

SAMBA est formé de l'acronyme SAM du projet « Systèmes Agraires de Montagne » et de "BA" qui signifie "trois" en vietnamien. Le modèle fait le lien entre les deux composantes du projet SAM : (i) diagnostic sur les dynamiques d'usage des terres visant à hiérarchiser les problèmes de développement agricole avec la participation des acteurs locaux, (ii) systèmes de culture innovants comme alternatifs à la culture sur brûlis.

J.C. Castella (IRD)
S. Boissau (Wageningen - EHESS)



Motivation de la création

Ce jeu s'inscrit dans le cadre d'une recherche sur les processus de différenciation des exploitations agricoles et les dynamiques d'utilisation des terres qui ont accompagné les réformes foncières des années 1990 au Vietnam. L'objectif du jeu est de (i) valider la connaissance acquise par les chercheurs au cours d'enquêtes classiques en plaçant les acteurs en situation de décision, (ii) définir, par la répétition des sessions de jeu, le domaine d'extrapolation des résultats de terrain, et (iii) avoir accès à une information tabou ou qui fait l'objet de tensions au niveau du village (questions foncières notamment), pour comprendre ce que font réellement les gens, comment ils prennent leurs décisions et sortir des discours institutionnels convenus des autorités locales.

Description et spécificités

Le jeu de rôle rassemble toute une journée une dizaine de participants. Il s'organise autour d'un plateau sur lequel sont disposés 625 (25x25) cubes de bois représentant chacun une surface de 1000 m². Ils ont des couleurs différentes sur leurs six faces, qui correspondent aux principaux usages des terres : rizière, culture sur pentes, jachère, forêt secondaire, forêt dense et zone résidentielle. Un paysage abstrait est ainsi composé de manière à respecter grossièrement les proportions des différentes classes d'occupation des terres. Chaque joueur tire au sort une carte qui donne les caractéristiques de sa famille virtuelle et conditionne donc les besoins en riz du foyer et la main d'œuvre disponible. Il tire aussi une carte « rizière » qui détermine le nombre de cubes de rizières, enfin une carte qui définit le nombre initial de buffles du foyer. A chaque tour de jeu, qui correspond à une année de culture, les participants décident de l'utilisation de leurs parcelles ou s'ils veulent convertir de nouvelles parcelles et/ou se les approprier. Les paramètres de production, par exemple main d'œuvre nécessaire pour les différentes opérations techniques ou les rendements, sont notés sur un tableau et validés par l'ensemble du groupe avant d'être utilisés pour le jeu. A la fin de chaque tour de jeu, les joueurs reçoivent le fruit de leurs actions sous forme de coupons d'équivalent riz. Ils reversent ensuite à la banque du jeu le montant correspondant aux quantités de riz autoconsommés par les membres de la famille et conservent la différence qu'ils peuvent réinvestir dans différentes activités. Après six tours de jeu une séance de débriefing permet de recueillir les impressions à chaud des participants.

Mise en œuvre

Le jeu a été joué à neuf reprises dans des sites très contrastés de la province de Bac Kan, Vietnam. Associé à un modèle multi-agents puis couplé à un système d'information géographique, il a permis de simuler les interactions entre : (i) les stratégies individuelles des agriculteurs, (ii) les institutions qui régulent l'accès et l'usage des ressources, et (iii) l'environnement biophysique et socio-économique. Il a aussi été utilisé pour élaborer avec les acteurs locaux des plans d'aménagement et de gestion collective des ressources fourragères.

Références

- Boissau S., Hoang Lan Anh, Castella J.C. (2004) The SAMBA role play game in northern Vietnam. An innovative approach to participatory natural resource management. *Mountain Research and Development*, 24(2): 101-105.
- Castella J.C., Tran Ngoc Trung, Boissau S. (2005) Participatory simulation of land-use changes in the Northern Mountains of Vietnam: The combined use of an agent-based model, a role-playing game, and a geographic information system. *Ecology and Society*, 10(1): 27. [online] URL: <http://www.ecologyandsociety.org/vol10/iss1/art27/>