



## ***SYLVOPAST***

M. Etienne

Contraction du mot sylvopastoralisme

### ***Motivation de la création***

Le jeu a été créé dans un but pédagogique afin de rendre plus interactives des formations sur le sylvopastoralisme prévues pour des agents de l'ONF. Il s'agissait de leur faire comprendre la diversité des points de vue des usagers sur la forêt et de les aider dans la négociation avec ces usagers lors de la mise en place d'aménagements sylvopastoraux dans le cadre de la prévention des incendies en forêt méditerranéenne.

### ***Description et spécificité***

La forêt est représentée par une grille spatiale de 100 parcelles décrivant la structure de la végétation selon 3 strates (arbre, arbuste, herbe). Le ou les participants jouant le rôle de l'éleveur définissent le circuit et le calendrier de pâturage de leur troupeau afin de satisfaire au mieux ses besoins. Ils peuvent en augmenter l'effectif et sont redevables d'un droit de pâturage. Le ou les participants jouant le rôle du forestier définissent les objectifs prioritaires affectés au massif forestier (réduction du risque d'incendie, diversité du paysage, surface en forêt productive). Le ou les participants jouant le rôle des chasseurs (de perdrix et/ou de sangliers) choisissent l'intensité de prélèvement et les lieux de chasse. Ensuite, les joueurs doivent décider ensemble de comment aménager la forêt afin qu'elle remplisse au mieux les objectifs fixés en intervenant sur les parcelles les plus stratégiques. A la fin de chaque tour de jeu, la négociation porte sur l'intervention à réaliser (semer, débroussailler, reboiser, exploiter), la localisation de la parcelle et le financement des travaux. Au bout d'un certain nombre de tours, un incendie est allumé au hasard dans une parcelle embroussaillée et ses conséquences sont simulées.

Le jeu combine à la fois des pas de temps saisonniers (chasse, pâturage) et un pas de temps annuel (aménagement). Ce dernier correspond obligatoirement à une phase collective dont la durée est imposée. Le jeu est basé sur un modèle informatique qui simule les dynamiques d'embroussaillage et de propagation du feu et met l'accent sur la possibilité de disposer d'un éventail de « points de vue » sur les ressources. Un effort particulier a été fourni afin de disposer de fonctionnalités permettant un débriefing à chaud particulièrement riche (dynamique des indicateurs quantitatifs, enregistrement automatique des actes techniques, simulation en accéléré des parties jouées).

### ***Mise en oeuvre***

Le jeu a été utilisé depuis janvier 2001 avec de vrais acteurs dans la version éleveur-forestier au cours de 32 parties, complétées par 75 parties réalisées avec des étudiants agronome, forestiers, zootechniciens, écologues ou géographes. Depuis septembre 2003, la version éleveur-forestier-chasseurs est opérationnelle et a été utilisée 30 fois avec des étudiants.

### **Références :**

Etienne M. 2003. SYLVOPAST a multiple target role-playing game to assess negotiation processes in sylvopastoral management planning. *Journal of Artificial Societies & Social Simulations* 6(2)  
Etienne M. 2005. Modélisation d'accompagnement et aménagement forestier. In : *Approches participatives de la gestion forestière*, Chauvin C. (ed), Cemagref, Paris