

Mae Salaep 1

A l'extrême nord de la Thaïlande la politique de protection des hauts de bassins versants force les paysans montagnards à modifier profondément leurs pratiques et à s'intégrer dans les marchés : la diversification par les cultures commerciales peut-elle diminuer le risque de dégradation des terres et améliorer les revenus de façon plus équitable qu'à présent ?

G. Trébuil, B. Shinawatra-Ekasingh, F. Bousquet, C. Thong-Ngam

Motivation de la création

Ce premier jeu de rôles a été développé pour traduire et contribuer à valider socialement un modèle multi-agent informatique lié à un SIG développé par des chercheurs pour comprendre l'interaction entre la diversification des cultures sur pentes et le risque d'érosion des terres dans un petit bassin versant montagnard. L'utilisation du jeu de rôles permettait aux villageois de comprendre ce que le modèle informatique faisait quand il simulait une dynamique agronomique donnée. Cette restitution du modèle aux paysans avait aussi pour objectif d'actualiser les connaissances des chercheurs sur les mécanismes socio-économiques interagissant avec la dynamique agronomique. A partir du partage de ce modèle et pour contribuer à l'amélioration de la situation actuelle, l'identification par les joueurs de thèmes à explorer au moyen d'un nouveau jeu ou de nouvelles règles constituait un dernier objectif.

Description et spécificités

La dynamique de l'ensemble du jeu repose sur l'allocation du crédit et de cultures à des parcelles plus ou moins pentues. 12 joueurs représentant trois types d'exploitants agricoles (chaque joueur appartenant vraiment à la catégorie qu'il joue), gèrent individuellement leurs ressources en terres et en trésorerie. Des cartes « chances » reproduisent les événements aléatoires (type de saison des pluies, niveaux de prix des produits, dépense ou revenu exceptionnel). Un modèle 3D (où les joueurs affectent leurs cultures à leurs champs) siège au milieu de la salle occupée aussi par un bureau « marché » (où ils soldent leurs comptes en fin d'année culturale) et un autre « crédit » (pour l'obtention de prêts institutionnels et leur remboursement). Plusieurs panneaux publics fournissent des informations sur les cultures possibles, leurs coûts de production, les dégâts par érosion de chaque joueur chaque année. Les joueurs sont libres de leurs mouvements et de leurs interactions dans la salle en dehors de leurs visites au modèle 3D et au bureau « marché » en fin d'année.

Mise en œuvre

L'atelier (deux séances le 1er jour, interviews individuels le lendemain, simulations multi-agents du jeu et discussion collective le 3ème jour) valida le module agronomique du modèle et l'actualisa (introduction du thé). La discussion collective permit de focaliser l'atelier suivant sur l'allocation du crédit pour l'expansion des plantations pérennes sur pentes chez les plus petits exploitants. Une nouvelle version du jeu adaptée à ce thème fut alors développée.

Références

- Trébuil G., Shinawatra-Ekasingh B., Bousquet F. et C. Thong-Ngam. 2002. Multi-Agent Systems Companion Modeling for Integrated Watershed Management: A Northern Thailand Experience. *In*: Landscapes of diversity, X. Jianchu and S. Mikesell (editors), Yunnan Science and Technology Press, China. Actes de la 3ème Conférence sur le milieu montagnard en Asie du Sud-Est continentale (MMSEA 3), Lijiang, Yunnan, Chine, 25-28 août 2002 – 349-358. Document électronique : http://www.cbik.ac.cn/cbik/resource/MMSEA_Index.asp accessible au 08 septembre 2003.
- Trébuil G., Shinawatra-Ekasingh B., Bousquet F. et C. Thong-Ngam. 2002. Companion Modeling for Integrated Watershed Management: A Northern Thailand Experience. Vidéo clip (12mn), IRRI-CIRAD-DOA Project, Bangkok, Thaïlande et unité de recherche GREEN, CIRAD, campus de Baillarguet, Montpellier.

