

Débat n° 1 : Quel est le modèle de développement porté par le jeu ?

Cette réflexion a pour objectif de vous permettre d'alimenter les débats que vous pouvez susciter volontairement ou qui peuvent émerger par eux-mêmes lors du débriefing. Empirique, elle s'appuie sur les tests et débriefings conduits durant la phase d'expérimentation, ainsi que sur des retours des acteurs du territoire sur la démarche ludique.

Un jeu de développement durable

De prime abord, le développement durable est central dans ce jeu, incluant une dimension patrimoniale, selon la politique des Grands Sites de France. C'est ce qu'incarnent les trois indicateurs d'Attractivité, de Qualité de vie et d'Environnement.

Tel que joué actuellement par des géographes ou des professionnels de l'aménagement, la finalisation du jeu relève clairement d'une durabilité faible, autrement dit plutôt « politiquement correcte », dans la lignée onusienne. Les géographes et professionnels de l'aménagement privilégient une certaine harmonie aménagiste. Cette durabilité faible du jeu est un consensus entre les auteurs, s'appuyant sur le principe de réalité. En effet, le jeu s'inspire directement du fonctionnement d'un territoire existant, les dynamiques territoriales ayant été traduites en dynamiques ludiques. Ancré dans le temps présent, il est principalement destiné à être joué par des acteurs ou des professionnels de l'aménagement du territoire, soit en cours de formation (étudiants) soit en activité (expérimentés). De fait, il est tout à fait possible, sans grande difficulté, de remplir les objectifs communs du jeu alors qu'un ou deux joueurs ont aussi accompli leur objectif d'accumulation de richesse. Idem, il est possible de couvrir le jeu d'hexagones, également pour remplir les objectifs secrets, dans un aménagement complet du plateau de jeu (initialement assez vide). Dans le jeu, aménagement total et capitalisme libéral sont donc compatibles avec le remplissage des trois indicateurs incarnant le développement durable. De fait la durabilité faible rend possible cette compatibilité. De plus, l'atteinte des trois objectifs d'indicateurs passe par une mise en tourisme significative du territoire par rapport à l'existant.

Par ailleurs, le jeu intègre-t-il suffisamment les problématiques habitantes et la qualité de vie ? Il reste assez surplombant, avec un point de vue général qui reste celui d'un aménageur. L'habitant est bien présent et son rôle est équilibré ludiquement. L'emploi n'est que quantitatif. Le logement n'est pas vraiment traité en dehors de la rénovation.

De la durabilité faible, forcément ?

Certains joueurs se censurent, jouant en fonction de leurs valeurs personnelles et s'empêchent de trop s'enrichir par exemple ou de faire venir trop de touristes sur le territoire. Cette attitude les mène souvent à un échec par rapport à leur objectif secret. Ils privilégient alors leur créativité, leur liberté, le « beau jeu » et la mise en œuvre de leurs valeurs personnelles y compris dans le jeu et pas seulement dans la vraie vie. Même si ce mode de jeu n'a pas été encouragé dans les tests, au contraire, il relève d'un choix tout à fait intéressant à analyser, sur le plan ludique comme sur le plan éthique.

Le modèle de développement porté par le jeu est-il forcément souhaitable ? Si l'on se tourne vers l'avenir, d'autres rapports au monde et à la planète habitée sont-ils nécessaires ? Tous les auteurs du jeu n'adhèrent pas forcément à une durabilité faible et aspirent plutôt à une durabilité forte, qui implique forcément une sobriété. Cette sobriété passe entre autres par une moindre appropriation du capital ou une moindre anthropisation du territoire.

C'est un choix assez ludique également. Il aurait fallu construire très différemment un jeu basé sur la sobriété, celle-ci supposant une moindre volonté d'aménagement. De fait, les jeux de sobriété passent plutôt par la déconstruction.

Quelques éléments de durabilité forte toutefois :

Un jeu qui promeut d'abord le dialogue et la participation citoyenne

Le plus important reste de pouvoir mettre en débat la vie future à laquelle nous aspirons, ensemble, dans une éthique de la conversation et un modèle délibératif, qui permet d'entendre tous les points de vue. Le premier objectif du jeu est d'obliger les joueurs à entrer en relation, en discussion, en négociation. Le jeu est semi-coopératif pour renforcer la tension ludique et cette dimension est par ailleurs très réaliste. Les joueurs sont aussi à égalité, dans des relations horizontales. Il est probable que certains joueurs protestent au sujet d'une supposée faible marge d'action (le plus souvent concernant l'habitant), mais il s'agit plutôt d'un a priori de leur part et en réalité le calibrage ludique a pu à peu près s'équilibrer au fil des tests. C'est aux joueurs de voir quels sont leurs modes de discussion et de prises de décision collective, même si éventuellement l'élus doit trancher en dernier recours. Peu de

conflits ont été observés sur les tests mais ils peuvent être encouragés par l'animateur : de la confrontation peuvent émerger de nombreuses solutions ou statut quo plutôt équilibrés.

Un jeu qui promeut en filigrane les communs

Actuellement le territoire des Roches est géré par le département de Saône-et-Loire, selon des règles posées par l'État concernant les sites classés. Ce sont des terres communales ou bien des territoires privés qui appartiennent aux viticulteurs.

Mais dans le jeu SOLUTRÉ la mise en discussion, avec cinq joueurs en parallèle, permet d'aborder, au travers de la question du patrimoine naturel, la notion des communs, ces espaces qui appartiennent à tous et à personne en particulier. Remettant en question la propriété et la domination du territoire, cette question est centrale dans une durabilité forte. Selon Elinor Ostrum et son équipe, les communs sont un ensemble de ressources gérées en commun par une communauté bien identifiée et délimitée, selon un ensemble de règles et de métarègles.

Un faible rôle de l'argent dans le jeu ?

Même si certains rôles ont pour objectif de gagner de l'argent et que certains joueurs peuvent en gagner aussi, l'argent ne constitue pas une dynamique majeure du jeu, ce qui suscite des questionnements de la part de certains joueurs (peut-être un peu trop habitués au Monopoly !). Ainsi, l'argent ne circule pas entre les joueurs. Les échanges économiques sont donc limités dans SOLUTRÉ, dans un modèle territorial incomplet à ce titre. Une première version du jeu avait nommé la monnaie « Roche », en créant ainsi une monnaie locale. Finalement, les auteurs ont choisi le terme « sou », lui donnant ainsi une certaine neutralité, comme une sous-valeur dans le jeu.

La mise en place d'un cercle vertueux

Une des dynamiques ludiques intéressantes de SOLUTRÉ est la transition d'un cercle vicieux à un cercle vertueux, qui intervient à partir de la 3^e année pour devenir très franche lors de la 5^e année. En effet, les débuts de partie peuvent être laborieux, dans une crainte de ne pas remplir les objectifs, mais les joueurs prennent conscience plus tard que c'est tout à fait faisable et cherchent à remplir au maximum leurs objectifs. La mise en place du cercle vertueux peut servir à montrer la résilience des milieux naturels lorsque les conditions écologiques et climatiques s'améliorent significativement. En cela, SOLUTRÉ est un jeu qui rend le futur désirable, s'éloignant de perspectives collapsologistes.



Fin de partie en Licence de géographie.
Anne Jégou, 2024.