

## Njoobari Iinoowo

(Expression pulaar choisie par des joueurs, signifiant « Baise-en-Ville de l'irrigant »)

O. Barreteau, F. Bousquet, W. Daré



### **Motivation de la création**

Ce jeu de rôles a été développé pour traduire le Système Multi-Agent Shadoc, modèle informatique développé pour comprendre les liens entre les modes de coordination entre les paysans d'un système irrigué de la moyenne vallée du Fleuve Sénégal et la viabilité de celui-ci. Les concepteurs de ce modèle ont choisi de le traduire en un jeu de rôles afin de le présenter aux paysans enquêtés pour la constitution du modèle en limitant le risque de barrière technologique. Cette restitution du modèle aux paysans avait aussi comme objectif de tester la validité du modèle du point de vue d'acteurs représentés dans ce modèle et une interrogation sur sa capacité à générer des discussions entre des acteurs interagissant dans la réalité sur un même système irrigué.

### **Description et spécificités**

La dynamique de l'ensemble du jeu est basée sur le partage de l'eau et du crédit. Le jeu se joue avec 10 à 15 joueurs. Il est constitué de cartes trilingues (français, pulaar, wolof) décrivant les comportements possibles pour chaque joueur et d'un ensemble de cartes « occasion » reproduisant les aspects aléatoires du modèle, représentant la pluri-activité des paysans. Il nécessite un lieu séparable en deux parties isolées, représentant l'une le village et l'autre le périmètre irrigué (par exemple deux salles de classe d'une école). Il nécessite également un tableau sur lequel est représenté un périmètre irrigué, archétype des périmètres de la moyenne vallée, dans lequel sont situées des parcelles attribuées chacune à un joueur. Les joueurs sont situés dans l'espace village et se déplacent sur leur parcelle en fonction de leur objectif de production et du tirage de la carte « occasion ». Ceux qui vont sur leur parcelle décident des opérations culturales, dont l'irrigation de leur parcelle en fonction de leurs besoins et des arrangements collectifs. Des abaques donnent les conséquences en niveau d'eau puis en production de riz. Entre deux campagnes ont lieu les phases de remboursement et de recherche de crédit, moments clé des interactions entre paysans des systèmes irrigués. Les rôles pris par les joueurs sont dissociés de leurs rôles dans le monde réel. Ils sont soit tirés au hasard, pour les rôles de paysan, soit choisis collectivement pour les rôles de responsable. Ils réfléchissent ainsi sur le jeu dans son ensemble et non sur leur situation personnelle.

### **Mise en œuvre**

Le jeu a été joué dans un premier temps avec les paysans des cinq systèmes irrigués enquêtés, permettant de valider la représentation portée par le jeu et d'observer les discussions générées sur les systèmes réels. Il a été répété avec une dizaine de groupes de joueurs de la vallée du Sénégal pour travailler sur les interactions entre les dynamiques réelles et celles du jeu. Il est aussi utilisé en formation dans des contextes culturels variés avec étudiants et chercheurs.

### **Références**

Barreteau, O., F. Bousquet and J.-M. Attonaty, (2001). Role-playing games for opening the black box of multi-agent systems: method and teachings of its application to Senegal River Valley irrigated systems, *Journal of Artificial Societies and Social Simulations*, 4 (2), <http://jasss.soc.surrey.ac.uk/4/2/5.html>  
Daré W., Barreteau O. (2003). "A role-playing game in irrigated system negotiation: between play and reality". *Journal of Artificial Societies and Social Simulation* 6(3). <http://jasss.soc.surrey.ac.uk/6/3/6.html>