

Interactions

Grands Projets

Les 13 Grands Projets sont en noir (couleur neutre) car ils relèvent du collectif uniquement. Ils permettent aux joueurs de discuter, de négocier et de voter ensemble. En cas d'égalité ou de conflit sur le positionnement du Grand Projet, l'Élu tranche. Trois projets sont proposés, de manière aléatoire, à chaque tour : deux des 13 projets reviendront donc une deuxième fois s'ils n'ont pas été choisis. C'est l'action la plus coopérative du jeu. Trois joueurs différents doivent voter pour un Grand Projet pour qu'il soit choisi. Dans le jeu, les acteurs discutent à parts égales de chacun des Grands Projets soumis, en fonction de leur intérêt à un moment donné de la partie. La plupart d'entre eux prennent de la place sur le plateau. Les Grands Projets sont très structurants pour le territoire, avec le plus souvent des impacts forts sur les indicateurs et les jauges de services. Un non-choix ralentit la partie et peut empêcher la réalisation de certains objectifs secrets.

Les grands

- **Réserve naturelle** : sa taille est de 4 hexagones et elle peut être placée sur l'une des Roches. Elle augmente immédiatement l'environnement. C'est l'action qui apporte le plus de points de biodiversité.
- **Centre de séjour international** : sa taille est de 3 hexagones. Ses effets sont très positifs pour le Professionnel du tourisme en particulier, mais il comporte aussi des effets négatifs. Il augmente l'attractivité tout en apportant des emplois et espaces de loisirs. C'est l'accueil de touristes le plus lucratif pour le Professionnel du tourisme, qui peut gagner jusqu'à 15 sous par an. Mais il diminue l'indicateur Environnement.
- **Éco-cité du vin** : d'une taille de 3 hexagones, ses effets positifs sont nombreux : hausse de l'attractivité, équipement public, emplois, culture. Mais pour augmenter la Qualité de vie, il faut avoir produit du vin bio et il faut activer ce Grand Projet.

Dialogue territorial

Projets d'aménagement ou de développement

Ces projets représentent les actions structurantes pour le territoire, dans différents domaines, avec des impacts qui peuvent être positifs et/ou négatifs. En France, la discussion n'est en réalité pas aussi collégiale que dans le jeu, celui-ci constituant une invitation à faire progresser le dialogue territorial. Dans le jeu, l'État (préfecture) n'apparaît pas directement mais des actions peuvent être plus ou moins imposées par celui-ci. Parfois certaines collectivités locales ont l'initiative ou le dernier mot, éventuellement influencées par d'autres acteurs. Dans le cas de Solutré Pouilly Vergisson, une équipe dédiée du Département de Saône-et-Loire gère directement le Grand Site. Le dialogue intercommunal se passe surtout au niveau de la communauté d'agglomération Mâconnais-Beaujolais Agglomération, qui subventionne le Grand Site. Cevens relève de la communauté de communes Saône-Beaujolais, département du Rhône.

Les grands

- **Réserve naturelle** : c'est l'un des dispositifs de protection de la nature parmi les plus contraignants, pour protéger la richesse et la diversité des espèces et des milieux. Les activités humaines y sont très limitées. Il peut s'agir d'une réserve naturelle nationale ou régionale.
- **Centre de séjour international** : cela n'existe pas actuellement à Solutré et ce n'est pas forcément souhaitable ; en tout cas en discuter constitue un enrichissement ludique.
- **Éco-cité du vin** : les cités du vin ouvrent les unes après les autres en Bourgogne, à Dijon (2022), ainsi qu'à Beaune et Mâcon (2023). Mais sont-elles écologiques ou font-elles la promotion de l'agriculture biologique ? Pas vraiment.

Les moyens (2 hexagones)

- **Maison de santé** : ces équipements se développent depuis 2007 pour lutter contre les déserts médicaux en attirant des professionnels de santé variés, notamment des médecins. Près de 2 000 d'entre elles existent en France, en contrat avec les agences régionales de santé. Mais représentent-elles toujours un

Les moyens (2 hexagones)

- **Maison de santé** : il s'agit du plus gros service de santé présent dans le jeu (ceux-ci restent rares) et le seul Grand Projet de santé. Il apporte de nombreux avantages : service public, emplois, augmentation de la qualité de vie.
- **Espace d'éco-démocratie, Café de la biodiversité** : il s'agit d'un espace démocratique favorisant la biodiversité et la renforçant dès qu'un autre espace démocratique est mis en place, dans un cercle vertueux. Cela représente aussi un emploi et un lieu culturel.
- **Festival culturel** : ce projet apporte un certain nombre d'avantages. Il augmente ainsi l'attractivité et la qualité de vie, en représentant un lieu de loisirs et d'emplois. Il est lucratif à deux conditions, pour n'importe quel(s) joueur(s) : il faut 3 Bars et Restaurants sur le plateau et l'activer pour pouvoir toucher 2 sous.
- **Parking visiteurs** : il apporte de l'attractivité mais diminue l'environnement. Attention, le territoire doit pouvoir accueillir les 3 touristes supplémentaires chaque année.
- **Labellisation de chambres d'hôtes** : ce projet constitue un accueil de touristes. Il ne rémunère pas directement mais augmente la qualité de vie chaque fois qu'il reçoit un touriste.
- **Stage d'éco-volontariat** : ce projet constitue un accueil de touristes. Il ne rémunère pas directement mais augmente l'Environnement chaque fois qu'il reçoit un touriste.
- **Rénovation de logements pour des résidences secondaires** : ce projet constitue un accueil de touristes. Il ne rémunère pas directement mais augmente l'Attractivité chaque fois qu'il reçoit un touriste.
- **Brigade verte** : pourvoyeuse d'emploi et de démocratie, elle constitue un service public « passe-partout » car elle peut servir à augmenter n'importe lequel des trois indicateurs. Deux conditions pour cela : il faut l'activer et les Roches doivent être entièrement défrichées.

Les petits deniers (1 hexagone)

Ces trois hexagones sont spécifiques au dernier tour : en effet, ils sont de petite taille pour pouvoir être casés sur un plateau chargé et ne s'activent pas.

- **Parc éolien participatif** : il apporte 2 points à l'indicateur Environnement, mais aussi de l'emploi et un espace démocratique.
- **Campagne de marketing territorial** : elle apporte de l'Attractivité. Les deux

service de proximité dès lors qu'elles sont situées dans des pôles ? Cette structure n'existe pas actuellement sur le territoire du Grand Site.

- **Espace d'éco-démocratie, Café de la biodiversité** : cette proposition imaginaire se présenterait comme un espace de sensibilisation, de dialogue et de débat, pour améliorer la participation citoyenne dans le domaine de l'environnement et plus spécifiquement de la biodiversité. Le Grand Site offre des animations nature.
- **Festival culturel** : ce type d'évènement valorise le territoire et le rend plus attractif. Le festival peut concerner divers domaines, comme la musique ou la photographie.
- **Parking visiteurs** : cela constitue une problématique centrale dans la fréquentation des espaces protégés, notamment des Grands Sites de France. Des parkings sont nécessaires pour limiter le stationnement sauvage et apporter un peu de confort aux visiteurs. Mais ils attirent davantage de touristes, dont il faut pouvoir gérer le nombre.
- **Labellisation de chambres d'hôtes** : les chambres d'hôtes constituent un mode d'hébergement privilégié du tourisme rural, permettant de rapprocher les touristes de la population locale, sans effet de surnombre. La labellisation constitue une valorisation, dans une garantie de qualité.
- **Stage d'éco-volontariat** : c'est une forme de tourisme participatif, avec une charte depuis 2014, dans un cadre associatif. L'éco-volontaire est bénévole et s'investit localement dans la protection de la nature, le plus souvent de la faune.
- **Rénovation de logements pour des résidences secondaires** : la rénovation de logements constitue un enjeu d'aménagement majeur pour lutter contre l'étalement urbain, sans pour autant densifier les centres bourgs existants. Si la grande proportion de résidences secondaires fait débat dans les zones très touristiques, elle reste faible et plutôt en diminution sur le territoire du Grand Site.
- **Brigade verte** : sur le Grand Site Solutré Pouilly Vergisson, la brigade de gestion du paysage, créée en 2007, a pour rôle de maintenir le petit patrimoine rural en restaurant les murets de pierre sèche sur le domaine public et en animant des formations. Elle est constituée de personnes en réinsertion professionnelle.

Les petits deniers (1 hexagone)

Parc éolien participatif : il n'y a pas d'éoliennes à Solutré et cela poserait d'énormes enjeux paysagers, ce qui rendra le débat d'autant plus intéressant ! Les éoliennes se développent dans les espaces ruraux français, y compris le co-financement citoyen

joueurs représentant des entreprises (Violet et Jaune) en touchent les bénéfices (3 sous chacun).

- **Maison de services publics** : elle apporte de la Qualité de vie, un Service public, de l'Emploi et un autre service de proximité au choix, ce qui peut contribuer à remplir au dernier moment certains objectifs secrets.

Le vote des Grands Projets

Le vote est classique, à la majorité absolue des cinq joueurs. Ce choix, destiné à apporter de la tension ludique, implique que les joueurs doivent se convaincre mutuellement de la pertinence d'un seul Grand Projet sur les trois proposés cette année.

La voix de deux joueurs peut compter double, lorsqu'ils auront pu mettre en œuvre leurs hexagones correspondants :

- au Cumul des mandats de l'Élu ;
- au Lobbying associatif de l'Habitant.

Les autres joueurs sont contraints de négocier pour convaincre pleinement les joueurs non intéressés à voter. Cela peut se faire en échange de la mise en place d'un

hexagone sur le plateau, pour monter une jauge ou un indicateur, ou bien accepter de débroussailler une des Roches. Pour ne pas avoir à réserver un précieux cube (sur les cinq disponibles) à chaque tour au vote, il est plus stratégique pour le collectif de se mettre d'accord sur les trois votants nécessaires à chaque tour.



Vote des Grands Projets, en configuration classique.
Anne Jégou, 2024

participatif de ceux-ci. Pour les citoyens, cela représente un investissement dans les énergies renouvelables.

Campagne de marketing territorial : cela consiste à utiliser les outils de la communication et de la publicité pour vendre c'est-à-dire promouvoir le territoire, augmentant ainsi son attractivité résidentielle, touristique et économique. Une partie des politiques publiques d'aménagement rural recourent désormais au marketing territorial, par exemple via un affichage dans les transports en commun.

Maison de services publics : il n'y en a pas sur le territoire des Roches, mais on en trouve à Mâcon ou à Cluny. Créées en 2013, elles sont censées compenser le retrait des services publics (prestations sociales, La Poste) en zone rurale en les concentrant dans un même équipement public. Certaines sont itinérantes (comme à Matour). Deux mille d'entre elles sont labellisées France Services, pour que chaque Français en ait une à moins de 30 minutes Mais 30 minutes en voiture, cela reste loin pour un service de proximité !

Techniques de vote

Ce dispositif ludique est relativement artificiel, avec un seul Grand Projet à voter par an, mais au moins, si les joueurs parviennent à se mettre d'accord, un Grand Projet par an, ce qui peut être plus fréquent que dans la réalité de la vie politique d'un territoire rural. La méthode du vote (1 joueur vote 1 fois pour 1 projet ; majorité absolue) correspond à une réalité française. D'autres techniques de vote auraient pu être choisies : majorité relative, vote pour plusieurs projets à la fois, etc.

Toutefois les projets soumis au vote s'approchent davantage des votations pratiquées en Suisse : en France les citoyens seraient exclus de ce type de vote. La plupart des grands projets sont à caractère public et seraient votés par le conseil municipal ou le conseil d'agglomération (en fonction de la maîtrise d'ouvrage) pour autoriser la construction, accorder un budget ou une subvention. Certains projets peuvent être portés par des particuliers ou des collectifs (Festival culturel ou Labellisation de chambres d'hôtes). En l'absence de subvention municipale, ils ne seraient pas forcément soumis à un vote (par exemple le Stage d'éco-volontariat). La Réserve naturelle serait plutôt imposée par l'État, mais discutée voire négociée avec les pouvoirs locaux.

Discussion

L'un des objectifs principaux du jeu SOLUTRÉ est de faire discuter intensément les joueurs entre eux. Un grand nombre de dispositifs ludiques les y oblige. Cela brise rapidement la glace entre joueurs, mettant en place un cercle vertueux d'échanges systématiques. En revanche, si les joueurs passent leur temps à se mettre d'accord sur tout, cela peut allonger le temps de partie. La discussion collective l'emporte clairement sur les discussions bilatérales.

Discussion collective

La plupart des mécanismes ludiques obligent les joueurs à discuter collégalement.

- L'objectif collectif de renouvellement du label contraint les joueurs à se mettre régulièrement d'accord entre eux sur le choix de l'indicateur à monter ou baisser.
- Le vote des Grands Projets oblige également les joueurs à discuter entre eux, afin qu'un Grand Projet soit sélectionné à l'issue de chaque tour. Ils doivent se convaincre mutuellement et s'arranger pour ne pas tous voter.
- Le défrichage des Roches constitue également un objet de discussion collective récurrente. Ces discussions permettent de déterminer qui utilise un de ses cubes d'action pour défricher, afin d'équilibrer les efforts d'un tour à l'autre. Le Naturaliste défriche souvent davantage que les autres alors que le Professionnel du tourisme et le Viticulteur ne se sentent pas forcément concernés.
- La fréquentation touristique fait l'objet de discussions collectives : la capacité d'accueil de touristes est-elle suffisante ? à quelles conditions ? Le Professionnel du tourisme peut avoir besoin des hébergements des autres joueurs. Même s'il a largement la main sur la gestion des touristes, les autres joueurs sont légitimes pour faire pression sur lui.
- La zone de cœur de site (entourée d'une ligne rouge) implique des arbitrages de placement des hexagones qui appellent à une discussion collective.
- Certains hexagones individuels ont des effets directs sur les indicateurs ou bien des conditions minimales. Par exemple, les Bars et Restaurants en particulier font l'objet de plusieurs conditions d'adjacence, augmentant ou diminuant un des Indicateurs.

Concertation

SOLUTRÉ permet d'appréhender les enjeux de discussion et de négociation intense qui peuvent se jouer entre les acteurs, mais aussi de s'y entraîner pour se sentir véritablement à l'aise. Pousser les joueurs à discuter dans le jeu constitue certes un cadre d'apprentissage, mais aussi un espace d'expérimentation d'autres valeurs et modes politiques, plus démocratiques.

Plus de discussions plurilatérales que de discussion collective ?

La grande majorité des discussions sont vraisemblablement moins collégiales. Dans le jeu SOLUTRÉ, les joueurs sont plutôt à égalité, ce qui n'est pas le cas pour les acteurs d'un territoire où les relations bilatérales ou plurilatérales peuvent dominer au détriment de la discussion collective. Les espaces et les moments de discussion sont pluriels, excluant tour à tour tel ou tel acteur qui n'est pas forcément informé de ce qui se joue et dès lors n'a pas voix au chapitre.

Concertation

Ce terme vaste regroupe des situations de discussions entre représentants élus et citoyens au sujet de projets délimités dans le temps et l'espace. Apparue dans le droit de l'urbanisme français en 1967, la concertation se limitait alors pour les pouvoirs publics à informer les citoyens en amont d'un projet et à recueillir leurs avis de manière très formelle (lieux et horaires délimités ; commissaire-enquêteur nommé). Malheureusement cela peut encore rester ainsi limité aujourd'hui. Désormais les concertations se déroulent la plupart du temps dans des réunions publiques, permettant aux pouvoirs publics de justifier leurs projets en amont, plutôt dans une intention d'obtenir une « acceptabilité sociale ». Certains citoyens peuvent s'exprimer mais leur temps de parole peut être compté et leurs avis ne sont pas forcément pris en compte. Certaines collectivités reviennent vers les citoyens pour justifier à nouveau leurs choix par rapport aux avis recueillis. Des budgets ou des instances locales de discussion peuvent être confiés aux citoyens mais les sujets et projets soumis sont la plupart du temps de faible envergure.

Les débats publics de la Commission Nationale du Débat Public (CNDP) sont plus riches mais concernent des projets de grande ampleur et l'impact des débats peut rester limité si les questions soumises sont trop restreintes ou si les conclusions ne sont pas prises en compte.

Discussion bilatérale ou plurilatérale

D'autres mécanismes ludiques impliquent des arrangements entre joueurs. Ils sont un peu plus secondaires dans la mesure où ils sont moins décisifs, certains joueurs y faisant moins appel. Malgré leur moindre visibilité et intensité, les occasions de relations bilatérales restent très nombreuses. De toute façon, les joueurs sont toujours simultanément en présence, discutant en public. N'importe quelle discussion bilatérale est susceptible de devenir une discussion collective, même si tous les joueurs ne sont pas directement concernés.

- L'accomplissement d'une bonne partie des objectifs secrets implique, directement ou indirectement, de demander à un autre joueur de mettre en place une action spécifique ou bien de procéder à un échange de bons procédés. Parfois le joueur ne dispose même pas dans sa pile d'hexagones des services de proximité nécessaires pour son objectif secret.
- Certains hexagones individuels impliquent directement une relation à un autre joueur. Ainsi l'un des hexagones de l'Élu lui permet d'attribuer un cube d'action supplémentaire par tour au joueur de son choix. Le Professionnel du tourisme peut en faire de même avec l'Habitant. Un service est souvent demandé en échange.
- Certains hexagones relèvent de deux couleurs. Soit ils peuvent être activés par un 2^e joueur, soit ils peuvent être placés sur les hexagones du 2^e joueur sans son accord. Ces hexagones suscitent forcément des discussions entre ces deux joueurs.
- Un joueur peut être amené à installer ses hexagones chez un autre joueur. Pour cela, il doit lui demander l'autorisation. En effet, il peut manquer de place. Ou bien il est obligé de respecter une condition d'adjacence qui lui impose de négocier avec un ou plusieurs autres joueurs. Il peut s'agir de l'adjacence à une autre couleur ou à un équipement spécifique.

Stratégie/tactique

En termes d'expérience ludique, le jeu SOLUTRÉ demande un niveau moyen de stratégie. Les joueurs doivent pouvoir planifier leurs interventions et interactions plusieurs coups à l'avance. Plusieurs éléments aléatoires viennent changer la donne au fur et à mesure de la partie, impliquant pour les joueurs de s'adapter, collectivement et individuellement. Toutefois les joueurs habitués des jeux de stratégie courent le

La concertation constitue donc une des formes de participation à la décision publique. Elle devrait constituer, dans la volonté de faire ensemble un processus de construction collective de questions, de visions, d'objectifs et/ou d'actions communes, de résolution de problèmes, voire de prise de décisions collectives, ou de préparation d'une décision prise en final à un autre niveau, par le biais d'un dialogue horizontal entre des participants qui s'engagent volontairement et se reconnaissent mutuellement une légitimité à participer. Les participants gardent cependant leur identité, marquée par des rapports de force et des positions de pouvoir. Mais dans l'arène de concertation, ils dialoguent de façon horizontale sans hiérarchie établie.

Comment faciliter la discussion ?

Des métiers se développent en lien avec la concertation et il est parfois indispensable de faire appel à eux. Certaines agences spécialisées ne font que cela. Certains urbanistes ou paysagistes disposent de savoir-faire leur permettant de favoriser la qualité des échanges. Plusieurs conditions sont nécessaires pour une concertation de qualité.

- Une question, un sujet ou un projet soumis pertinent et cohérent, dans ses interactions avec d'autres aspects, à différentes étapes.
- Une information complète, même sur les aspects techniques.
- Des modalités d'échange participatives, suscitant des discussions d'égal à égal.
- L'invitation de chacun et chacune à discuter, en fonction de ses contraintes (horaire par exemple).
- La reconnaissance des diverses expertises citoyennes.

L'objectif est que chacun puisse s'exprimer et surtout être entendu. Cette pluralité des points de vue à prendre en compte relève d'une éthique de la conversation, préalable à une démocratie délibérative selon le philosophe Habermas.

Un milieu rural facilitateur ?

Dans les villages il peut être plus faisable de mettre en place une concertation et une discussion collégiale. L'interconnaissance est forte, les citoyens sont plus susceptibles de s'intéresser directement à la vie locale et il peut y avoir moins de distance entre élus et citoyens.

Toutefois cela n'empêche pas l'accaparement des sujets publics par certains acteurs. Si les occasions de discussion sont plus fréquentes, il convient d'être vigilant sur la qualité

risque de perdre leurs camarades de jeu et de jouer en solitaire, diminuant ainsi l'intérêt ludique de la partie. À l'inverse certains joueurs semblent jouer à l'aveugle : pour eux aussi les sensations ludiques et l'intérêt du jeu sont moindres. SOLUTRÉ semble toutefois largement convenir au plus grand nombre dans un public d'étudiants ou de professionnels de l'aménagement : 83 % des étudiants testeurs ont envie d'y rejouer, ainsi que 95 % des professionnels.

L'objectif de jeu implique les joueurs à différents niveaux, leur offrant un certain nombre de libertés dans les choix stratégiques à opérer. Le plus souvent, les joueurs entrent rapidement dans la dimension coopérative du jeu, sans compétition ni ennemi commun. Dès lors ces stratégies collectives ont tendance à primer et le consensus, voire l'unanimité, s'installe de lui-même. Toutefois les stratégies individuelles ou bilatérales ne sont pas à négliger afin de favoriser l'expression comme la résolution de conflits. L'unilatéralité de la prise de décision reste tout à fait possible avec certains hexagones individuels. La règle précise d'ailleurs « en cas de conflits entre les joueurs, l'élu tranche », ce qui peut faire l'objet de réflexions.

Stratégie collective

Les joueurs prendront particulièrement plaisir à mettre en place une stratégie collective au cours de la partie. Pour cela, ils doivent agir à différents niveaux.

- Identifier les hexagones (individuels et Grands Projets) qui leur permettent de monter les curseurs des trois indicateurs. Mais parfois il faut accepter de baisser un indicateur pour mieux le monter par la suite.
- Voter systématiquement pour un Grand Projet et activer ceux qui doivent l'être.
- Viser une trajectoire de fréquentation et d'accueil touristique : combien de touristes arrivent, à quel moment et jusqu'à quel point ?
- Garder en tête tout ce qui peut rapporter des points sur le plateau.
- Partager les tâches équitablement concernant le débroussaillage et le vote des Grands Projets.

De manière contre-intuitive, certains éléments entrent peu dans une stratégie véritablement collective, comme l'argent. Certes deux profils de joueurs peuvent avoir pour objectif d'accumuler de l'argent et deux autres sont susceptibles d'en gagner. Mais au-delà de cela, l'argent reste une mécanique ludique relativement secondaire dans le jeu et notamment il ne circule pas, les échanges économiques entre les joueurs étant absents.

des discussions ainsi que les modalités de la prise de décision. Toutes et tous peuvent-ils être entendus ? De plus les projets d'envergure ne se discutent pas forcément au niveau local, à l'échelle du village. Ils peuvent être portés par l'intercommunalité ou un territoire de projet encore plus vaste et la concertation peut avoir lieu plus loin.

Jeux d'acteurs

L'expression est fréquemment utilisée en géographie et en aménagement pour qualifier les interactions entre les différents acteurs du territoire, dans une analyse politique du traitement des enjeux territoriaux. Cette approche met en exergue la pluralité des acteurs impliqués dans la gestion d'un territoire et dès lors leurs décalages d'intérêts, leurs associations et les conflits qui peuvent émerger entre eux.

La typologie d'acteurs de SOLUTRÉ comprend cinq acteurs bien différenciés, chacun d'entre eux pouvant adopter l'une des trois postures (objectifs secrets) possibles pour chacun. Il s'agit bien sûr d'un choix de modélisation de la réalité passant par une simplification. Les acteurs sont bien plus nombreux à Solutré et d'autres types d'acteurs auraient pu être choisis. La version initiale du jeu comprenait davantage d'acteurs : un représentant de l'État, trois maires différents et deux viticulteurs de profil différent. Selon les territoires, ces acteurs peuvent évoluer en gardant des fonctions proches : le viticulteur pourrait ainsi être un forestier ou un éleveur ; le professionnel du tourisme pourrait être un industriel ou un commerçant ; l'habitant pourrait être une association.

Gouvernance

Le terme de gouvernance, au contraire d'un gouvernement qui décide seul dans un rapport de domination, renvoie plutôt à une pluralité de voix impliquées dans une prise de décision collective. La gouvernance concerne donc une pluralité d'acteurs qui interagissent à des niveaux différents pour gérer et aménager les territoires, ce qui ne se fait pas sans heurts et met de côté une partie des citoyens. La gouvernance territoriale mérite d'être considérée comme un concept scientifique.

Ainsi la gouvernance se développe progressivement à partir des années 1980 dans l'aménagement des territoires en France. Cela correspond à un désengagement

Stratégies individuelles

Quatre objectifs secrets sont uniques, simplement quantitatifs (un maximum d'argent ou de biodiversité) ou bien relevant uniquement de l'occupation territoriale. Tous les autres sont plus complexes, demandant au joueur d'être vigilant sur des aspects très différents du jeu : les gains financiers ET la conquête territoriale ou bien des services de proximité d'ordre différent par exemple. Le joueur doit garder à l'esprit en permanence son objectif secret, mais sans avoir la possibilité de le remplir à chaque fois qu'il joue. Certains joueurs oublient même leur objectif secret au cours de la partie : dans ce cas ils ne pourront vraisemblablement pas le réaliser.

Les objectifs individuels des joueurs étant secrets, il est bien sûr dommage de le dévoiler entièrement. Toutefois dans le cadre d'un jeu de rôle, il est à la fois plus pertinent et plus constructif d'incarner l'acteur qu'on représente, en donnant des éléments plus ou moins précis de ses intentions à travers le jeu. De toute façon, il est difficile de deviner l'objectif exact d'un joueur (même en connaissant bien le jeu, cela ne fonctionne pas systématiquement) : cela laisse une grande marge d'action pour incarner son rôle.

Stratégies bilatérales

Certaines interactions peuvent inviter les joueurs à mettre en place des stratégies bilatérales en fonction des affinités de groupe. Parmi les axes de stratégies bilatérales, il est possible de :

- augmenter les services de proximité pour réaliser les objectifs secrets de plusieurs joueurs ;
- maximiser les adjacences entre les joueurs, par exemple Bars et Restaurants ;
- se donner des avantages mutuels, avec ou sans hexagone associé.

Conflits

Même si le jeu SOLUTRÉ invite à la stratégie collective et propose de nombreuses voies de compatibilité (par exemple les rôles Reconversion dans le bio ou Tourisme durable), les conflits peuvent être exacerbés par une prépondérance de stratégies non

progressif de l'État et surtout à une montée en puissance d'acteurs infranationaux, en particulier les Régions dans un premier temps puis des intercommunalités à partir des années 1990. La société civile gagne également en influence, qu'il s'agisse des acteurs économiques, des associations voire aussi des citoyens notamment au travers de grandes mobilisations.

L'Union Européenne vient également réguler les enjeux de cohésion des territoires, dont les perspectives sont réfléchies à une échelle bien plus petite. La gouvernance permet donc des axes d'analyse de la vie politique par réseaux d'acteurs, en gardant en tête que, malgré l'évolution historique, l'État n'est finalement jamais bien loin. La gouvernance intensifie les discussions et les interactions, ce qui peut d'ailleurs ralentir certains projets. Dans les espaces ruraux, les acteurs peuvent être quantitativement moins nombreux, mais la pluralité d'acteurs impliquée reste élevée.

À Solutré, une charte de gouvernance, demandée par l'inspecteur général des Grands Sites, a été signée en mai 2023 par les élus du conseil départemental et les 10 communes du Grand Site élargi (qui sinon ne participent pas directement à la gestion du Grand Site). Dans le jeu, les joueurs font un peu plus que gérer le Grand Site : sur le plan ludique la gouvernance territoriale est plus vaste que dans la réalité, intégrant pleinement le développement local et la qualité de vie des habitants, pour un projet de territoire ambitieux.

Participation citoyenne

À partir des années 1980, le modèle de la démocratie participative, inverse ou complémentaire de la démocratie représentative, s'est immiscé dans les politiques publiques, mais plus souvent dans la communication politique : cela reste plus facile à dire qu'à faire ! Des pratiques de participation citoyenne se diffusent lentement, sans véritablement changer la donne politique. Certaines collectivités engagées cherchent à construire leurs projets au fur et à mesure avec les citoyens. Elles multiplient les modalités relationnelles, pour pouvoir contacter une plus grande variété de citoyens, faire appel à leur expertise d'usage et leur donner des outils techniques de compréhension et de décision, dans une forme d'**empowerment** citoyen. Ces modalités plus investies nécessitent de faire appel à des professionnels de la concertation et de la participation.

collectives. La défense des intérêts personnels peut se faire non pas dans la conciliation, mais dans la confrontation. Quels sont les conflits possibles à Solutré ?

- Conflit économique lié à l'accumulation de capital.
- Conflits spatiaux : suroccupation spatiale, problème d'adjacence.
- Conflit entre l'environnement/la biodiversité et l'attractivité.
- Conflit entre l'attractivité et la qualité de vie.

Les joueurs peuvent ainsi s'amuser à se contrer l'un l'autre, si la manière choisie de réaliser son objectif secret s'avère en décalage avec l'objectif commun, suscitant ainsi du conflit.

Les conflits spatiaux en particulier sont centraux dans le jeu SOLUTRÉ. Si le territoire semble vide au départ, il peut se remplir vite voire très vite. Le territoire global est volontairement trop petit ; celui de l'Élu l'est d'autant plus. Les joueurs peuvent entrer en conflit pour trouver de la place. De plus, certains hexagones, notamment individuels, faisant l'objet de conditions d'adjacence, soit avec une autre zone soit avec un type d'équipement, peuvent renforcer ces conflits spatiaux.

Le visible et l'invisible

Au-delà du plateau, les supports du jeu permettent de visualiser la progression des joueurs grâce à des fiches dédiées : fiche Indicateurs, fiche Ressources et dans une moindre mesure les plateaux individuels des joueurs. Mais tout n'a pas été représenté : ainsi la capacité d'accueil touristique du territoire doit être calculée en permanence par les joueurs.

Plusieurs éléments du jeu sont cachés au départ puis dévoilés au fur et à mesure de la partie : pioche d'hexagones individuels des joueurs, cartes Évènement et surtout les objectifs secrets qui ne sont révélés qu'à la fin de la partie. Les deux premiers apportent de l'aléatoire, tandis que le dernier permet la mise en œuvre d'une stratégie personnelle.

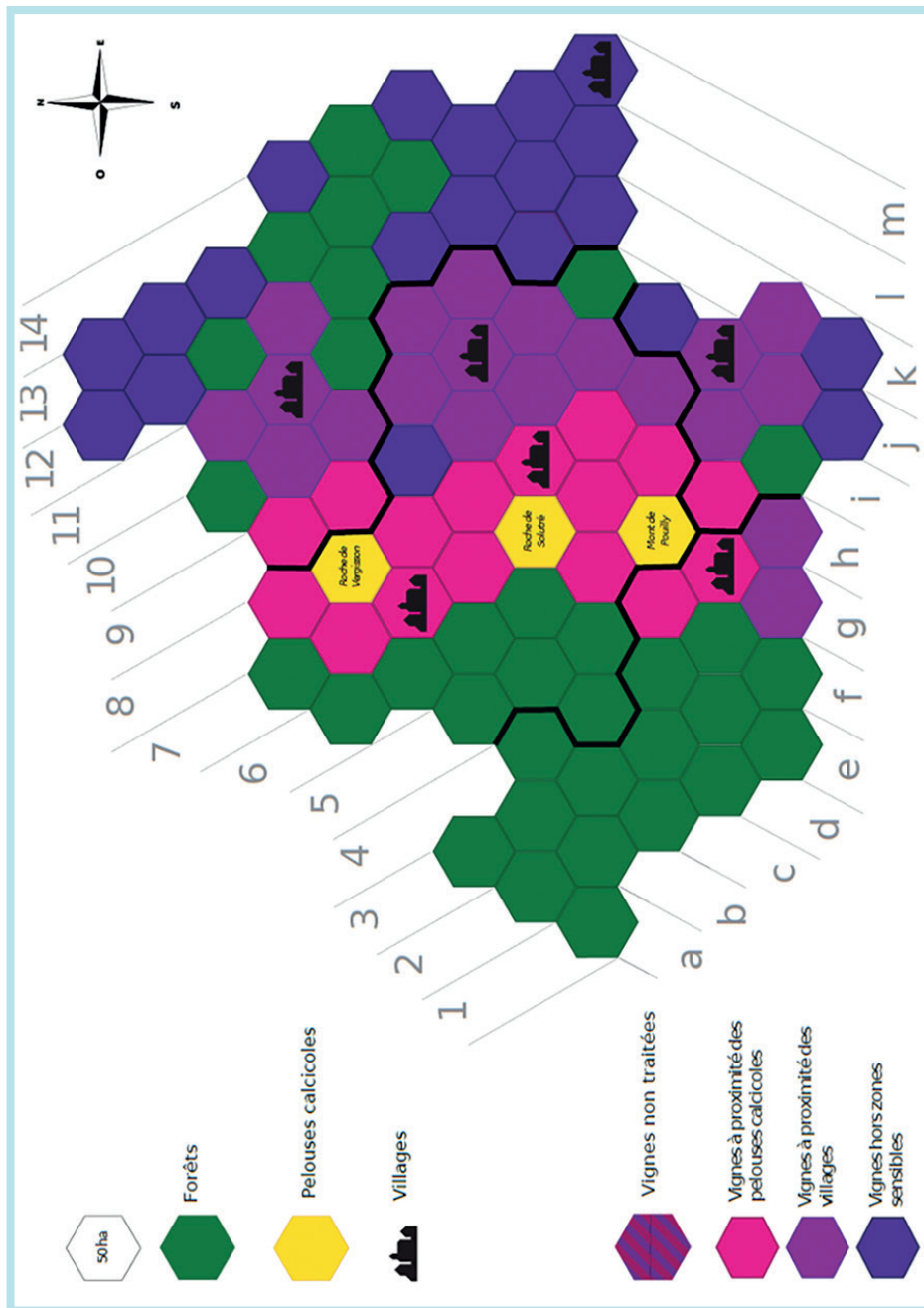
En réalité, une véritable démocratie participative implique de ne pas se limiter à des dynamiques descendantes (*top down*) appliquant des politiques publiques décidées à des niveaux plus ou moins hauts, mais véritablement d'accepter la mise en œuvre concrète de dynamiques ascendantes (*bottom up*), issues de demandes ou d'initiatives citoyennes.

Prise de décision

Les processus de prise de décision dans les jeux d'acteurs peuvent être très complexes voire opaques. Certaines décisions restent unilatérales (État, maire ou président d'intercommunalité) ou bilatérales dans des binômes divers, voire oligarchiques. De nombreuses décisions se font par vote à la majorité absolue ou simple. L'Union Européenne utilise des processus de prise de décision plus variés : différentes majorités qualifiées permettant une équité, ainsi que l'unanimité et le consensus. La notion de consensus peut être décriée car elle ne donne pas lieu à un vote. Elle suppose que tous les acteurs concernés sont à peu près d'accord, sans forte opposition. Elle n'a de valeur que si toutes les parties concernées ont pu être entendues dans leur positionnement.

Conflits d'usage de l'espace

La notion de conflits d'usages de l'espace est fréquemment utilisée en géographie. En effet, l'espace manque pour les différentes activités dans les territoires les plus convoités. Certains espaces ruraux, à grande échelle, sont considérés comme détenant davantage de ressources territoriales et font aussi l'objet de convoitises. La mise en place d'espaces protégés, comme à Solutré, peut également susciter ces conflits d'usage de l'espace en réduisant l'espace directement exploitable. Parmi les différents types de conflits pouvant émerger à Solutré se trouve le dilemme aménagement/environnement, un grand classique de l'aménagement du territoire. Faut-il développer, aménager, faire venir plus de touristes ou faut-il préserver la biodiversité et améliorer la qualité de l'environnement et du cadre de vie ? Si bien sûr un certain nombre de compatibilités sont possibles, ce dilemme implique surtout des choix francs.



Semi-coopération

Plateau de jeu version bêta, plus réaliste et complexe.
M2 Bioterre, 2017.

Opacité et transparence

Le visible et l'invisible constituent une perspective de lecture très significative des phénomènes spatiaux. L'opacité et la transparence se rapportent davantage aux fonctionnements sociaux et politiques. Certains éléments du jeu font l'objet d'une survisibilité, par exemple l'embroussaillage des Roches qui ne fait pas l'objet d'un bilan annuel. Les objectifs secrets représentent les opacités de la vie politique, les individus dévoilant rarement explicitement en public leurs valeurs personnelles et leurs objectifs de vie. Comme dans le jeu, cela ne les empêche pas pour autant de livrer un certain nombre d'indices au fil de leurs actions et discours.

Le jeu SOLUTRÉ reste opaque à d'autres titres. En effet, en tant que modèle, SOLUTRÉ met de côté de nombreux phénomènes spatiaux comme les voies de circulation et mobilités ou bien les commerces de proximité par exemple. Au contraire, la mesure de nombreux phénomènes (Ressources et services de proximité, indicateurs) dans le jeu leur donne une grande transparence. La plupart de ces éléments sont tout à fait mesurables dans la réalité mais ne sont pas réunis ensemble dans le même tableau de bord et ne sont pas forcément synthétisés sous la forme d'indicateurs.



Premier test du jeu version bêta, avec de jolis buissons !
M2 Bioterre, 2017.

C'est la dimension semi-coopérative du jeu qui apporte le plus de sensations ludiques. Pour gagner, chaque joueur doit en permanence arbitrer entre son objectif individuel et l'objectif collectif. Or, ces deux objectifs sont bien distincts et d'ordre très différent. La réussite de l'objectif collectif concerne uniquement la fiche des trois indicateurs, tandis que les objectifs individuels concernent des aspects divers très dissemblables. Certes il est possible de subordonner la victoire générale à la réussite individuelle, mais en soi remplir l'objectif secret ne permet pas d'accomplir l'objectif collectif, au contraire parfois.

Le joueur doit donc avoir toujours les deux objectifs en tête et jongler en fonction des opportunités offertes par le déroulement du jeu : autrement dit choisir à chaque coup de remplir soit son objectif secret soit l'objectif collectif. Généralement cela se traduit par périodes, qui ne coïncident pas entre les joueurs, en dehors de moments spécifiques d'engouement collectif. Cela signifie que le comportement d'un joueur n'est pas très lisible à l'observation, alors que pourtant il ne bluffe pas, compte tenu de la difficulté à deviner les objectifs secrets.

Asymétrie

SOLUTRÉ est un jeu dit asymétrique, c'est-à-dire que les joueurs n'ont pas les mêmes objectifs, compétences et ressources dans le jeu, ce qui leur donne des expériences de jeu sensiblement différentes. Ces rôles différenciés font de SOLUTRÉ une expérience située et contribuent au plaisir d'y rejouer avec un point de vue différent.

Des rôles bien différenciés

Chaque acteur du territoire est unique, d'autant plus qu'il existe trois profils différents pour chaque catégorie d'acteur. La première source de différence est l'objectif secret. Certains joueurs doivent faire de l'argent ou occuper le territoire. L'espace disponible pour chaque acteur n'a ni la même taille ni la même localisation. Le viticulteur et le naturaliste ont de grands territoires tandis que l'élu ne dispose que de six hexagones éparpillés sur le plateau. Aucun joueur n'a exactement les mêmes possibilités d'action, figurées par la pile d'hexagones de chacun. Certains joueurs peuvent obtenir des pouvoirs supplémentaires en cours de partie.

Dès lors, l'expérience de jeu est assez différente d'un joueur à l'autre. Le viticulteur passe son temps à produire et vendre du vin. En fin de tour a lieu le grand moment du

Si la progression sur les indicateurs est transparente dans le jeu SOLUTRÉ, en revanche les mécanismes de construction de ceux-ci restent opaques. Ils répondent tout simplement à des objectifs mécaniques ludiques, tout en cherchant à garder un sens territorial. La version bêta du jeu comprenait un fichier Excel savamment structuré permettant le calcul des indicateurs en direct, qui apportait une vraie transparence sur les indicateurs. Mais cela nécessitait un maître de calcul en plus du maître du jeu et les joueurs n'avaient accès aux règles de calcul des indicateurs que lors du débriefing.

Dilemme moral

La tension permanente entre objectif secret et objectif collectif cherche à rappeler une réalité politique : toute personne œuvrant pour l'intérêt général défend aussi ses propres intérêts, selon ses valeurs ou objectifs personnels. Il n'y a pas forcément autant de décalage entre les deux dans la réalité que dans le jeu où au contraire cela peut être plus cloisonné. Bien souvent, les individus, même les citoyens, notamment en tant que consommateurs, sont confrontés à ce dilemme entre intérêt individuel et intérêt collectif. Cette tension permanente permet de mieux appréhender le fait politique.

SOLUTRÉ rend sensible cette tension pour le joueur. Pour la logique (philosophie), cette tension s'appelle le dilemme moral. Face à une situation problème, une alternative avec deux options se présente, l'une n'étant pas meilleure que l'autre. Il faut choisir entre deux options en apparence tout aussi fondées l'une que l'autre et opérer un choix de valeur. La plupart de ces situations problèmes imposent un choix entre une option plus satisfaisante pour le sujet et une option plus satisfaisante pour les autres (amis, société). De plus, ce choix est impératif : il est impossible de l'éviter ou de le reporter.

Inégalités

Le jeu SOLUTRÉ, en mettant à égalité les différents acteurs du territoire afin de favoriser la dynamique coopérative, gomme les inégalités sociales et politiques entre les acteurs du territoire. De plus, même si les acteurs ne jouent pas forcément tous dans la même cour, avec des pouvoirs d'action différenciés (Élu et Viticulteur par exemple), leurs intérêts peuvent se croiser plus souvent que dans la réalité.

professionnel du tourisme, qui récupère alors ses bénéfices. L'habitant ou le naturaliste peuvent se retrouver dans des situations de contestation. Le professionnel du tourisme et le viticulteur gagnent des sous, mais l'Élu ne touche jamais d'argent.

Équilibrage

C'est le calibrage ludique qui permet d'équilibrer des rôles différenciés, afin que les cinq acteurs du territoire restent à égalité. Chaque joueur dispose à la base du même pouvoir d'action, formalisé par les 5 cubes d'action disponibles par an. L'Élu n'a pas plus de pouvoir que les autres joueurs, même si c'est lui qui tranche en cas de conflit. L'argent gagné par les deux entrepreneurs ne leur confère pas plus de pouvoir. L'Habitant suppose souvent qu'il n'a pas de pouvoir mais il a plus d'opportunités de maximiser ses cubes d'action. Le défrichage s'impose à tous, même si certains acteurs peuvent se sentir moins concernés. Pour remplir leur objectif individuel, les joueurs ont besoin les uns des autres : de leur interdépendance surgit un équilibre entre leurs rôles. De fait cette égalité entre les joueurs contribue à la dynamique collective et coopérative. Pour remplir l'objectif collectif, les joueurs disposent tous d'autant de moyens.

Le calibrage se fait par paire ou trio comparable, avec certains hexagones individuels qui se ressemblent fortement. Plusieurs objectifs secrets sont comparables, par exemple l'aménagement de l'ensemble de son territoire. Mais les minima financiers ne sont pas les mêmes pour le professionnel du tourisme (40 sous) et le viticulteur (25 sous). Le Viticulteur et le Naturaliste ont presque la même surface territoriale. Le Viticulteur et le Professionnel du tourisme ont déjà des aménagements sur le plateau. Quant à l'Habitant à proprement parler, son rôle est extrapolé dans le jeu par rapport à la réalité.

Un plateau de jeu avec des zones spatialement bien différenciées

En tout neuf espaces différents existent sur le plateau, marqués par plusieurs lignes de distinction : le territoire dans sa totalité/les villages ; trois villages de taille et de localisation différente (7, 9 et 10 hexagones) ; la zone entourée de rouge et la zone au-delà du rouge ; Les Roches proprement dites.

Sur le territoire des Roches, les viticulteurs apportent la viabilité économique et dessinent le paysage, ce qui leur confère un pouvoir significatif. Le Professionnel du tourisme a vraisemblablement beaucoup plus de poids et de bénéfices économiques dans le jeu que sur le territoire des Roches : son impact est peut-être davantage comparable à celui d'un territoire plus touristique que les Roches, comme Paris ou la Côte d'Azur. On pourrait imaginer que le naturaliste a moins de poids, mais s'il travaille pour l'État, il fait appliquer le cadre légal.

Différenciation spatiale et multiscalarité

SOLUTRÉ est un jeu multiscalaire et spatial. En géographie, il est indispensable de lire les phénomènes géographiques à plusieurs échelles pour y apporter du sens et de la nuance. Deux échelles spatiales sont représentées sur le plateau.

- Échelle du territoire (petite échelle) où apparaissent les villages sur un seul hexagone chacun. À cette échelle, le territoire est forestier ou viticole.
- Échelle des villages (grande échelle) où les villages sont grossis.

La différenciation spatiale est également au cœur de la discipline géographique : les espaces sont différenciés par des discontinuités spatiales. Ces différents espaces peuvent être regroupés par types, constituant ainsi une typologie spatiale ou une régionalisation si les espaces sont contigus. Le plateau de jeu SOLUTRÉ relève d'une régionalisation pour les zones de chaque joueur et d'une typologie pour la ligne rouge qui définit le cœur de site, ainsi que les Roches et les villages.



Plusieurs objectifs secrets visent la plus grande occupation territoriale possible.
Anne Jégou, 2024.