

Le jeu de territoire pour designer des représentations socio-spatiales collectives

Sylvie LARDON

INRAE & AgroParisTech, UMR Territoires, Clermont- Ferrand

Comprendre les dynamiques territoriales et accompagner les acteurs du changement, c'est produire des outils et des dispositifs pour la conception, la réalisation et l'évaluation des projets de territoire, dans une perspective de développement territorial (Deffontaines et al., 2001).

On peut formaliser les objets spatiaux qui ont du sens pour les acteurs, en s'appuyant sur les représentations spatiales, matérielles, idéelles et organisationnelles des territoires (Di Méo, 1996). Ce sont des objets de médiation entre chercheurs et acteurs qui questionnent sur l'appropriation des connaissances spatiales et les outils de l'action collective dans les territoires.

L'analyse réflexive des pratiques et des représentations, tant individuelles que collectives, est riche d'enseignement. Elle peut valoriser tout autant la panoplie des outils numériques (Lardon et Noucher, 2016) que ceux du design territorial (Prévoist et al., 2018).

1. Construire des diagnostics prospectifs participatifs

Le jeu de territoire (<http://www.sad.inra.fr/Toutes-les-actualites/Le-jeu-de-territoire>) est un jeu d'expression qui vise à construire une vision partagée du territoire. Il facilite la participation des différents acteurs, leur appropriation des dynamiques et enjeux du territoire et leur implication dans des actions collectives. Il repose sur un diagnostic prospectif participatif basé sur la construction collective de représentations spatiales qui donnent à voir les transformations à impulser et contribuent à la transformation des représentations des acteurs (Figure 1).

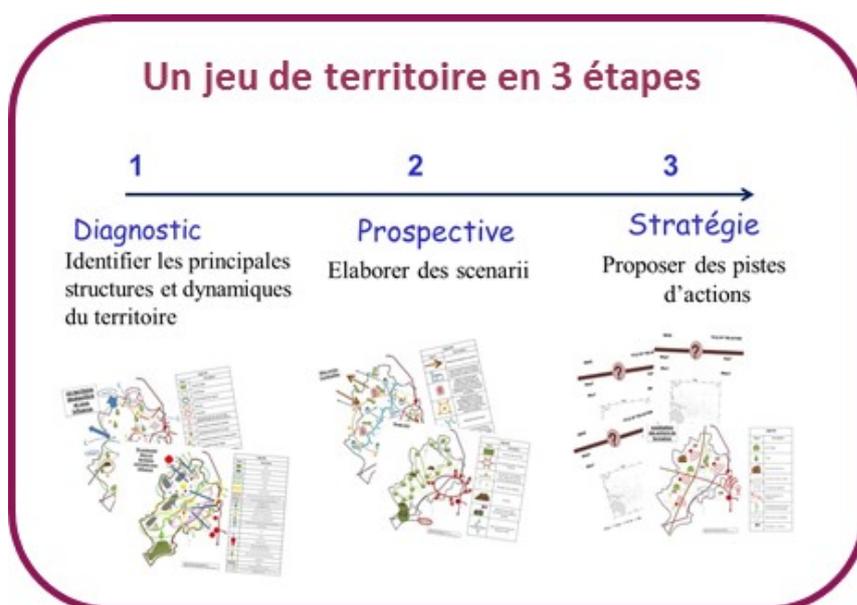


Figure 1. Les 3 étapes du jeu de territoire

Le jeu de territoire est un outil d’animation et un dispositif de médiation entre les acteurs d’un territoire, mis en œuvre pour accompagner des processus de développement territorial. Il s’appuie sur les connaissances et compétences individuelles et collectives qu’il valorise. Il permet d’anticiper et de se projeter dans l’avenir.

2. Modéliser des configurations socio-spatiales

Les configurations socio-spatiales (CSS) visent à caractériser les dynamiques sociales et spatiales constitutives des territoires de projet. Les territoires étudiés sont caractérisés à la fois sous l’angle de leur configuration spatiale et de leurs relations sociales. Les CSS sont appréhendées à la fois comme des révélateurs des processus de développement et comme des activateurs de nouveaux modèles de développement territorial (Lardon et al., 2012).

Les CSS sont mises en perspective dynamique pour comprendre le potentiel et les capacités de Cela m’amène à construire des modèles pour rendre compte des transformations, dans le temps et dans l’espace, des coordinations d’acteurs, des combinaisons d’actions et des compositions d’espaces (Didelon-Loiseau et Théry, 2019) et à formaliser l’articulation des dispositifs et des processus d’ingénierie territoriale.

Elles sont utilisées pour rendre compte des diagnostics et scénarios produits par les acteurs pendant le jeu de territoire. Pour cela, on utilise le tableau chorématique pour identifier les principes organisateurs de l’espace et formaliser les modèles spatiaux (Lardon et Piveteau, 2005).

Ainsi par exemple, la complémentarité urbain-rural est au cœur du Projet Alimentaire Territorial du Grand Clermont et PNR Livradois-Forez (www.legrandclermont.com/projet-alimentaire-territorial). Les jeux de territoire réalisés dans le cadre du projet INVENTER – Inventons nos territoires de demain (<http://www6.inra.fr/psdr-inventer/>) ont montré que de nouvelles formes de coordination émergeaient entre les acteurs (Figure 2).

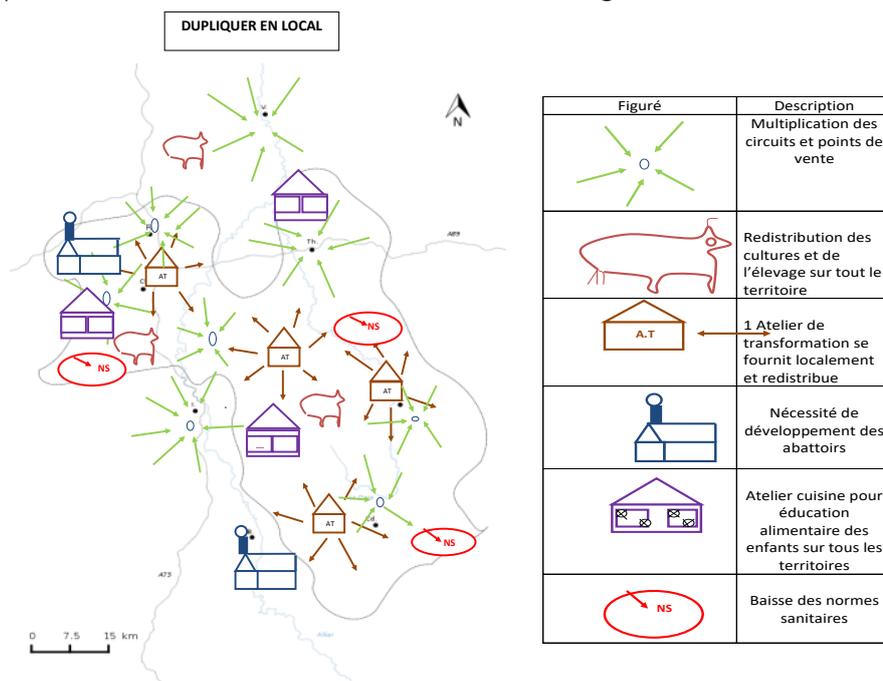


Figure 2. Un des scénarios élaborés par les acteurs du territoire : « dupliquer en local », Mars 2016

Dans la zone charnière entre ces deux territoires, la communauté de communes Billom Communauté, le scénario intégré articule les enjeux de mobilité dans le territoire et de maintien d'une agriculture de proximité, par une mise en réseau des acteurs autour des différentes fonctions de l'alimentation (Figure 3).

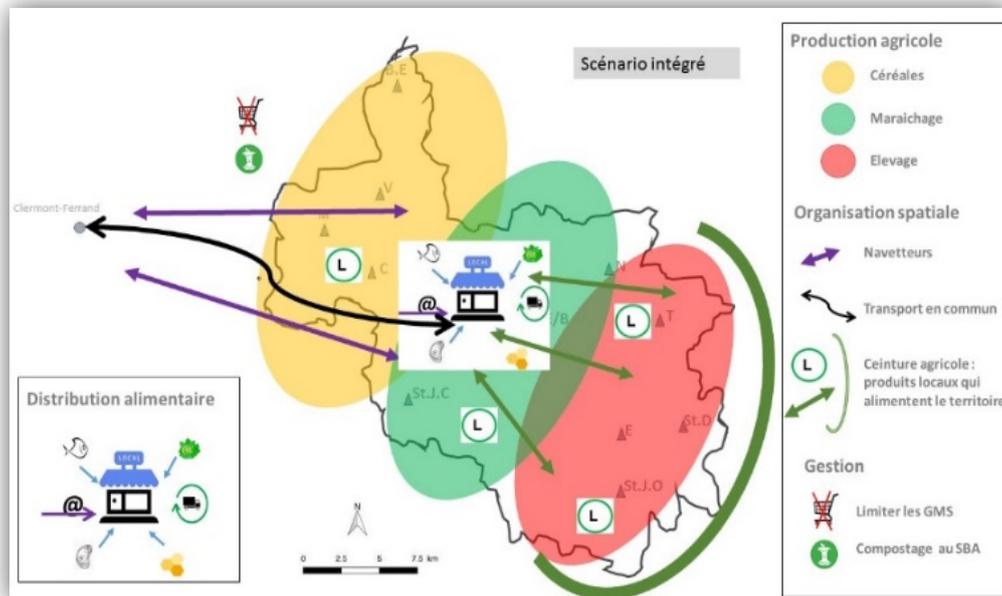


Figure 3. Le scénario intégré de Billom Communauté, janvier 2017

Les acteurs locaux imaginent des scénarios d'évolution innovants, qui changent la vision traditionnelle d'une opposition urbain-rural, en proposant un même modèle de développement dans les deux territoires, celui plus urbain du Grand Clermont et celui plus rural du PNR Livradois-Forez (Figure 4).

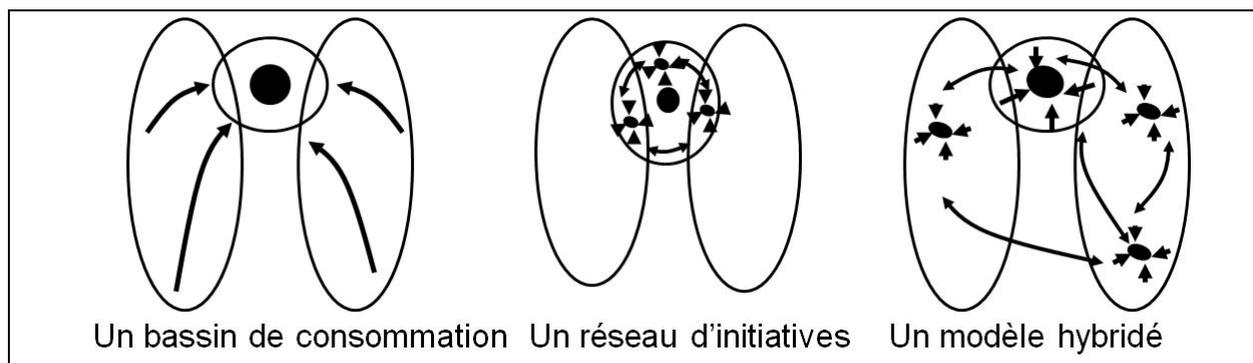


Figure 4. Différents modèles de développement pour les territoires urbains et ruraux

Ainsi, la richesse des projets alimentaires territoriaux, c'est la capacité qu'ont les acteurs ruraux à innover dans leur territoire et à s'adosser aux villes moyennes comme Clermont, pour dépasser le clivage urbain-rural et inventer un nouveau modèle de développement territorial.

3. Articuler échelles et modèles dans les projets de territoire

J'ai expérimenté le jeu de territoire sur différentes thématiques, dans différents projets de recherche. Les principaux acquis concernent l'intégration des connaissances scientifiques dans les démarches participatives : dans la rigueur de l'itinéraire méthodologique de conception du jeu, dans l'apport de connaissances par les fiches de jeu et dans les interactions chercheurs-acteurs autour des objets intermédiaires (Vinck, 2009) produits dans le jeu. Identifier les enjeux du territoire, imaginer des scénarios prospectifs et proposer des actions collectives sont des moments privilégiés d'interactions entre les acteurs, pour la co-construction de leur projet.

Ces interactions sont favorisées par le dispositif lui-même :

- Hybridation des connaissances des acteurs et des chercheurs : par la combinaison des infos apportées dans les fiches de jeu et celles apportées par les acteurs dans les débats à chaque table au moment du diagnostic. Les fiches de jeu sont déjà une traduction.
- Participation des acteurs et des chercheurs : des chercheurs et des acteurs participent aux différentes phases du jeu. Ils ont co-construit le dispositif et peuvent co-animer la mise en œuvre du jeu. Cela est possible dans les dispositifs de recherche-Formation-Action dans lesquels s'insèrent les jeux de territoire (Lardon et al., 2015).
- Représentation des acteurs institutionnels, professionnels, société civile, public/privé : les acteurs participant aux jeux sont variés et représentent la diversité des types d'acteurs qui agissent dans le territoire.
- Articulation des échelles : les données mobilisées sont tout autant locales que globales, l'échelle du territoire permet de les articuler et d'inciter l'ensemble des acteurs, quelles que soient leurs échelles d'action, à raisonner le territoire de projet.
- L'espace est médiateur : la carte et le dessin jouent un rôle important dans les interactions entre les acteurs pendant le jeu.
- Les règles du jeu permettent de gérer les relations de pouvoir entre les acteurs : Ainsi, un tour de parole est organisé dans l'étape de diagnostic, chacun détient une information qu'il mutualise à sa table, ce qui permet à chacun de s'exprimer et incite à l'écoute. Dans les étapes suivantes, la dynamique de groupe et le contrôle par l'animateur permettent de maintenir expression et écoute.
- Alternance de temps individuels et collectifs : Les énoncés collectifs à la fin des étapes sont des temps forts d'appropriation par les acteurs. Le fait de présenter à d'autres de manière synthétique sa production ancre le raisonnement et lui donne sens.
- Debriefing : c'est aussi un temps important d'appropriation et de reconstruction d'un sens commun. Il est souvent négligé, alors qu'il permet de « boucler » le processus en remettant en parole collective ce qui a été produit, ses limites mais aussi ses apports.
- Les plaquettes sont aussi des objets intermédiaires : elles gardent trace de ce qui a été produit collectivement, et pourront servir de support à l'action individuelle ou collective des acteurs.
- Le dispositif en lui-même est un dispositif d'apprentissage collectif : Chacun apprend quelque chose dans le dispositif, que ce soit sur le territoire, sur les comportements des

acteurs, sur les capacités d'action, ... Le processus peut révéler des compétences (capacité à parler en public, créativité de certains individus, ...) et favoriser des modes de faire plus efficaces (logique de raisonnement, implication dès le début, ...).

Il y a médiation des connaissances et des expériences par le jeu, qui est un espace informel d'apprentissage (Brougère, 2002). Explorons-le, pour inventer les territoires de demain¹ !

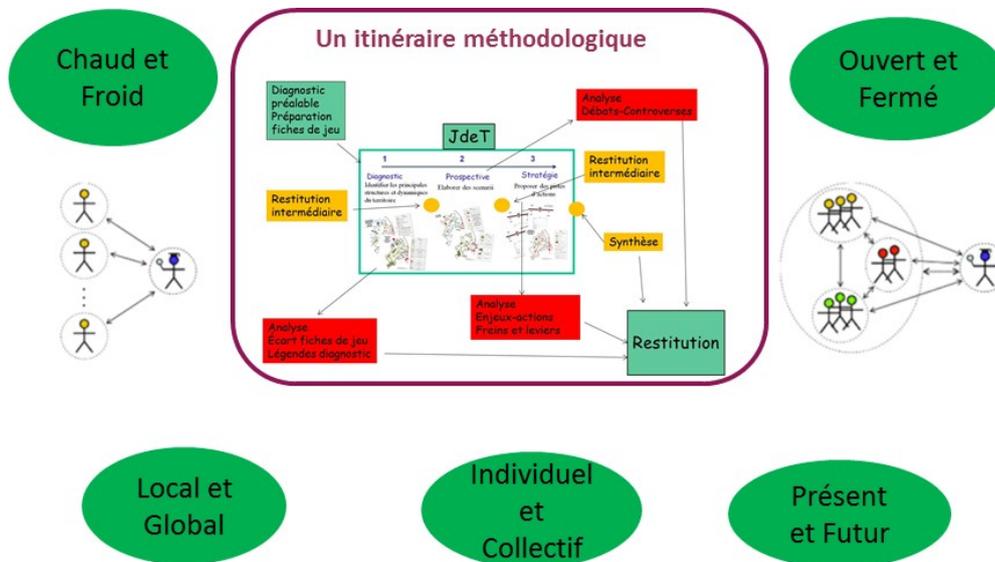


Figure 5 : L'itinéraire méthodologique du jeu de territoire et les médiations des connaissances et des expériences dans le jeu

Bibliographie

- Brougère G. (2002). Jeu et loisir comme espaces d'apprentissages informels. *Éducation et sociétés*, 2(10), 5-20.
- Deffontaines J-P., Marcelpol E. et Moquay P. (2001). Le développement territorial : une diversité d'interprétations. In Lardon S., Maurel P., et Piveteau V. (dir.), *Représentations spatiales et développement territorial*. Paris : éditions Hermès, 39-56.
- Didelon-Loiseau C. et Thery H. (2019). Trente ans d'images dans Mappemonde. *Mappemonde* [En ligne], 127 | 2019, mis en ligne le 01 juillet 2019, consulté le 20 avril 2020. URL : <http://journals.openedition.org/mappemonde/2451>
- Di Méo G. (dir.) (1996). *Les territoires du quotidien*. Paris : L'harmattan.
- Lardon S. (2013). Le « jeu de territoire », un outil de coordination des acteurs locaux. *Revue FaçSADe*, 38(4). Résultats de recherches du département Inra-Sad.
- Lardon S., Albaladejo C., Allain S., Cayre P., Gasselin P., Lelli L., Moity Maïzi P., Napoleone M. et Theau J.P. (2015). Dispositifs de recherche-formation-action pour et sur le développement agricole et territorial. Dans Torre A., Vollet D. (dir.), *Partenariats pour le développement territorial*. Update Sciences and Technologies (p. 47-57). Versailles : Editions Quae.

¹ Voir projet PSDR INVENTER (<https://www6.inrae.fr/psdr-inventer/>)

- Lardon S., Loudiyi S., Cournut E., Fournier J. (2012). Les configurations socio-spatiales : outil et dispositif de gouvernance des territoires. *Revue d'Auvergne*, 602-603, 295-310.
- Lardon S., Noucher M. (eds.) (2016). Prospective territoriale participative et usages de l'information géographique. *Cahiers de Géographie du Québec*, 60(170), 209-360.
- Lardon S., et Piveteau V. (2005). Méthodologie de diagnostic pour le projet de territoire : une approche par les modèles spatiaux. *Géocarrefour*, 80(2), 75-90.
- Prévost P., Lardon S., Capitaine M., Bonin S., Madelrieux S., Senil N. (dir.) (2018). *Agronomie et design territorial*. *Revue AE&S*, 8(2).
- Vinck D., 2009. De l'objet intermédiaire à l'objet-frontière. *Revue d'anthropologie des connaissances*, 3(1), 51-72.