

COMPTE RENDU DE LA REUNION DE TEST DE L'OUTIL GardAuFeu ADAPTE AUX CEVENNES VIGANAISES

LE 9 JUIN, COMMUNE LE VIGAN, DE 14H A 17H

RAPPEL DES OBJECTIFS DETAILLES

Le propos de la démarche est d'adapter l'outil de sensibilisation au risque incendie qu'est le jeu de rôles GardAuFeu Cévennes alésiennes, à un nouveau secteur : celui des Cévennes viganaises. Suite aux deux premiers ateliers d'adaptation collective (voir compte-rendu correspondant), cette troisième réunion avait pour objectif de tester le nouveau jeu construit.

PARTICIPANTS

Les participants présents à la réunion étaient :

- Cdt COSTE, SDIS du Gard
- Mme BOYER, CRPF
- Mr BLUCHE, Délégué sécurité de la mairie Le Vigan
- Mr DARLOT, Maire de Saint-Bresson
- Mr DUPUIS, Adjoint au maire de Saint-Laurent-le-Minier
- Mr MISS, Conseiller municipal de la mairie Le Vigan
- Mr MORIN, DDTM du Gard
- Mr RICAU, Parc National des Cévennes, Conseiller municipal de la mairie d'Aumessas
- Mme DUMAS et Mme GAZAIX, chargées de la DFCL au Conseil Général du Gard
- Mr ADRIEN, chargé de la coopération européenne au Conseil général du Gard
- Mme LETEURTRE et Mr ROUGIER de Lisode

DEROULEMENT

La réunion s'est déroulée en trois temps :

<p>1. un temps de présentation de la démarche et du jeu à tester</p>	
<p>2. un temps de jeu</p>	
<p>3. un temps d'évaluation du jeu via un questionnaire individuel et une discussion collective</p>	

RESULTATS

BREF RAPPEL DE LA DEMARCHE

Dans le cadre d'un projet de sensibilisation à la DFCI, le Conseil Général du Gard souhaite réfléchir collectivement avec les élus de son département à divers scénarii de gestion qui soient : adaptés à la zone, qui intègrent et complètent les efforts de gestion déjà mis en place, et qui laissent une porte ouverte à l'innovation. La méthode de modélisation d'accompagnement permet d'organiser ces réflexions autour d'un jeu de rôles servant de support aux discussions. C'est ce jeu qui a été testé au cours de cette réunion. Les remarques des participants permettront sa finalisation et il devrait ensuite être présenté à l'ensemble des élus du secteur des Cévennes Viganaises au cours de plusieurs ateliers locaux.

BREVE PRESENTATION DES SEQUENCES DU JEU



1) Présentation du jeu. La salle est divisée en 6 pôles correspondant à chacun des rôles: 4 bureaux de mairie, 1 bureau de l'intercommunalité et 1 bureau du conseil général. La carte du territoire est projetée sur le mur, visible de tous.



2) Dans un premier temps, les participants se répartissent entre ces différents bureaux, et s'approprient leur rôle, les fiches et le matériel du jeu.



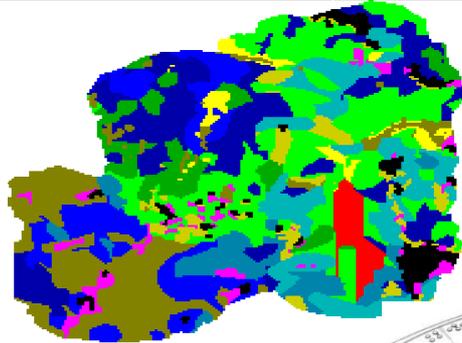
3) Lors d'un tour de jeu, chaque participant se voit alloué un budget. En fonction, il peut décider les routes et/ou interfaces des villages qu'il souhaite faire débroussailler et entretenir sur son territoire. Ces décisions sont enregistrées par ordinateur.



4) Dans un second temps, les participants sont conviés à se retrouver au bureau de l'intercommunalité où différents projets de développement en lien avec la DFCI leur sont présentés (installation de maraichage, élevage, zone de loisirs, projets de bois énergie...).



5) Les participants disposent de nouveaux financements, collectifs et privés, qui peuvent être mobilisés pour la mise en œuvre d'un de ces projets. Une concertation s'engage sur les différentes opportunités existantes. La décision en résultant est enregistrée par ordinateur.



6) En tenant compte des décisions enregistrées, l'ordinateur fait évoluer la carte projetée du territoire sur 3 ans, au cours desquels un incendie peut se produire. L'animateur explique les changements. Un nouveau tour peut commencer, où chacun retourne à son bureau...

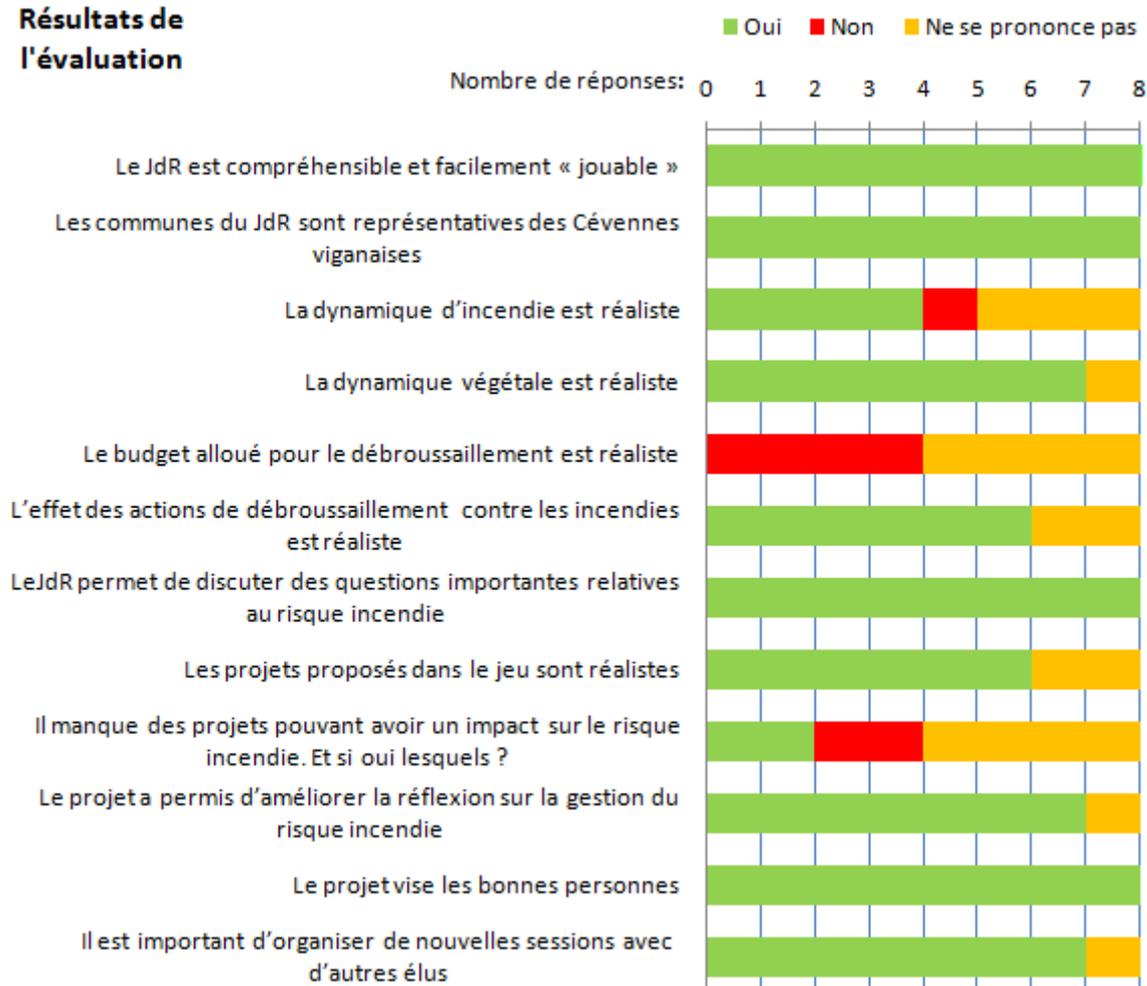


Le jeu dure 1h30 environ et est suivi d'un temps de débriefing où les participants reviennent sur les événements du jeu et les discute (l'ensemble de la séance ne devant pas dépasser 3h). Ce temps de débriefing est essentiel puisqu'il permet de faire le pont entre le jeu et la réalité.

RESULTATS DE L'EVALUATION DU JEU PAR QUESTIONNAIRE

Le tableau ci-dessous présente les résultats du dépouillement des questionnaires individuels.

Résultats de l'évaluation



DISCUSSION

Il est à noter qu'après discussion, le groupe a émis les avis suivants concernant ce jeu:

Les points faibles :

- Le budget alloué au débroussaillage est à revoir à la baisse.
- La représentation de la dynamique incendie a été évaluée de façon mitigée :
 - o Le phénomène d'envahissement après un incendie des forêts de châtaigniers par des genêts a été supprimé. En effet, si ce phénomène existe, sa traduction par une transformation des surfaces de châtaigniers ayant brûlées en surface de genêt et ce durant 1 tour de jeu (3 ans), a été jugée non réaliste.
 - o La question du relief a été évoquée mais il a été reconnu que si ce paramètre avait bien une influence sur la propagation du feu, il ne pouvait pas être intégré lisiblement dans le jeu.
 - o La question de l'indication en légende du sens du vent a été évoquée mais il a été conclu qu'elle était inutile, étant donné que le sens Nord-Sud était celui attribué instinctivement.

Les points manquant :

- Si les projets proposés dans le jeu ont été jugés réalistes (6 voix pour contre 2 qui ne se prononcent pas), certaines améliorations ont été proposées :
 - o Le projet bois énergie doit être repris. Il existe deux types de projet qui peuvent être distingués : un projet de Bois-Bûches, concernant des coupes de chênes et de hêtres, et mis en œuvre plutôt par des petits propriétaires ; et un projet de Bois-Plaquettes, concernant des coupes de résineux, et souvent mis en œuvre à plus grande échelle par les collectivités.
 - o Il a été proposé d'ajouter un projet d'éclaircissement des massifs qui ne soit pas un projet de dynamisation du territoire mais uniquement un projet de gestion sylvicole.
 - o Il a été demandé de pouvoir jouer 2 projets par tour.

Les points forts :

- A l'unanimité, le jeu a été jugé compréhensible, facilement jouable et représentatif des Cévennes vignaises. Toutefois, deux améliorations ont été proposées :
 - o La légende sur le découpage des voies en tronçons est à expliciter.
 - o Il serait bon de faire apparaître les cours d'eau sur la carte de jeu.
- A l'unanimité, il a été jugé que le jeu permet de discuter des questions importantes relatives au risque incendie ; et à 7 voix pour contre 1 qui ne se prononce pas, il a été jugé que ce jeu améliore la réflexion sur la gestion du risque incendie.
- A l'unanimité, il a été jugé que ce jeu vise les bonnes personnes en s'adressant aux élus; et à 7 voix pour contre 1 qui ne se prononce pas, il a été jugé qu'il était important d'organiser de nouvelles sessions avec d'autres élus.

Les propositions pour la suite :

- La contrainte du morcellement du foncier a été évoquée comme une problématique liée à la mise en place des projets d'élevage et de maraichage. Il serait donc intéressant de pouvoir creuser ce point en ayant des informations complémentaires sur les possibilités existantes de dépasser cette contrainte.
- Il est intéressant de jouer plusieurs tours rapidement afin de réfléchir sur l'évolution du territoire. Ce jeu est un bon outil de sensibilisation à la gestion d'un territoire qui n'est pas figé mais qui évolue, notion qui est souvent perdue de vue. Cette caractéristique pourrait être soulignée davantage.
- Il serait pertinent d'intégrer ce jeu dans d'autres projets de gestion plus large : comme les PLU ou les PPR.
- Il serait pertinent de faire jouer ce jeu non seulement aux élus mais aux citoyens des communes volontaires ; c'est-à-dire aux citoyens permanents et aux propriétaires d'habitations secondaires.

LA SUITE DU PROJET

Le Conseil Général du Gard et le bureau d'études Lisode s'engagent pour la suite du projet à :

- Finaliser le jeu existant en y intégrant les résultats de l'évaluation collective
- Réaliser une évaluation générale du projet auprès de tous les élus y ayant participé
- Réaliser un guide illustrant la façon dont les projets évoqués dans le jeu ont pu être mis en œuvre par des élus de la région.
- Organiser de nouvelles sessions de jeu afin de sensibiliser l'ensemble des communes des Cévennes vignaises.