

Mae Salaep 3

Un jeu évolutif s'adaptant aux changements de préoccupations des participants au fil du processus d'apprentissage collectif suscité. Mae Salaep 3 est une adaptation du jeu Mae Salaep 2 aux questions soulevées par les participants à l'issue de l'usage de ce deuxième jeu.

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



Motivation de la création

A l'issue du jeu Mae Salaep 1 explorant les interactions entre diversification agricole et érosion des terres avec les paysans de Mae Salaep, village montagnard du Nord de la Thaïlande, les joueurs demandèrent de modifier le jeu pour traiter des aspects socio-économiques d'adoption des cultures pérennes, solution prometteuse mais non accessible à tous. Ce fut l'objet du jeu Mae Salaep 2 à l'issue duquel les joueurs émirent deux souhaits : introduire la question de l'eau, l'extension des plantations irriguées créant des tensions dans le village, et inviter le TAO, administration locale renforcée par la décentralisation et susceptible de financer des projets de gestion des ressources. Le jeu Mae Salaep 3 visait à stimuler un apprentissage collectif sur la gestion de l'eau, au sein du village et en lien avec le TAO.

Description et spécificités

Comme dans Mae Salaep 1&2, 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'oeuvre 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 avec deux ruisseaux se jetant dans une rivière de bas-fond. A chaque tour de jeu, chaque joueur va successivement : demander et/ou rembourser un crédit, décider d'envoyer (ou pas) des membres de sa famille travailler hors exploitation, allouer des cultures dans ses parcelles (en fonction de la force de travail, de la trésorerie et de l'eau disponibles), décider d'investir (ou pas) dans des installations d'irrigation (par gravité), puis aller solder ses compte au « marché ». La quantité d'eau disponible dépend de la pluviométrie et du nombre de joueurs prélevant de l'eau en amont. Après 3 tours de jeu, les joueurs sont invités à discuter des problèmes rencontrés liés à l'eau et à proposer des solutions, lesquelles sont soumises à la présidente du conseil du TAO par les représentants villageois avant d'être testées dans le jeu. Pour faciliter son transfert aux acteurs locaux, ce jeu ne nécessitait pas d'ordinateur, des abaques et une calculatrice remplaçant le tableur excel.

Mise en œuvre

Ce jeu fut joué lors d'un atelier les 16, 17 et 18 Juillet 2005 (jour 1: sessions de jeu, jour 2: entretiens individuels, jour 3: simulations participatives avec le SMA). La première session de jeu mit en évidence un inégal accès à l'eau du à la règle du « premier arrivé, premier servi ». Les participants suggérèrent de mettre en place des petits aménagements hydrauliques et rediscutèrent à cette occasion des règles de partage de l'eau. Deux règles furent proposées et simulées : un partage proportionnel aux surfaces à irriguer, et un partage égalitaire. La rencontre avec le TAO ne s'est pas soldée par le dialogue bottom-up escompté, mais elle a décidé les villageois à faire une demande de financement officielle.

Références

Barnaud, C., Trébuil G., Promburom P. and F. Bousquet (2005). Evolution institutionnelle de la gestion des ressources renouvelables dans le Nord de la Thaïlande montagnard: apports de la modélisation d'accompagnement. Journées de la Société Française d'Economie Rurale: les institutions du développement durable des agricultures du Sud. Montpellier, France.