



Expériences / Experiments / Experiencias

TerriStories, un jeu au service de l'invention collective dans les politiques publiques

Patrick d'Aquino

Centre de coopération internationale en recherche agronomique pour le développement (CIRAD), France
daquino@cirad.fr

Le jeu TerriStories est constitué de quatre plateaux de jeu, permettant de représenter l'emboîtement de logiques sociales spatialisées. À l'usage, il aide les participants à établir un diagnostic et des recommandations qui impliquent des dynamiques d'acteurs à diverses échelles socio-territoriales. Pour l'instant, le jeu est surtout utilisé au Sud autour d'enjeux de gestion de ressources naturelles, de développement économique territorial, à l'échelle locale mais surtout de plus en plus à l'échelle nationale (dialogue pour une réforme foncière...). La simulation obligeant à opérationnaliser chaque règle, les participants conviennent de règles qui sont à la fois endogènes et opérationnelles en un seul atelier.

Mots-clés : jeu, territoire, dynamique, acteurs, règles.

The game TerriStories comes with four game boards, allowing to represent the fitting of social and spatial logics. In the use, it helps participants to establish a diagnosis and recommendations which involve actors' dynamics at diverse socio-territorial scales. For the moment, the game is used in the South around questions in management of natural resources, territorial economic development, on a local scale but more and more on a national scale (dialogue for a land reform). The simulation forces the operating of each rule, the participants agree on rules which are at the same time endogenous and operational in a single workshop.

Keywords: game, territory, dynamics, actors, rules.

El juego TerriStories está constituido por cuatro platos de juego, permitiendo representar la articulación de lógicas sociales espaciales. Al uso, ayuda a los participantes que establecen un diagnóstico y recomendaciones que implican dinámicas de actores a escalas diversas y socio-territoriales. Por el momento, el juego es utilizado sobre todo en el Sur alrededor de puestas de gestión de recursos naturales, de desarrollo económico territorial, a la escala local pero cada vez más a escala nacional (diálogo para una reforma territorial). La simulación que obliga a operaciónnaliser cada regla, los participantes convienen reglas que son a la vez endógenas y operacionales en un solo taller.

Palabras clave: juego, territorio, dinámica, actores, reglas.

Introduction

Des ressources naturelles de plus en plus rares, des espaces de plus en plus occupés, et des évolutions de plus en plus rapides et profondes, et des points de vue sur vers où aller toujours de plus en plus divergents : raisonner la question en termes techniques et scientifiques ne suffit pas, car cela concerne des hommes dont les besoins et les aspirations doivent aussi être pris en compte. Face à cette incertitude, cette complexité, et la diversité des points de vue et des pratiques, il faut ouvrir nos façons de raisonner et reconnaître qu'il n'y aura pas qu'une seule bonne réponse, tant sont différents les territoires, les êtres humains qui y vivent, leurs pratiques et leurs aspirations, et que, de plus, la bonne réponse d'aujourd'hui ne sera sûrement pas la bonne réponse pour demain, tant les choses et les hommes évoluent vite dans un monde si changeant. Malheureusement, nous n'avons pas été habitués à conserver une diversité de points de vue sur les connaissances pertinentes et les avenir souhaitables, à accepter qu'il existe une multitude de solutions à un problème et que ce qui nous semble le plus raisonnable n'est qu'un point de vue, certes à prendre en compte, mais parmi d'autres.

Si les approches participatives sont de plus en plus reconnues pour développer ce type de dialogue, leur réussite reste souvent faible dans la durée, que ce soit à l'échelle locale et encore plus à des échelles plus grandes. Il est en effet difficile d'obtenir un engagement profond et durable des acteurs locaux avec des méthodes participatives qui sont tout de même plus adaptées à l'expression de la connaissance scientifique (méthodes et outils de diagnostic, de cartographie...) qu'à celle des perceptions locales. Difficile de concevoir à partir d'un seul point de vue, celui du concepteur de la méthode, une approche qui ne valorise pas ce point de vue initial, et encore moins qui permettrait même de le remettre en question. Mettre au même niveau dans un outil de dialogue les perceptions (savoirs, connaissances, expérience, points de vue et valeurs) des différents acteurs, qu'ils soient experts, citoyens, ou décideurs, du Sud ou du Nord, agriculteurs ou citoyens. C'est certes un défi pour nous tous : Comment s'adapter ensemble à des situations toujours plus complexes et incertaines ? Est-on capable d'avancer collectivement tout en considérant avec la même validité les points de vue des autres autant que le nôtre ? Peut-être, mais en jouant !

Jeux, théâtre et simulations pour s'en sortir ensemble dans un monde incertain

Le défi méthodologique consistait d'un côté à aborder une question sans introduire au préalable de connaissances ou de points de vue (par exemple sur ce qu'il serait bon de préserver, de mettre en œuvre...), de façon à laisser les participants totalement libres de se référer à leur propre vision des choses, et de l'autre côté à tout de même leur fournir un cadre suffisamment structuré pour qu'un dialogue efficace puisse se développer entre une si grande diversité de points de vue et de connaissances. Autrement dit, un jeu : ouvert, laissant chaque joueur poursuivre ce qu'il considère important, mais entouré d'autres joueurs ayant leurs propres aspirations, et en même temps un jeu collaboratif, les façons de parvenir au bien-être du groupe, s'ajoutant à la réussite de chacun, devant être imaginées, plus testées en les jouant, par le groupe de joueurs.

Un support combinant jeux de rôle et improvisations théâtrales a ainsi été imaginé pour laisser les participants décider eux-mêmes des questions prioritaires à aborder, décrire la situation telle qu'ils la voient eux-mêmes et imaginer puis tester, en les jouant, leurs propres idées de ce qui pourrait améliorer leur situation. Le jeu TerriStories (<http://www.terristories.org/>) se présente comme un jeu de simulation, à construire, puis à « jouer » par les participants eux-mêmes. Les joueurs sont des utilisateurs d'un territoire, pratiquant une diversité d'activités qu'ils choisissent

eux-mêmes. Le support est constitué de plusieurs plateaux « territoriaux », permettant aux joueurs de prendre en compte une diversité sociale et géographique dans leur analyse collective, donc ne pas se restreindre aux besoins d'un territoire. Les plateaux sont modifiables à loisir, de façon à pouvoir reconstruire le territoire concerné selon le point de vue des joueurs. Sur ces plateaux, les participants choisissent les activités qu'ils veulent pratiquer et desquelles ils obtiendront ou pas des revenus, en fonction de la pluviométrie, de l'état des ressources et d'évènements socioéconomiques et environnementaux fortuits. Tout ceci constitue in fine un support de simulation participative sur lequel les participants peuvent ensuite introduire tout type de règles collectives qu'ils souhaitent, à l'échelle d'un plateau (règles locales ou régionales) ou à l'échelle des quatre plateaux (règles et lois nationales et mondiales). Les participants décident donc d'eux-mêmes la majorité des règles de jeu social, devenant ainsi règles du jeu. En fournissant un support de simulation à la fois simple, ouvert à tout jeu d'acteurs, mais en même temps poussant à une mise en pratique pragmatique (scénarios de jeu), TerriStories permet aux joueurs de s'entendre d'abord sur des choix de société, puis de trouver les moyens de les mettre en œuvre de façon concrète et pragmatique.



Tout le support a été pensé pour être facilement maîtrisé par les participants, de façon à ce qu'ils puissent être rapidement capables de modifier les règles du jeu, l'adapter et l'enrichir en fonction de leurs propres préoccupations. Cela leur permet ainsi de mettre en scène des situations de la vie réelle basées sur leur expérience et d'explorer en les jouant leurs propres idées sur ce qui pourrait améliorer une situation donnée. C'est ainsi que progressivement, à partir des situations de coordination qu'ils créent puis simulent en les jouant, ils testent et forgent de nouvelles règles afin d'améliorer la situation selon leurs propres perceptions. Le jeu met aussi en scène toutes formes d'incertitude et d'évènement, climatique, environnemental ou socio-économique, que

L'on souhaite voir prendre en compte par les joueurs dans leurs discussions et imaginaire collectif. À travers ce processus de self-design puis de self-simulation, les participants sont entraînés dans un apprentissage collectif par l'action, qui les amène à améliorer progressivement leurs propositions. Ces dernières étant endogènes, elles auront donc beaucoup de chance de s'inscrire durablement dans le contexte local, voire, comme le prouve l'expérience, d'être poussées par les participants eux-mêmes jusqu'aux niveaux plus englobants (D'Aquino et Papazian, 2014). Le jeu est donc utilisable pour tout enjeu d'organisation collective entre individus. Il a pour enjeu à la fois l'utilisation concertée d'un territoire ou de ressources, la question plus sociale sur la façon de s'entendre et d'agir ensemble, jusqu'à la question plus politique des valeurs et des principes que l'on souhaite promouvoir dans cette action.

Le jeu TerriStories a ainsi été pensé pour pouvoir être utilisé dans n'importe quel contexte territorial et à diverses échelles. Il est constitué de plusieurs plateaux de jeu, permettant de représenter un ensemble varié de territoires, qui peut ainsi représenter un territoire national, en considérant alors chaque plateau comme une région du pays, ou à l'inverse une très petit espace local, chaque plateau symbolisant alors par exemple le territoire de quelques fermes. Le fait que le jeu soit constitué de quatre plateaux, donc plusieurs échelles sociales et spatiales à prendre en compte, aide les participants à se projeter sur un diagnostic et des propositions qui doivent être pertinentes non seulement à l'échelle de leur territoire mais aussi à d'autres échelles, et qui doivent être pertinentes non seulement selon leur point de vue mais aussi en tenant compte du point de vue des autres.

TerriStories est surtout utilisé pour l'instant au Sud, sur des enjeux de gestion de ressources naturelles, de développement économique ou territorial, à l'échelle locale mais surtout de plus en plus à l'échelle nationale (dialogue pour une réforme foncière, pour la reconfiguration d'une politique publique, pour la reconstruction de choix de société... : voir par exemple Cirad, 2015). Dans ce type de contexte, en un seul atelier, les participants en arrivent à des propositions de règles (voir dans Defalt, 2014 et D'Aquino, 2014 des exemples de la richesse des débats) qui sont à la fois endogènes et opérationnelles (la simulation obligeant à opérationnaliser chaque proposition).

TerriStories, le jeu

Le jeu se joue à 6 à 8 joueurs par plateau (un territoire), plusieurs plateaux pouvant être combinés, mais séparés, pour représenter une plus grande diversité de lieux, de groupes sociaux, de point de vue et de besoins. Le jeu a ainsi déjà été utilisé avec 8 plateaux et une centaine de personnes réparties sur ces huit plateaux, les joueurs des différents plateaux pouvant communiquer librement entre eux, se déplacer d'un plateau à l'autre (migration par exemple) si le plateau d'arrivée accepte le nouveau venu, et simuler des organisations et des règles communes entre plateaux s'ils le souhaitent.

Le jeu n'a pas pour objectif de représenter la réalité, trop complexe, d'un territoire donné et des contraintes qui s'y posent pour y vivre. Le jeu propose plutôt une simplification de la réalité, mais dont l'enjeu est de conserver les éléments fondamentaux d'un milieu changeant et incertain, pour que l'on puisse réfléchir de façon opérationnelle et pragmatique à la façon de réussir à y vivre ensemble. L'utilité des règles de jeu est donc de poser un décor, à partir duquel les joueurs vont pouvoir improviser toutes les situations qu'ils jugent utiles pour prendre en compte les difficultés et éléments de la réalité, et pour essayer toutes les formes d'organisation ou d'action, individuelle ou collective, qu'ils souhaitent débattre. Les règles sont ouvertes et facilitent l'improvisation.

Ainsi au cours de la séance de jeu, les joueurs peuvent improviser des rôles nouveaux (maire, préfet, investisseur, écologiste, etc.), si celui-ci leur apparaît utile à la simulation qu'ils sont en train d'explorer. Il y a deux objectifs au jeu : un objectif individuel pour chaque joueur, subvenir aux besoins de sa famille dans le contexte difficile qui lui est proposé, en pratiquant des activités génératrices de vivres et de revenus, et un second objectif, collectif, d'imaginer les règles les plus *valables* pour l'avenir... le sens de « valable » étant à définir et à faire évoluer entre joueurs au cours du jeu.

Le jeu peut être appliqué à de multiples questions d'entente et d'imagination collectives, mais pour permettre son appropriation, un premier cas d'application est proposé aux joueurs : comment les paysans sahéliens pourraient réussir à s'en sortir ensemble au Sahel dans un contexte si difficile et incertain ? Au-delà de son utilité pour s'approprier le jeu, ce cas d'application peut constituer aussi une fin en soi, en sensibilisant les joueurs aux difficultés du Sud et aux enjeux, mondiaux, d'imagination collective face à l'incertitude climatique et la raréfaction des ressources. Le Sahel est l'un des exemples les plus extrêmes de territoire incertain. Le Sahel est la région d'Afrique de l'Ouest située entre le désert et la savane (*Sahel* signifie rivage : les rivages du Sahara). Il a donc toujours été un territoire difficile mais non désertique, avec une végétation pauvre habituée aux périodes sèches. Le climat du Sahel n'est pas seulement chaud et sec, il est aussi extraordinairement *incertain* : alors que dans ce contexte les pluies sont cruciales pour la survie, on ne sait absolument jamais où il va pleuvoir, quelle quantité peut tomber et pour combien de temps. Ainsi ce que l'on appelle la saison des pluies au Sahel (approximativement de juillet à octobre) peut débuter selon les années un ou deux mois plus tôt ou plus tard, durer quelques semaines ou plusieurs mois, contenir de longues périodes sans pluies ou bien des pluies importantes quotidiennement... Toutes les variations sont possibles. Et pas seulement dans le temps ! Les pluies peuvent être très favorables dans un lieu donné et à quelques kilomètres de là, inexistantes sur toute la durée de la saison des pluies... Difficile de trouver plus incertain et aléatoire. Comment dans ces conditions arriver à survivre, à pratiquer l'agriculture, l'élevage, la cueillette des produits de la brousse, et les autres activités rurales ? Pourtant, les Sahéliens y parviennent. Ils ont même réussi au cours des siècles à y faire prospérer des civilisations importantes, avec des densités démographiques considérables. La situation sahélienne est ainsi un bon exemple de territoire hautement incertain, régulièrement traversé d'événements et de changements aléatoires, qui met au défi d'y réussir à *s'en sortir*. Un contexte de complexité idéal pour essayer de « raisonner plus vaste », imaginer et explorer des solutions originales, à construire ensemble. La question qui est posée aux joueurs est la suivante : parviendrez-vous à faire fructifier la diversité de vos points de vue pour vous en sortir ? Arriverez-vous à des solutions originales que ni le scientifique, ni le sociologue, ni le politique n'aurait pu imaginer seul ?

Chaque plateau de jeu est constitué d'un damier dont les cases sont amovibles, de façon à pouvoir changer la couleur des carrés constituant les cases. Sur le plateau s'insèrent donc des carrés de bois (« parcelle » de territoire), dont la couleur représente le milieu naturel dominant dans cette parcelle de territoire. Ces carrés sont amovibles de façon à pouvoir former différents territoires sahéliens. Une dizaine de couleurs sont à disposition pour ces carrés de bois, de façon à pouvoir représenter une diversité de paysages possibles (brousse sèche, bas-fonds humides, prairie dunaire, etc.). À partir de ces carrés de couleur, on peut ainsi construire pour chaque plateau de jeu une région différente. Chacun de ces paysages se distingue par la nature et la qualité des différentes ressources qu'il porte. Dans le jeu, ces ressources sont représentées par des billes. Elles symbolisent trois ressources principales : le sol, la végétation et l'eau. L'état du sol et de la végétation de chaque

parcelle de territoire est ainsi visible sur le plateau de jeu, grâce à deux casiers disposés au-dessus de chaque parcelle : un casier brun contient les billes représentant la quantité de sol disponible et un casier vert les billes représentant la quantité de végétation. Le nombre de billes présentes dans chacun de ces deux casiers permet ainsi d'évaluer le niveau de ressource restant dans la parcelle.



Chaque joueur est un chef de famille. Les revenus qu'il tire de ses activités sont symbolisés par les billes qu'il récupère, et qu'il conserve ensuite. Les joueurs auront à gérer des familles de taille variable, de façon à prendre en compte la diversité des situations réelles. Pour le joueur, la taille de la famille représente à la fois les bouches à nourrir et la main-d'œuvre disponible pour réaliser ses activités. Ainsi dans le jeu, une bille est nécessaire par saison pour nourrir, ou rémunérer, individu.

Les joueurs, des villageois sahéliens, pratiquent donc les activités possibles au Sahel, saison après saison (pour le cas sahélien, le jeu distingue deux saisons : la saison des pluies et la saison sèche), année après année, en installant leurs activités sur un plateau représentant un territoire sahélien typique : agriculture pluviale ou irriguée, élevage transhumant, cueillette de produits sauvages, petit commerce, migration économique.... Les activités sont représentées par des pions, d'une couleur différente pour chaque activité. Des pions de différentes couleurs sont donc disponibles pour toute nouvelle activité que pourrait imaginer un joueur. Pour le cas sahélien, l'incertitude et variabilité des pluies constituent la condition la plus contraignante du jeu. À chaque saison des pluies, une fois que les joueurs ont positionné leurs activités pour chaque est tirée au hasard une « carte des pluies » qui représente le plateau avec ses différentes parcelles et donne la répartition des pluies pour chaque parcelle du plateau. Sur une « carte des pluies », le coefficient inscrit sur chaque parcelle indique la pluviométrie de la parcelle mais aussi l'impact de celle-ci

sur les ressources naturelles de la parcelle. À cette incertitude climatique s'ajoute à chaque saison, des cartes « événements » qui peuvent être tirées. Elles introduisent d'autres aléas et événements auxquels peuvent être confrontés les paysans sahéliens (invasion de criquet, chute des cours des productions, arrivée d'un investisseur ou d'un projet...). Les joueurs ont tout loisir d'imaginer un nouvel événement et de l'introduire eux-mêmes dans le jeu, en le jouant. Puis à la fin de chaque année, les joueurs qui n'ont pas atteint leurs objectifs (nourrir sa famille, accroître ses revenus, préserver ses ressources ou ses troupeaux...) reçoivent un carton rouge.

Un ensemble de matériel de jeu sans fonction préalable définie, est à la disposition des joueurs pour développer leurs scénarios de jeu. Deux exemples, parmi d'autres, d'utilisation possible de ces accessoires : certains scénarii construits par les joueurs peuvent par exemple comprendre la distribution d'eau pour irrigation, ou bien la question de la pollution d'amont en aval sur un cours d'eau, ou les mouvements entre eaux salées et eaux douces dans une mangrove (qui modifient les usages possibles au cours de l'année), ou la gestion d'un flux de véhicules, etc. : pour ce type de mécanismes, des pièces en forme de glissière sont fournies, dans lesquels des rectangles de bois colorés (simulant les déplacements d'objets, de pollution, d'eau, etc.) peuvent coulisser.

TerriStories est conçu pour permettre aux joueurs de rajouter tout élément de jeu qu'ils jugent utiles pour enrichir leur réflexion : post-it, nouveaux types de pions ou de cartes...ou même élément du milieu naturel (<http://www.terristories.org/>). Une fois un premier cycle annuel joué, les joueurs ont maintenant assez de recul et d'expérience pour imaginer des façons de mieux s'en sortir dans ces territoires incertains. Ils vont pouvoir créer, puis tester en les jouant, leurs idées. À partir de l'ensemble des bilans individuels et collectifs du cycle précédent de jeu, les joueurs discutent de quel fonctionnement collectif leur paraît le plus « valable ». L'important est donc d'abord qu'ils s'entendent sur ce qu'ils définissent comme « valable » : dans quel sens souhaitent-ils essayer d'« améliorer » la situation : augmenter la production globale de la région ? Diminuer le nombre de familles en difficulté ? Préserver l'environnement ? Une combinaison subtile des trois ?... Le jeu permet de respecter la diversité des points de vue : plutôt que de sélectionner une seule « bonne » réponse, les différents points de vue, une fois débattus et discutés, peuvent servir à définir différentes options de règles collectives, qu'ils pourront ensuite tester. Voici quelques points qui peuvent structurer la discussion :

- a-t-on vraiment besoin de règles collectives (la situation du premier temps de jeu, sans règles, produit elle des résultats plus néfastes ?) ?
- les solutions imaginées peuvent concerner des règles « générales », applicables partout et pour tous, ou peuvent concerner une zone particulière du plateau, ou encore un type particulier d'usagers ;
- Encore plus complexe, mais déjà imaginé par des bergers sahéliens durant une séance de jeu, pour s'adapter à l'incertitude de leur climat : chacune de ces règles peut être appliquée de façon permanente, mais aussi seulement sur des périodes (de plusieurs saisons ou années) ou des saisons spécifiques. Par exemple, des règles à n'appliquer qu'en cas de sécheresse.

S'il y a beaucoup de diversité dans les opinions des joueurs, une bonne formule est de regrouper les différents points de vue en trois scénarios essayant de synthétiser la diversité des opinions : plutôt que de trancher, testons tout, et rediscutons ensuite au vu des résultats. Enfin, comme dans la réalité, les joueurs peuvent décider de respecter ou non ces règles, mais également de sanctionner ou non ceux qui ne les respectent pas. Une fois leurs scénarios de règles décidés, les joueurs vont les évaluer en les jouant sur quelques années d'activités.

L'un des intérêts de cet outil de simulation, c'est de donner l'opportunité aux joueurs de façonner, tester, évaluer, et améliorer ainsi progressivement leurs propres propositions de politiques publiques. Voici ci-dessous quelques exemples de thèmes de politiques publiques qui peuvent être abordés, mais beaucoup d'autres peuvent être imaginés par les joueurs : modes de décentralisation de la gestion des territoires, formes de prise de décision dans une collectivité locale, distribution des responsabilités entre différents niveaux de gestion, ou entre différents partenaires, règles d'occupation de l'espace ou types de droits fonciers, organisation d'une filière de production agricole, politique de prévention des épidémies, etc. (D'Aquino et Bah, 2013 ; D'Aquino et Bah, 2014).

La dynamique collective mise en route grâce aux sessions de jeu permet aux participants d'installer ensuite seuls des changements endogènes et durables, du local au global. Qu'ils soient paysans, élu local ou leader de la société civile, les acteurs ciblés perçoivent rapidement que l'accompagnement proposé par TerriStories reste méthodologique, sans proposer ses propres choix techniques ou de société, et qu'ils sont bien les pilotes de tout le processus : dès l'amont, ce sont eux qui choisissent le sujet prioritaire qu'ils vont traiter dans le jeu; le jeu qui leur ait proposé ensuite est conçu de façon à ce qu'ils puissent en maîtriser et modifier tous les éléments ; enfin, en aval, la mise en œuvre des résolutions auxquelles ils sont parvenus est de leur seul ressort. C'est ce qui provoque cet engagement profond de leur part, mais aussi la mobilisation, souvent bénévole, de ceux des techniciens et experts locaux qui aspirent à une plus grande reconnaissance des acteurs locaux. Ils s'investissent ainsi d'eux-mêmes pour organiser les ateliers de simulation, et pour façonner ensuite les stratégies pour de réussir la mise en œuvre de leurs résolutions. Ce qui explique les impacts à grande échelle (D'Aquino et Papazian, 2014 ; Collectif, 2014).

Un travail spécifique a été entrepris entre 2012 et 2014 pour rendre le jeu facilement utilisable et démultipliable, que ce soit pour utilisation « sérieuse » dans le cadre de processus participatifs nationaux de conception de politiques publiques, ou pour mettre l'outil à la portée du grand public. Ainsi au Sénégal en 2014, un cadre de réflexion et d'action de la société civile sur le foncier au Sénégal, le Crafs, s'est emparé de cette méthode pour mettre en œuvre une forme nouvelle, ascendante, d'élaboration concertée de principes paysans pour une réforme foncière. Les ONG membres du Crafs ont ainsi organisé, financé et animé des ateliers dans tout le pays, puis sollicité des experts nationaux pour les aider à rédiger leurs conclusions, et enfin mis en place une stratégie de portage politique auprès des décideurs en charge de la réforme foncière. Au bout d'un an, le processus connaissait une importante diffusion horizontale (une vingtaine d'ateliers organisés dans le pays), comme verticale (trois ateliers nationaux), tout ceci sur des fonds mobilisés par la société civile elle-même. Les effets sont donc nationaux, puisque ces « directives paysannes de réforme foncière » sont, depuis fin 2014, discutées avec la Commission nationale de réforme foncière (<http://www.dakar24sn.com/reformes-foncieres-au-senegal-enda-pronat-contre-laccaparement-des-terres/>). Ils sont aussi locaux car, dans les localités où se sont déroulés les ateliers, les participants ont appliqué sur leur terroir certaines des règles qu'ils avaient imaginées (contractualisation avec un agroindustriel, zonage des activités, accès des femmes au foncier...).

Relativisme ? Non, préserver au contraire la rigueur en remplaçant « vrai » par « réfutable »

Avec l'explosion de la diffusion d'informations par internet, avec la confrontation toujours plus aigüe de différentes vérités sur le monde, avec, aussi, l'utilisation du label scientifique pour justifier

des positions idéologiques, avec, enfin, l'acuité d'enjeux pour l'humanité où il est impossible de séparer les dimensions techniques des dimensions sociales, voire politiques, la valeur de la connaissance de chacun est aujourd'hui de plus en plus questionnée...et questionnable. Reconnaître la valeur de l'expérience, du savoir et même du point de vue (sur les valeurs communes, le future désirable...) de chacun ne signifie aucunement valider des jugements erronés. Au contraire, valoriser la diversité signifie ici d'amener chaque opinion à s'exprimer sous une forme logique et structurée, donc pouvant être sereinement débattue ...ce qui se fait tout simplement en amenant les participants à introduire dans le jeu leur opinion : une règle de jeu doit pouvoir être exprimée sous une forme dont les autres joueurs sont capables de valider la logique, même s'ils n'ont pas le même point de vue. Par conséquent, le simple processus de transformation en règles de jeu donne l'opportunité de mettre de façon égalitaire mais rigoureuse diverses opinions et connaissances, tout en excluant celles qui ne sont pas suffisamment argumentées ... qu'ils soient le fait d'acteurs locaux, de scientifiques ou de décideurs.

Conclusion

TerriStories est l'un des fruits de vingt ans d'expérience en méthodes de simulation participative (cf. [commod.org](http://www.commod.org)). Au sein de ce courant de la modélisation d'accompagnement (Etienne et al., 2010), TerriStories s'est construit sur deux hypothèses. La première est épistémologique : face aux interrogations actuelles de la société, l'invention collective est possible. Tout n'a pas encore été imaginé pour arriver à vivre ensemble, et en particulier nous sommes loin d'avoir mobilisé la diversité des savoirs et des sagesses dispersées de par le monde. La seconde hypothèse est stratégique : pour des impacts sociétaux durables et à grande échelle, il faut donner aux acteurs les capacités nécessaires pour qu'ils puissent mettre en œuvre en interne les changements, de façon la plus autonome possible, dans leur territoire local comme plus largement aux échelles supérieures.

TerriStories est le produit de ces enjeux : un outil pour pousser à l'invention collective, un jeu qui, en mettant au même niveau les différentes connaissances et points de vue sur le monde, leur permet de se reconnaître et de s'enrichir. Le but ultime de TerriStories (<http://www.groundedchange.org/>) est de parvenir à **terme** à fournir des éléments de communication assez génériques pour permettre à tout un chacun, quelle que soit sa culture, sa façon de penser et ses aspirations, d'exprimer ses visions raisonnées du monde et en même temps de comprendre et reconnaître celles des autres. L'outil de dialogue idéal est celui qui rassemblera les différentes formes d'expression des savoirs et des points de vue de par le monde : expression orale sous toutes ses formes, expression corporelle et visuelle (couleurs, formes), et la structuration logique de l'expression scientifique... Amener des joueurs de diverses régions du monde à partager et renforcer leurs positions, sur la façon dont le monde devrait marcher.

Bibliographie

- CIRAD. (2015), *Élaboration participative de règles collectives de gestion des ressources naturelles et du foncier. Des effets durables de l'échelle locale jusqu'à l'échelle nationale*. Perspective n°33, 4 pages Cirad, Montpellier.
- COLLECTIF. (2014), *Rapport de la session de mise en commun des leçons apprises du FFM par les participants sénégalais et recommandations*. Dakar, Forum Foncier Mondial, International Land Coalition, Cicodev Africa. <http://www.landcoalition.org/sites/default/files/documents/news/rapportsessionsenegal.pdf>
- D'AQUINO P. & BAH A. (2013), « Land policies for climate change adaptation in West Africa: a multi-level Companion Modelling approach », *Simulation and Gaming*, 44, (2-3), pp. 391-408.
- D'AQUINO P & BAH A., 2014. « Multi-level participatory design of land use policies in African drylands: a method to embed adaptability skills of drylands societies in a policy framework », *Journal of Environmental Management* 132, pp. 207-219.
- D'AQUINO P. & PAPA ZIAN H. (2014), « An Inclusionary Strategy Reaching Empowering Outcomes Ten Years after a Two-Year Participatory Land Uses management », *Environmental Management and Sustainable Development*, 3, 2. <http://dx.doi.org/10.5296/emsd.v3i2.6595>
- D'AQUINO P. (2014), *Foncier rural au Sénégal : paroles d'experts paysans ; extraits d'ateliers paysans de simulation. Projet de renforcement des capacités de prospective participative en réforme foncière des organisations de la société civile*. Dakar, paris, ENDA-PRONAT, Comité technique Foncier et Développement, Ministère des Affaires étrangères et du Développement international (Maedi), Agence française de développement (AFD).
- DEFALT, Q. & D'AQUINO P. (2014), *Du terroir au pouvoir*. Court-métrage de 26 mn. Paris, Comité Foncier technique et Développement. http://www.dailymotion.com/video/x28rttd_du-terroir-au-pouvoir_creation