

Mae Salaep 2

Un jeu évolutif s'adaptant aux changements de préoccupations des participants au fil du processus d'apprentissage collectif suscité. Mae Salaep 2 est une adaptation du jeu Mae Salaep 1 aux questions soulevées par les participants à l'issue de l'usage du premier jeu.

C. Barnaud, G. Trébuil, F. Bousquet, P. Promburom



Motivation de la création

Les paysans du village Akha de Mae Salaep, dans le Nord de la Thaïlande, de plus en plus intégrés à l'économie de marché, sont accusés par les autorités d'avoir des pratiques agricoles érosives. En 2002, le jeu Mae Salaep 1 fut conçu pour explorer les interactions entre diversification agricole et érosion des terres. A l'issue de ce jeu, les participants identifièrent l'adoption de cultures pérennes protectrices du sol (thé, lychee) comme une solution prometteuse, mais non accessible à tous. Ils demandèrent alors de modifier le jeu pour aborder les conditions socio-économiques de leur adoption. L'objectif du jeu Mae Salaep 2 était de stimuler un apprentissage collectif sur les interactions entre les dynamiques de crédit –formel et informel-, le travail hors exploitation et l'investissement dans les cultures pérennes, afin de répondre à la question suivante : quelles sont les contraintes socio-économiques limitant l'accès aux cultures pérennes pour les petites exploitations, comment y remédier ?

Description et spécificités

Les 12 villageois-participants jouent le rôle de chefs de famille gérant différents types d'exploitations familiales caractérisées par des quantités données de ressources en terre, en main d'œuvre et en capital. Les joueurs ont dans le jeu un statut social proche de la réalité. Leurs parcelles sont localisées sur un plateau de jeu en trois dimensions représentant un bassin versant. A chaque tour de jeu (correspondant à une année), chaque joueur va successivement : se rendre au bureau « crédit » pour demander et/ou rembourser un crédit (formel), allouer des cultures dans ses parcelles (en fonction de la force de travail et de la trésorerie disponibles), récolter ses produits et les vendre au bureau « marché », payer ses dépenses annuelles, et tirer deux cartes « chance ». La première correspond à des dépenses exceptionnelles dont le paiement est obligatoire. La seconde est une opportunité de partir travailler hors-exploitation que le joueur décide d'accepter ou de refuser, sachant que cela peut induire une contrainte de main d'œuvre. A tout moment, les joueurs peuvent s'échanger de l'argent (crédit informel, finement observé). Les conditions climatiques et les niveaux de prix sont déterminés chaque année par des cartes tirées au hasard.

Mise en œuvre

Ce jeu fut testé avec des étudiants de l'université de Chiang Mai puis joué par les villageois de Mae Salaep lors d'un atelier participatif les 26, 27 et 28 Mai 2004 (jour 1: sessions de jeu, jour 2: interviews individuelles, jour 3: simulations participatives avec le SMA associé). La première session de jeu mis en évidence l'inégal accès aux cultures pérennes entre les participants. Deux scénarios furent proposés et débattus par les participants, puis testés avec le jeu et/ou le modèle SMA, l'un concernant les règles de crédit informel, l'autre celles du crédit formel.

Références

Barnaud, C., Promburom P., Bousquet F., and G. Trébuil (2005). Companion Modelling to Facilitate Collective Land Management by Akha Villagers in Upper Northern Thailand. 4th symposium on Montane Mainland Southeast Asia: Sustainable Use of Natural Resources and Poverty Dialogue. CD proceeding. Sapa, Vietnam.