'irrigation et de drainage. Cette ville fait face à une urbanisation rapide et non contrôlée. Les nouveaux urbains construisent leurs propriétés sans respecter les servitudes, ce qui met en risque la pérennité de la gestion de ces canaux. Cependant, ces mêmes urbains ont aussi intérêt à ce que ces canaux continuent de fonctionner, du fait de leur importante fonction de drainage en période humide. Dans ce cadre, le projet Negowat ([www.negowat.org](http://www.negowat.org)) a organisé et facilité un processus de rapprochement et de discussions entre les urbains et les agriculteurs irrigants de 2 communautés de Tiquipaya. La deuxième étape du processus a consisté à faire jouer les membres des communautés ensemble, agriculteurs et urbains, pour sensibiliser au problème des canaux et permettre un échange d'idées entre les deux groupes.

### **Description et spécificité**

Dans le jeu, la communauté est représentée de façon schématique par un tableau apposé au mur. Le tableau est composé de cellules, représentant chacune environ 1 ha, et à travers desquelles passe un réseau de canaux et un torrent. Le tour de jeu est l'année. Sur le tableau, chacun des joueurs (agriculteurs et urbains) colle ses intentions d'actions pour l'année : cultures pour les agriculteurs, construction de maison ou de murs pour les urbains. A la fin de chaque année, le joueur représentant l'organisation communautaire locale anime un débat entre tous les membres de la communauté, en particulier pour résoudre les cas où des urbains construisent des murs sans respecter les servitudes, ce qui affecte l'eau disponible pour les agriculteurs situés en aval. Le jeu se fait sans support informatique. Parfois, un des animateurs joue aussi un rôle d'urbain dans le jeu, pour : 1) construire des murs sans respecter les franges de sécurité au cas où les autres joueurs urbains le font peu, de façon à assurer une discussion ; 2) aider les autres joueurs à rentrer dans le « jeu » lors de la discussion, et veiller, à travers ses interventions en tant que joueur, que la discussion ne bascule pas sur des cas réels (puisque les observateurs extérieurs sont silencieux durant la phase de discussion collective).

### **Mise en oeuvre**

Le jeu de rôle a été joué au total durant 10 sessions avec les acteurs locaux en 2005. Chaque communauté a été divisée en 5 zones, et une session fut effectuée dans chacune des zones, en invitant les urbains et les agriculteurs de cette zone à chaque fois. Un bilan de son utilisation a été effectué (Peñarietta, 2006). Les agriculteurs sont invités à jouer un rôle d'urbains et vice-versa. Le jeu est une étape d'un processus plus ample (voir dessin ci-dessus) : il vient après une phase de diagnostic, et en amont d'une phase de discussion d'alternatives concrètes. Le jeu a permis principalement : 1) une sensibilisation au problème, vu à l'échelle de la communauté ; 2) un rapprochement entre agriculteurs et urbains ; 3) une mobilisation autour du processus de réflexion sur le devenir des canaux.

### **Référence :**

Peñaritta, R. 2006. Evaluación del juego de roles Larq'asninchej en procesos de diálogo y concertación de alternativas de solución a problemas de interferencia, desvío y borrado de la red de canales de riego y drenaje en dos comunidades periurbanas de tiquipaya. Rapport du projet Negowat.