

Sarah Loudin

Résumé de thèse

PEUT-ON EVALUER EXPERIMENTALEMENT L'IMPACT DES PROCESSUS PARTICIPATIFS EN GESTION DE L'EAU ? ETUDE D'UNE METHODE GENERIQUE CIBLANT L'EVALUATION DE CAPABILITES.

Can we use a social experiment to assess the impact of participatory processes for water management? Studying a generic method tackling the evaluation of capabilities.

L'implication des populations dans les processus de prise de décision concernant la gestion de leurs ressources naturelles a été encouragée par les acteurs institutionnels, depuis l'échelle nationale jusqu'à l'échelle internationale. L'évaluation de ces processus est importante pour déterminer leur efficacité et renforcer leur gouvernance. C'est pourquoi nous avons proposé avec cette thèse de développer un outil d'évaluation des impacts dans le temps des processus participatifs sur les personnes y prenant part. Pour ce faire, nous avons exploré l'utilisation d'une expérimentation sociale basée sur un jeu de rôle et nous sommes concentrés sur les capacités des participant·e·s, c'est-à-dire leurs libertés d'être et de faire auxquelles ils accordent de la valeur, ce à l'échelle individuelle et collective (Sen 2000; Pelenc, Bazile et Ceruti 2015). La principale question de recherche de cette thèse est la suivante : *est-il possible d'utiliser une expérimentation sociale basée sur un jeu de rôle pour évaluer l'impact des processus participatifs pour la gestion de l'eau sur leurs participant·e·s ?*

Nous nous sommes concentrés sur trois capacités liées à la prise de décisions participative dans le domaine de la gestion des ressources en eau : (1) être capable de s'exprimer dans un contexte social déterminé ; (2) être capable de faire collectivement le diagnostic d'une situation problématique ; et (3) être capable de collectivement établir des règles pour gérer un socio-écosystème et de les mettre en œuvre.

L'utilisation d'une expérimentation sociale basée sur un jeu de rôle comme outil d'évaluation est pertinente pour plusieurs raisons. Elle permet la mise en place d'un environnement contrôlé, avec un protocole précis à suivre pour les joueurs et les facilitateurs, ainsi qu'une durée d'évaluation maîtrisée, ce qui doit simplifier sa mise en place sur le terrain. Par ailleurs, un tel format permet le transfert de l'outil d'évaluation d'un groupe de joueurs à un autre, ainsi que la comparaison des résultats. Enfin, l'utilisation d'un jeu de rôle permet de débattre de la complexité de véritables problèmes socio-environnementaux et, pour l'évaluation, d'agir comme une simulation de gestion de ressources naturelles en plaçant les joueurs dans une situation de gestion réaliste. Nous avons en effet considéré, puis discuté, le postulat que si le jeu reflétait un processus participatif de gestion de ressources naturelles suffisamment réaliste, les joueurs pourraient y interagir les uns avec les autres comme ils le feraient dans un contexte réel, s'ils étaient confrontés à des problèmes similaires (Daré et Barreteau 2003; Daré 2005).

Nous avons ainsi conçu l'outil d'évaluation mixte CappWag. Il repose sur un jeu de rôle *ad hoc* appelé CAPPWAG (divisé en une version *ex ante*, CAPPWAG-RIVIERE, et une version *ex post*, CAPPWAG-LAC), un questionnaire et un débriefing collectif. L'outil d'évaluation sert à mesurer les capacités des participants à un moment donné d'un processus participatif. Il doit aussi permettre une évaluation *ex ante ex post* et l'identification de l'évolution des trois

capabilités des participants au fil du temps. Grâce à cet outil, l'évaluateur ou évaluatrice doit pouvoir tracer leur émergence, leur renforcement ou, au contraire, leur disparition.

Une fois l'outil d'évaluation conçu, nous avons mis en œuvre l'expérimentation sur deux cas d'étude : une unique évaluation de capabilités en Tunisie à la suite d'une formation à la participation dans le cadre du projet PR-OSCAR ('PR-OSCAR' 2018) ; et une évaluation *ex ante ex post* en France avec des étudiant·e·s de première année du « Master Eau » (co-habilité par Agroparistech, Supagro et l'Université de Montpellier) participant à un cours de trois mois sur la gestion intégrée des ressources en eau.

Les résultats ont montré que les capabilités évaluées dans les douze groupes de participant·e·s variaient considérablement en termes d'existence et de développement. Dans le groupe T1 du cas d'étude tunisien par exemple, les résultats de l'évaluation ont montré que trois « associations » de joueurs avaient été créées pendant le jeu, puis un « comité de gestion » de la rivière en fin de partie. D'après leurs évaluations, croisées avec les observations des facilitateurs, quatre joueurs possédaient la capacité à s'exprimer au sein du groupe et deux non ; la capacité collective « faire et mettre en place des règles de gestion » n'était pas valorisée par tous les joueurs (malgré une capacité effective du groupe bien présente : la règle de transparence des activités a par exemple été mise en place pas tout le groupe), tout comme la capacité collective « diagnostiquer une situation problématique de gestion ». Les principaux ressources et facteurs de conversion mobilisés par les participants étaient leurs connaissances de la gestion de l'environnement et de la participation, leurs expériences de travail et leur esprit collectif.

Dans le cas du Master Eau, l'évolution des trois capabilités durant les trois mois de cours était tout aussi diverse. Avec le temps, les capabilités des étudiants n'ont en effet pas toujours augmenté et parfois même diminué. En plus de l'évaluation de leurs capabilités, les questionnaires *ex post*, les débriefings et les entretiens individuels ont permis d'interroger auprès des étudiants le lien entre les éventuels changements dans leur comportement et leurs valeurs durant l'atelier *ex post* et la formation à la participation suivie. Ces résultats étaient partagés. Le cours sur la gestion intégrée des ressources en eau, tout autant que la socialisation des étudiants pendant les trois mois de cours (dans d'autres cours et en dehors), ont été cités comme les principaux facteurs ayant influencé leur comportement lors du deuxième atelier.

Ainsi, nous affirmons qu'il est possible de mesurer des capabilités individuelles et collectives au sein d'un groupe de personnes prenant part à un processus participatif pour la gestion de ressources en eau. Grâce aux informations récoltées via les multiples outils d'évaluation et à la triangulation des données qu'ils permettent, nous pouvons évaluer des capabilités, individuelles et collectives, au sein d'un groupe à un instant donné. Par ailleurs, la méthode d'analyse et de présentation des résultats via des graphiques, développée dans le cadre de cette thèse, a été particulièrement appréciée par les participants auxquels nous avons pu présenter leurs résultats car cela constituait pour eux un support de discussion utile. Cependant, un certain nombre de points restent à éclaircir et limitent encore l'interprétation des résultats, tels que : (i) l'espace contraint du jeu qui doit permettre d'évaluer trois capabilités. Avec des temps de discussion limités, la plupart des groupes ont mis de côté la réalisation d'un diagnostic du socio-écosystème simulée pour jouer (acheter des cartes, faire des alliances) ou réguler le système. Il est possible que pour cette capacité, le jeu n'ait pas suffisamment bien servi de support d'évaluation pour confirmer ou contrebalancer les affirmations des joueurs dans leurs fiches d'évaluation; ou encore (ii) l'utilisation d'un outil participatif comme outil évaluatif, qui a pu conduire à impacter, positivement ou négativement, les capabilités que l'on mesure durant l'évaluation. Cela n'est pas pris en compte dans l'évaluation, qui est statique (nous posons des questions aux joueurs à la fin du jeu et ne prenons pas en compte les évolutions liées à l'outil

pendant l'heure et demie de jeu). En même temps, cette double facette du jeu a aussi été plébiscitée sur le terrain par les joueurs, qui n'ont pas eu l'impression d'être seulement évalués, mais aussi d'apprendre à travailler ensemble et d'obtenir de nouvelles connaissances sur le fonctionnement d'un socio-écosystème tel que celui représenté dans le jeu. Nos résultats montrent aussi qu'évaluer l'évolution de ces mêmes capacités au cours du temps, en suivant un protocole d'évaluation *ex ante ex post* n'est que partiellement faisable. Les évaluations *ex post* ont notamment montré qu'il n'était pas tout à fait possible de séparer l'influence de la formation à la participation suivie par les étudiants de l'influence de l'outil.

Enfin, nous affirmons que l'approche par les capacités qui sert de cadre conceptuel à cette thèse présente de solides atouts pour saisir les motivations, les intérêts et les capacités des participant·e·s en termes de gestion des ressources en eau et d'action collective. Nous suggérons qu'afin d'être encore plus utile aux chercheur·e·s, aux praticien·ne·s et aux participant·e·s, notre outil d'évaluation CappWag tirerait profit de la collecte et du traitement d'informations supplémentaires concernant la participation des personnes au processus participatif ou à la formation évalués dans la vie réelle, ainsi qu'aux événements et aux dynamiques sociales s'y déroulant.

Références :

- Daré, William's. 2005. 'Comportements des acteurs dans le jeu et dans la réalité : indépendance ou correspondance ? Analyse sociologique de l'utilisation de jeux de rôles en aide à la concertation'. Phdthesis, ENGREF (AgroParisTech). <https://pastel.archives-ouvertes.fr/tel-00452429/document>.
- Daré, William's, and Olivier Barreteau. 2003. 'A Role-Playing Game in Irrigated System Negotiation: Between Play and Reality'. *Journal of Artificial Societies and Social Simulation* 6 (June).
- Pelenc, Jérôme, Didier Bazile, and Cristian Ceruti. 2015. 'Collective Capability and Collective Agency for Sustainability: A Case Study'. *Ecological Economics* 118: 226–239. <https://doi.org/10.1016/j.ecolecon.2015.07.001>.
- 'PR-OSCAR'. 2018. G-Eau. 2018. <http://www.g-eau.fr/index.php/en/research/completed-projects/item/882-monitoring-and-applied-research-program-for-the-development-and-conservation-of-agricultural-land-pr-oscar>.
- Sen, Amartya. 2000. *Development as Freedom*. Reprint edition. New York: Anchor.