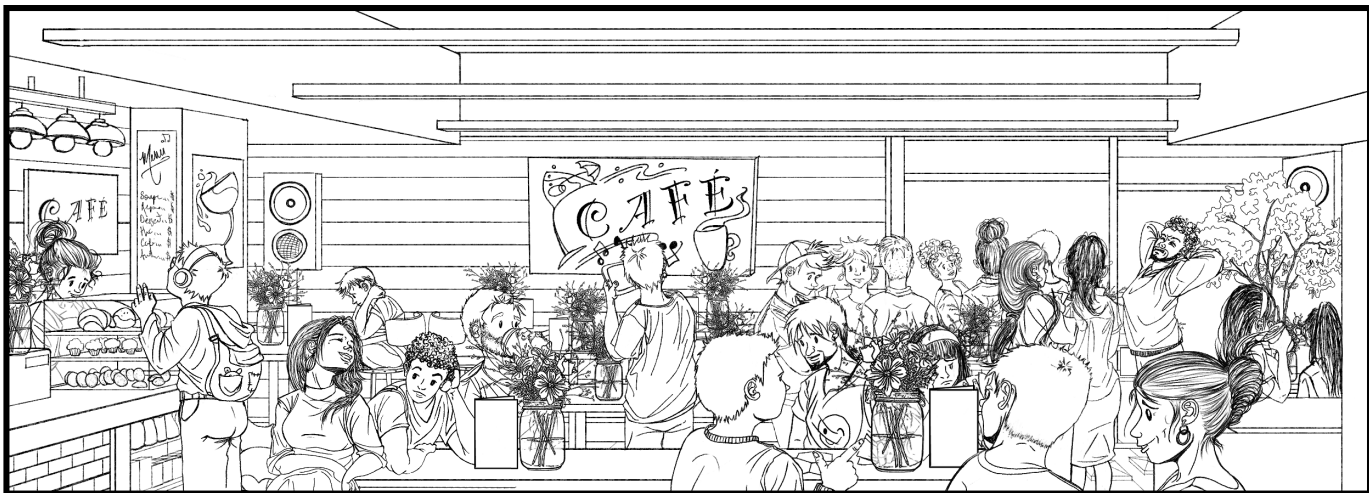
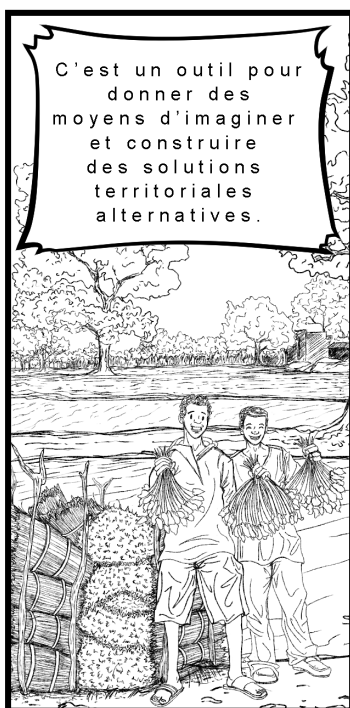
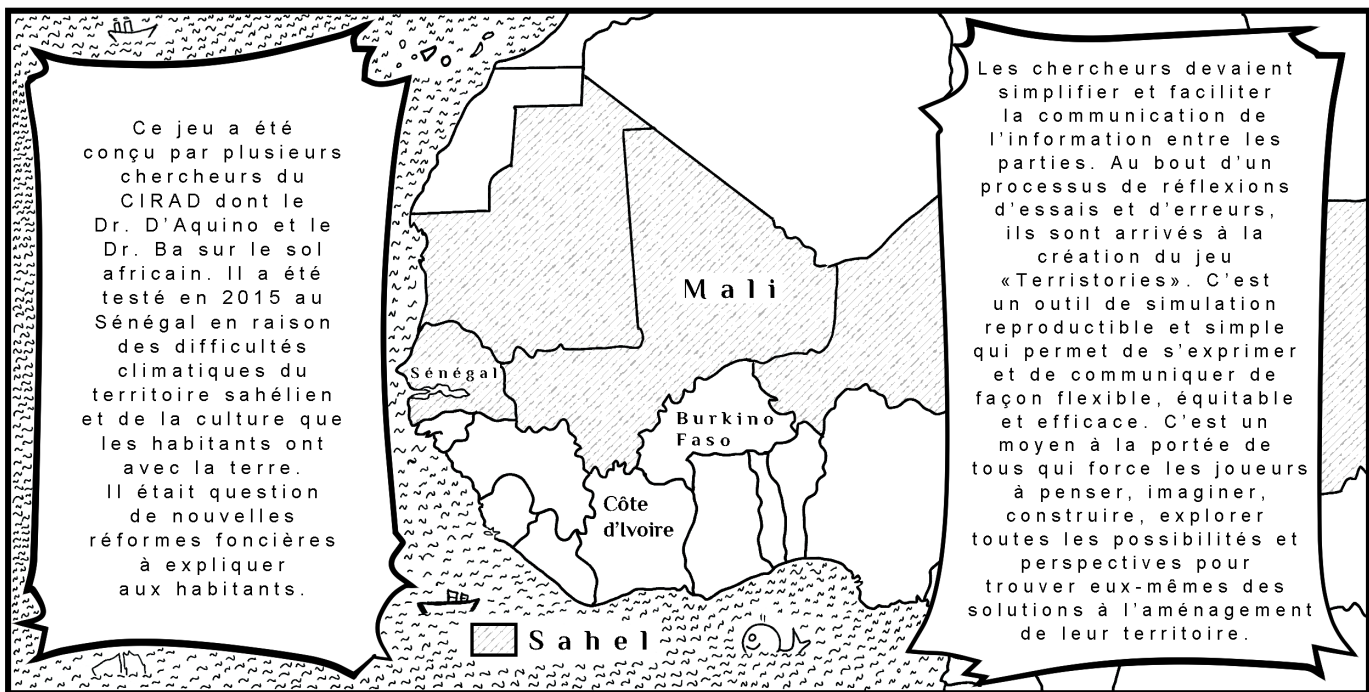
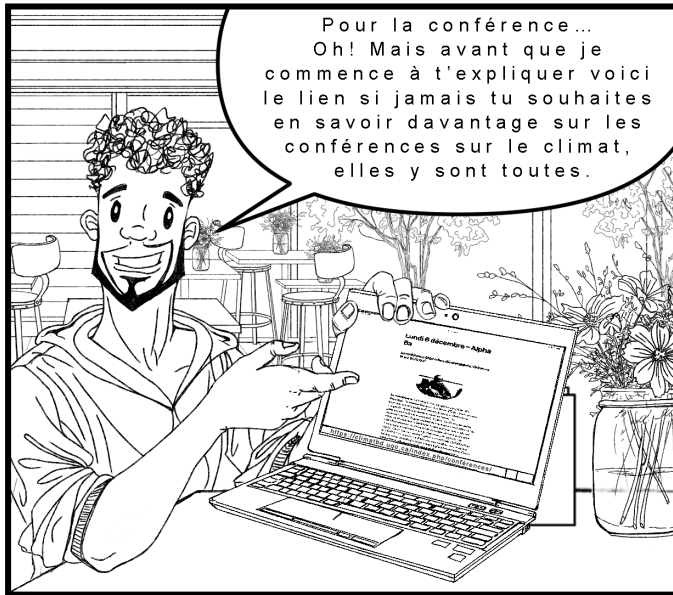


Conférencier: Dr. Alpha Ba & Bédéiste associée : Fanny Cecconi

SIMULATION PARTICIPATIVE POUR L'AMÉNAGEMENT DU TERRITOIRE

9e conférence sur le climat : www.climatbd.uqo.ca





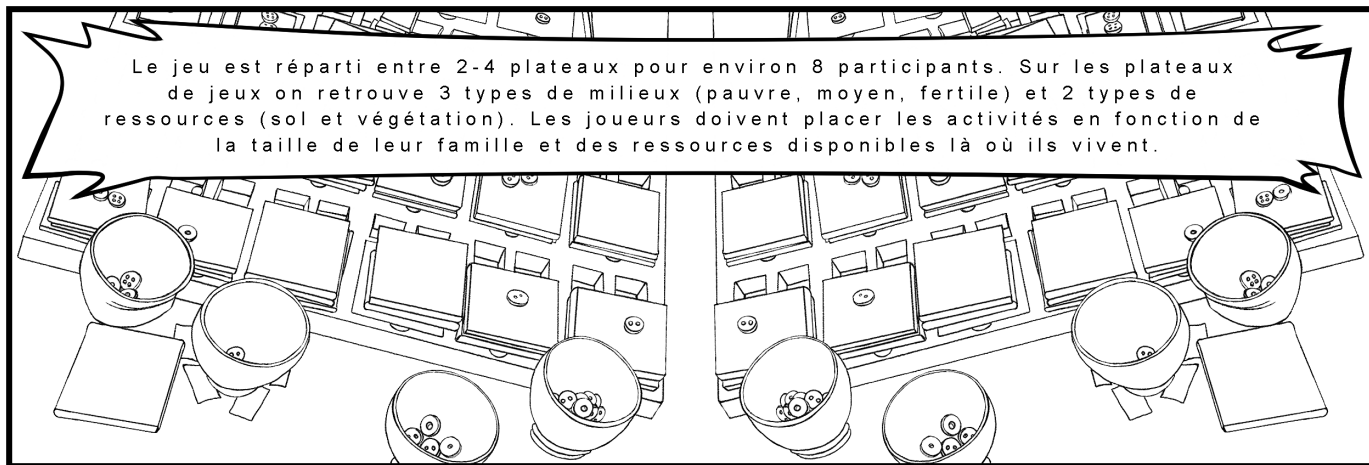
Tu vois Marielle!
Comme «Terristories» est un jeu de rôle sur lequel les participants imaginent et jouent, ils doivent, par le fait même, appliquer les règles et les comportements voulus de leur propre réalité.



Les règles du jeu sont :

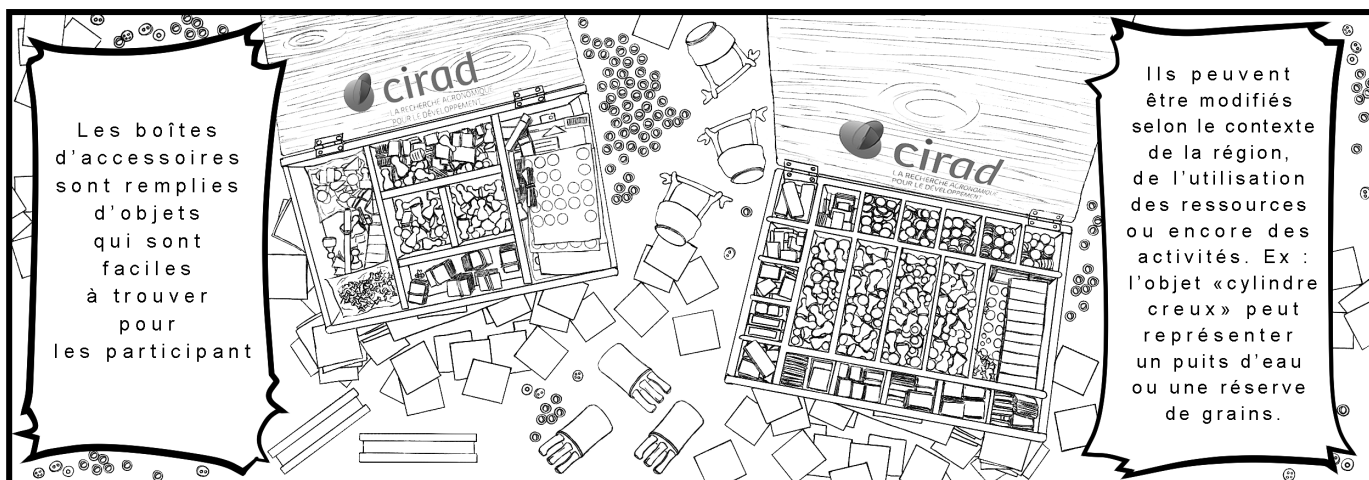
- Conserver les impacts des règles déjà établis,
- Permettre un échange entre toutes les catégories sociales,
- Jouer selon cinq principes de l'endroit où vivent les participants :
 - 1- L'environnement (sol, climat...)
 - 2- Les revenus des paysans,
 - 3- L'occupation de l'espace et les activités qu'on y retrouve,
 - 4- La paix sociale,
 - 5- Les 3 règles politiques foncières de base :
 - 1- La règle coutumière,
 - 2- La règle de délégations,
 - 3- La règle privative, la propriété privée individuelle

Le jeu est réparti entre 2-4 plateaux pour environ 8 participants. Sur les plateaux de jeux on retrouve 3 types de milieu (pauvre, moyen, fertile) et 2 types de ressources (sol et végétation). Les joueurs doivent placer les activités en fonction de la taille de leur famille et des ressources disponibles là où ils vivent.

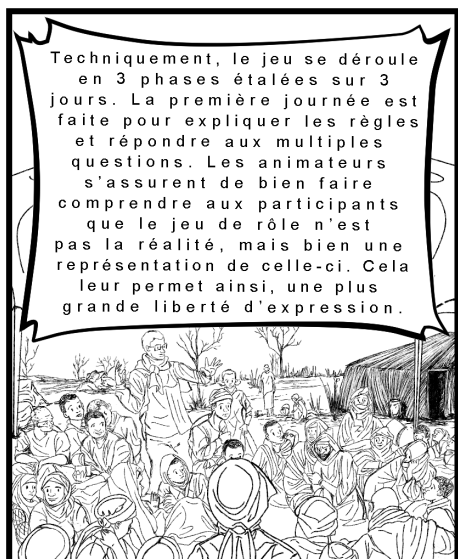


Les boîtes d'accessoires sont remplies d'objets qui sont faciles à trouver pour les participant

Ils peuvent être modifiés selon le contexte de la région, de l'utilisation des ressources ou encore des activités. Ex : l'objet «cylindre creux» peut représenter un puits d'eau ou une réserve de grains.



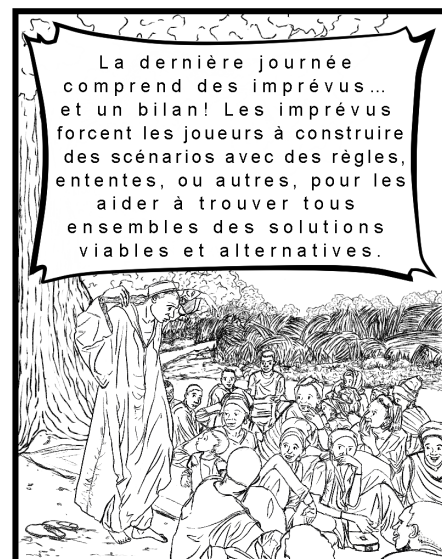
Techniquement, le jeu se déroule en 3 phases étalées sur 3 jours. La première journée est faite pour expliquer les règles et répondre aux multiples questions. Les animateurs s'assurent de bien faire comprendre aux participants que le jeu de rôle n'est pas la réalité, mais bien une représentation de celle-ci. Cela leur permet ainsi, une plus grande liberté d'expression.



La deuxième journée, les participants jouent avec leurs enjeux et problématiques réels vécus sur leurs terres. Ceci touche directement les joueurs et les fait réfléchir sur les impacts de leurs décisions.



La dernière journée comprend des imprévus... et un bilan! Les imprévus forcent les joueurs à construire des scénarios avec des règles, ententes, ou autres, pour les aider à trouver tous ensembles des solutions viables et alternatives.





Si je comprend bien, «Terristories» est un mélange de jeu de sociétés, de rôles et d'improvisation qui permet de mettre tous les participants au même niveau socialement. Cela élimine ainsi la discrimination et force les joueurs à réfléchir pour trouver des solutions viables dans l'ensemble d'une communauté d'une région climatique incertaine.



Oui! C'est ça! Et on appelle ce genre de jeu une simulation participative.



Et comme ce n'est qu'un jeu, ça donne à tout le monde la liberté de s'exprimer et d'avoir une vision diversifiée des situations vécues...

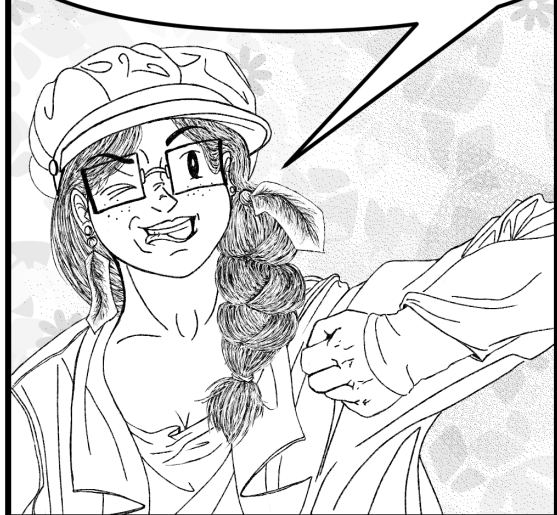


...Mais... Si tout le monde est au même niveau et qu'il n'y a plus de catégories sociales, de richesse ou de genre... Est-ce qu'il y a quand même des tensions ou de violentes altercations lors de ces expérimentations?



Je ne doute pas que le ton a dû parfois monter, mais comme ce n'est qu'un jeu de rôle, il est facile de tourner les tensions en rigolade. Les animateurs ont probablement mis sur pieds des astuces sociales pour aider à faire baisser la tension et retourner au calme.

Le jeu «Terristories» que vous jouez en ce moment, peut-on le retrouver dans les magasins? Comme mon chum est en science politique, je pense qu'il aimerait bien! Qui sait, ça pourrait lui être utile!

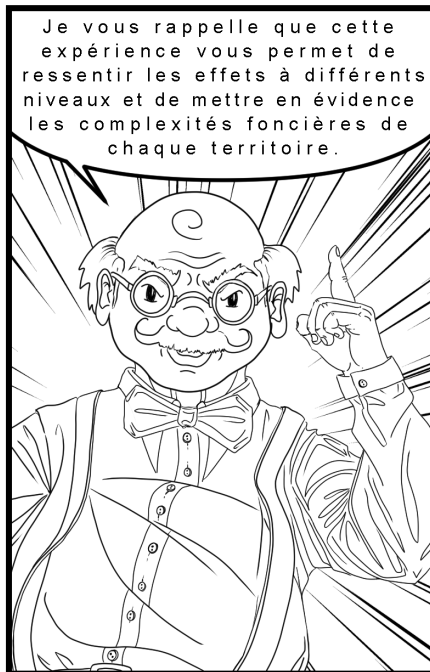
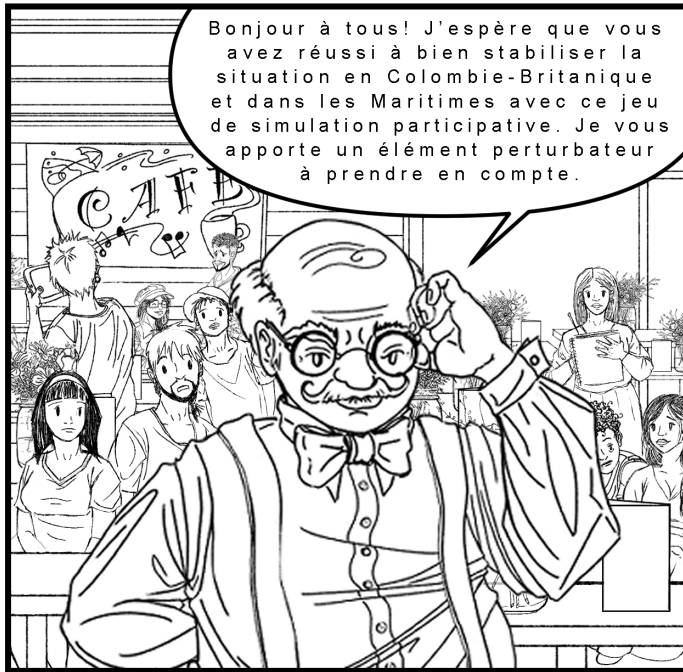


Ha!Ha!Ha! Oui probablement! On devrait se faire une soirée entre amis pour parler politique et environnement!



Gloups! Faut que j'y retourne! Mon prof arrive. On se parle plus tard!





FIN