



Compte rendu de l'atelier D : Questions transversales et outils pour la recherche

Patrick Caron, Sabine Girard

► To cite this version:

Patrick Caron, Sabine Girard. Compte rendu de l'atelier D : Questions transversales et outils pour la recherche. Audrey Richard-Ferroudji, Patrick Caron, Jean-Yves Jamin, Thierry Ruf. PCSI - 4e Séminaire international et interdisciplinaire, 2006, Montpellier, France. Cirad, 2 p., 2006. <cirad-00155332>

HAL Id: cirad-00155332

<http://hal.cirad.fr/cirad-00155332>

Submitted on 18 Jun 2007

HAL is a multi-disciplinary open access archive for the deposit and dissemination of scientific research documents, whether they are published or not. The documents may come from teaching and research institutions in France or abroad, or from public or private research centers.

L'archive ouverte pluridisciplinaire **HAL**, est destinée au dépôt et à la diffusion de documents scientifiques de niveau recherche, publiés ou non, émanant des établissements d'enseignement et de recherche français ou étrangers, des laboratoires publics ou privés.

Compte rendu de l'atelier

Questions transversales et outils pour la recherche

Patrick CARON et Sabine GIRARD

Ce dernier atelier visait à mettre en débat, de manière transversale aux trois autres, la manière dont les uns et les autres se saisissent de la notion de justice, les conséquences pour nos différents métiers et les besoins de recherche identifiés. L'atelier avait en particulier pour intention et pour ambition de revenir sur les tensions liées à l'interdisciplinarité et au caractère impliqué des recherches menées au sein du Pcsi.

Deux présentations, portant sur l'usage d'artéfacts et de ressources méthodologiques, ont servi de support à la réflexion. La première, présentée par Olivier Barreteau, Géraldine Abrami, Saléha Chennit et Patrice Garin, portait sur la simulation du comportement d'agriculteurs et de la gestion concertée de l'irrigation dans un bassin versant virtuel. L'association à l'aide d'un outil (PIEPLUE), de jeux de rôles et de systèmes multi-agents, est proposée pour accroître l'implication des usagers dans les processus de décision relatifs à la gestion de l'eau. Il est au passage intéressant de noter l'intégration recherchée d'horizons spatiaux et temporels différenciés et la spécificité, à ce sujet, de l'activité « irrigation », en raison de l'existence d'un niveau d'organisation collectif lié aux aménagements (et non exclusivement à la gestion ou au renouvellement de la ressource). Le modèle virtuel est alors présenté comme un moyen d'instaurer une distance avec la réalité et de faciliter la confrontation entre intérêts divergents. La communication rapporte les résultats d'un test conduit avec l'institution responsable de la mise en œuvre du SAGE de la Drôme dans le Sud de la France. Plus qu'une phase de calibration et de validation du modèle et du jeu, l'expérience révèle les divergences d'attentes et de postures entre scientifiques et techniciens en présence : outil de communication et de formation pour amener les agriculteurs à appliquer des pratiques décrites comme bonnes pour certains ; aide à la conception de nouveaux futurs pour d'autres. Ce sont finalement les usages possibles du jeu qui sont mis en débat.

La seconde communication, présentée par Hassane Kemmoun, Marcel Kuper et Mostafa Errahj s'intéressait à l'usage de la vidéo comme support de concertation pour la gestion de l'eau en grande hydraulique au Maroc. Dans un contexte de désengagement de l'Etat, les relations entre acteurs ainsi que les perceptions que chacun a de l'autre constituent des blocages pour l'instauration de nouveaux mécanismes de gouvernance. A partir de l'exemple de quatre supports vidéo utilisés dans le cadre d'un projet de modernisation de l'agriculture irriguée, l'expérience ouvre à une réflexion sur les rôles que peuvent jouer les supports de communication dans la transformation des représentations et des comportements et pour la constitution de plateformes de négociation. L'expérience et l'analyse portent sur la projection tout autant que sur la conception de films. L'hypothèse est qu'en situation de blocage lié à la méfiance que certains acteurs entretiennent entre eux, le recours aux artéfacts que représentent les films, grâce à l'image, la parole et à l'ancrage dans des situations concrètes et vécues, doublé d'une mise en scène organisée et de leur projection, permet de décloisonner les arènes et facilite les négociations à venir.

Ces deux expériences traitent de la capacité qu'ont des outils et des artéfacts particuliers à contribuer à de nouveaux comportements individuels et collectifs, via la modification des représentations que les acteurs se font de leur situation et de leur environnement, l'ouverture à la conception de nouveaux futurs et la facilitation de processus de coordination ou de résolution de conflits. Alors que la participation

devient un leitmotiv incantatoire, elles mettent en lumière de manière fine les mécanismes et rouages en jeu et certains pièges à éviter, en particulier ceux véhiculés par des postures normatives ou prédictives. Elles s'interrogent aussi sur les risques de « manipulation » liés à l'usage de tels outils.

Le débat a essentiellement porté sur quatre points. Le premier invitait à réfléchir aux notions de proximité et d'affect véhiculées ou non par l'usage des outils proposés. En effet, alors que la vidéo joue de la proximité, les jeux de rôle revendiquent et créent une position de distance au réel. Les deux expériences reposent ainsi sur des principes opposés, aux antipodes : image, vécu et affect pour l'un, ordinateur, situation virtuelle et position froide et distanciée pour l'autre. Ce contraste amène à interroger les qualités respectives de telles postures et à mieux analyser comment l'une ou l'autre joue sur les proximités.

Dans le prolongement, le second point questionne l'intérêt de la distanciation et du recours au monde virtuel pour s'affranchir de certaines résistances et crispations liées aux jeux sociaux, alors que l'objectif et l'ambition sont d'intervenir dans ces mêmes jeux via l'invitation à la réflexion. Le support virtuel constitue-t-il un moyen de s'abstraire de certaines emprises pour mieux agir sur le monde ou au contraire une négation des jeux sociaux constitutifs des situations sur lesquelles on cherche à agir ? La définition des espaces de représentation et d'action pertinents est ici en cause.

Les deux derniers points, pragmatiques, ont porté d'une part sur l'usage routinier qui pourrait être envisagé de tels outils, hors des enceintes de recherche, et sur la capacité des acteurs du développement à les mobiliser de manière autonome, d'autre part sur la constitution des arènes de jeu ou de négociation via le choix des acteurs impliqués et des voix rapportées et sur les risques de biais et de manipulation inhérents à ces choix.

Notons enfin que la notion de justice a peut être mobilisée, n'a jamais été explicitée, alors qu'elle demeure implicite dans de nombreux écrits et débats, en particulier ceux traitant de la position du chercheur dans la société et des conséquences de ses activités. La porte est ouverte...