

La controverse autour des boues rouges est-elle un conflit environnemental ou social ?

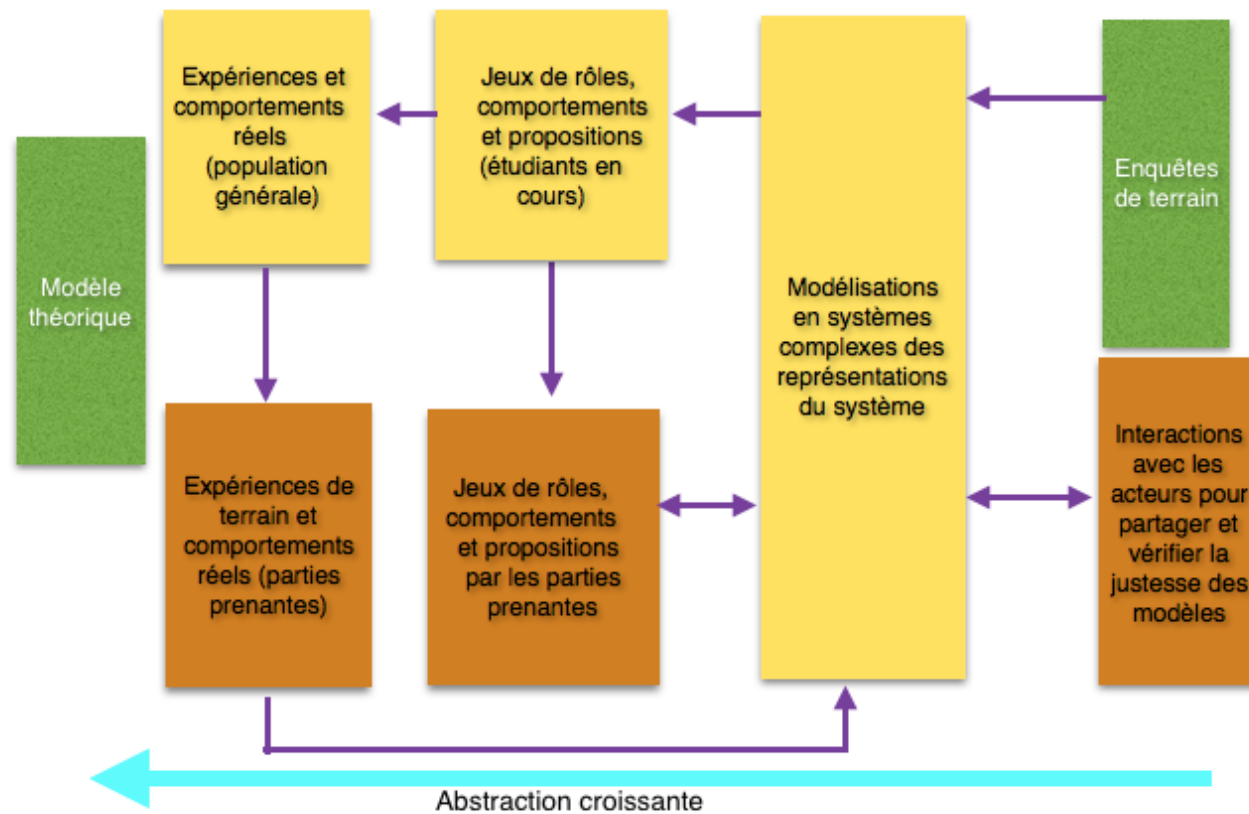


Origine du projet

Projet initial :

Une question de recherche sur la reliance : perception par les acteurs de leurs interdépendance à travers l'économie et le monde vivant – application à la controverse des boues rouges

Un travail sur les dilemmes sociaux avec une vision science participative implicite



Déroulé (jusqu'à aujourd'hui) du projet (début 1/01/16)

- Evolution très rapide du champ des acteurs interrogés (usine, élus, associations en opposition) vers (usine, élus / décideurs publics, scientifiques, associations en opposition) – scientifiques vus comme constructeurs de cadres d'analyse dans la controverse (cf Loizon et Pezet, 2006).
- Entretiens auprès des acteurs pour saisir
 - leur représentation du système d'abord de façon narrative puis avec un dessin (post-it)
 - Acteurs, objets, flux
 - Enjeux, acteurs, solutions
 - leur système d'argumentation à travers l'apport de contradiction
- Observation de manifestations / rencontres informelles / échanges avec des collègues
- Exploration bibliographique : Sociologie du risque, inégalités environnementales, relations Etat-industrie-société civile, sociologie du doute + méthodes d'enquêtes et de participation
- Construction d'un jeu (version adulte / enfant) en collaboration avec ELUDI Productions (start up marseillaise) pour faire percevoir un dilemme social autour de l'environnement

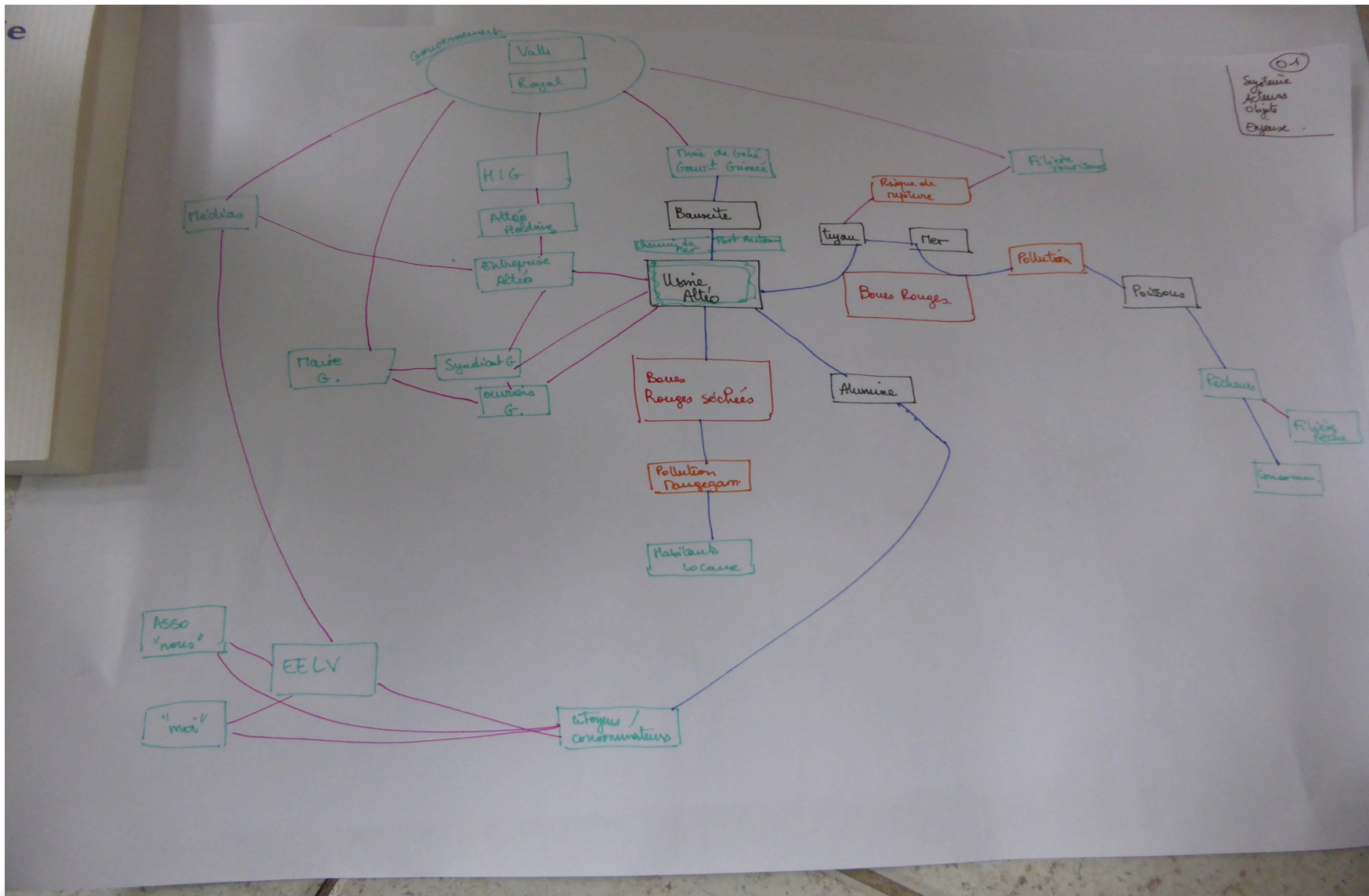


Premières observations

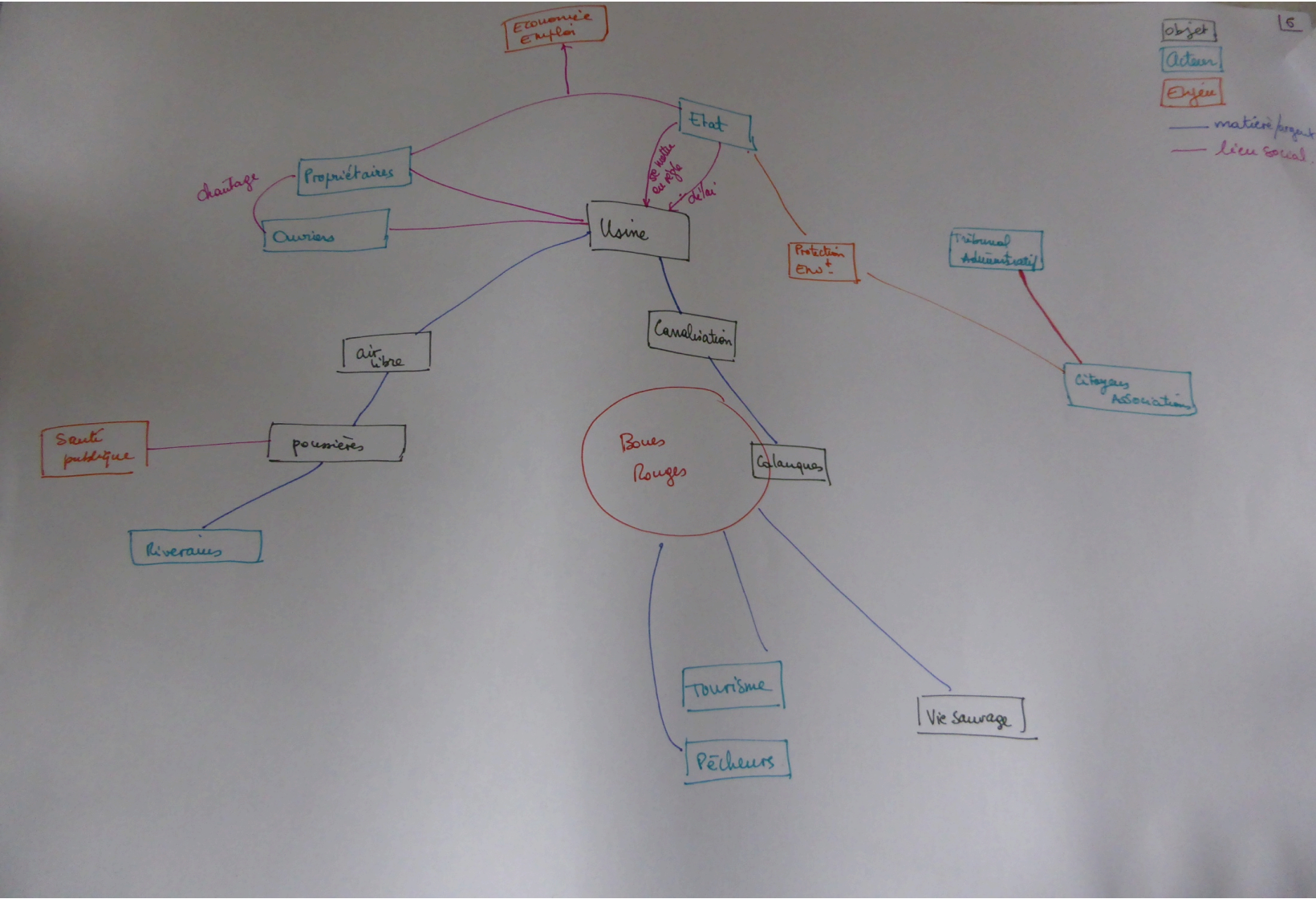
- Entretiens réalisés :
 - Le PNCaI – 2
 - Scientifiques OHM Eccorev – 3 + discussions informelles
 - Représentants élus ou décideurs publics - 2 (dont une ex-ministre)
 - Associatifs opposants - 6
 - Population générale - 1
 - « la compagnie » - 2 en une rencontre
- Prévus : 5 (si cela est possible)
- Des compétences analytiques très fines réparties dans la population et une société civile force de propositions
 - Associatifs à bac + 5 et plus (dont écotox), anciens élus, militants polythématiques
 - Note sur les genres et les âges
- Des blocages de communication « relationnels » /« politiques » /« stratégiques »
 - refus d'entretiens (3 + 2 + 1), délais très longs, culture du secret, expression de méfiance à tous les niveaux, accusations multiformes au sein des cercles d'acteurs
- Des blocages de communication « cognitifs »
 - espaces de justification perpendiculaires et d'apparence inconciliables



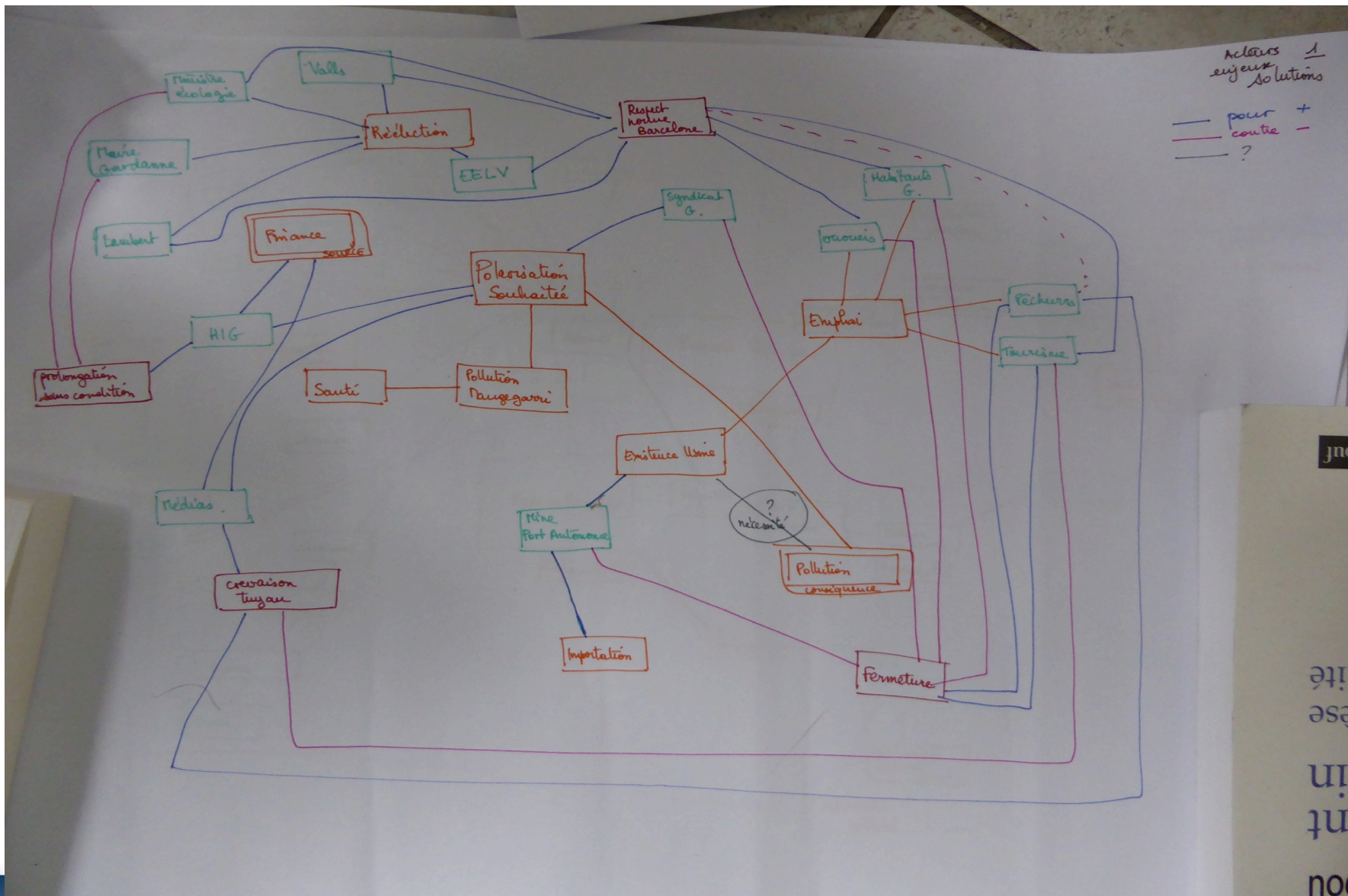
Les Cartes Mentales : acteurs objets flux enjeux



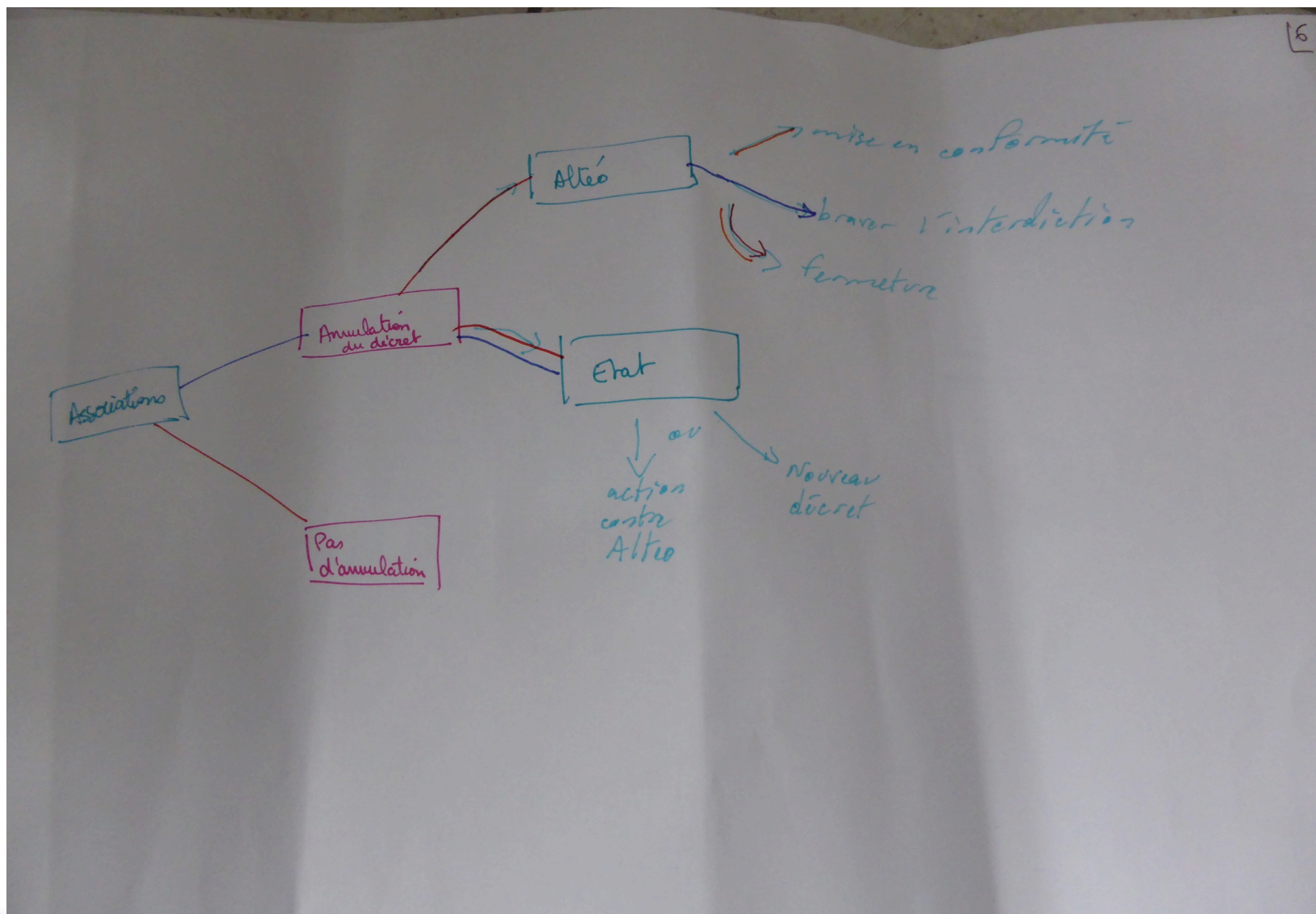
Les Cartes Mentales : acteurs objets flux



Les Cartes Mentales : acteurs enjeux solutions



Les Cartes Mentales : acteurs enjeux solutions



Acteurs et thématiques

- Les acteurs (plus ou moins détaillés selon l'interrogé)
 - Etat / élus locaux / PNCaI
 - Usine /propriétaires / financeurs / port autonome / Mine de Bauxite / ouvriers
 - EELV / associatifs (note : très rare apparition spontanée chez les associatifs)
 - Résidents / pêcheurs / citoyens / consommateurs
 - Médias
- Les thématiques /valeurs pour exprimer un désaccord avec la décision du préfet d'autoriser des rejets au-dessus des normes de Barcelone - insistance selon les interlocuteurs
 - Justice sociale (chaîne d'importation et son histoire / divers dégrèvement d'impôts et aides publiques (« pollueur payé » ?) / le risque d'abandon du site après quelques années en laissant en l'état)
 - Préservation de l'environnement
 - Santé publique
 - Déni de démocratie et de participation
 - Le Développement durable impossible – « modèle industriel digne du XXIè »
 - Notion de dette environnementale
- Les solutions : déplacement - Mise au norme – Fermeture – Laisser faire l'Etat – Surveillance citoyenne



Ordres de justification

- **Ordres de justification « perpendiculaires » :**
 - Usine = Respect de la norme – Concurrence internationale – réponse du préfet si non respect de la norme (« monde profane » - loi et marché)
 - Opposants = Justice, Vérité, Démocratie, Nature / Environnement / Santé , Humanité, Respect (« référents sacrés » - idéaux)
 - Etat / Elus = ?
- **Conflit politique ancien :**
 - Période 1960-66
 - Crispations
 - Modèle d'organisation publique et politique de l'Etat Français (corps, passage au national du conflit)

Le Jeu de rôles

Association avec un producteur de jeu ELUDI Productions (mécanisme de jeu, calibrage minimal,

- Abandon d'une intégration des acteurs dans la conception et l'usage
- Visée éducative : deux âges – enfants / adolescents-adultes
- Autonomie de l'animateur du jeu : simplicité du jeu et instructions pour l'enseignant
- Thématique : pollution (au départ industrielle, puis élargie)
- Référent théorique en économie : jeu de bien commun / dilemme social

Principe du dilemme social / jeu de bien commun en économie

- Action individuelle rapporte des gains pour soi
- Action collective produit un service / bien qui a un impact pour tout le monde
- « Risque » identifié : si j'investis pour les autres mais personne ne me suit, je me fais pigeonner – ceux qui profitent sans participer sont appelé des passagers clandestins



L'histoire du Jeu de rôles

L'idée de base

- Le but est d'accumuler du bien-être : celui qui en a le plus gagne
- Chacun reçoit de l'argent et du temps à chaque pas de temps
- A chaque tour on a le choix entre trois projets individuels et un projet collectif pour répartir son argent et son temps – on y gagne argent, santé, bien-être
- L'histoire du jeu est telle que la pollution apparaît et réduit la santé et le bien-être de tous et qu'elle empêche de monter en bien-être
- Dans le jeu « pour adulte » il existe aussi des projets d'équipe (élu-industriel / habitant-paysan)

Les personnages

- L'industriel : reçoit beaucoup d'argent, pas de temps à chaque tour – projet individuels tournés vers la production et le paiement des dividendes aux actionnaire
- L'élu : du temps et de l'argent – projets individuels pour plaire,
- Le paysan : peu d'argent un peu de temps – projets de production, consommation, promenade (« profiter de la nature »)
- L'habitant : peu d'argent un peu de temps – projets de consommation, voyage, promenade



Les cartes de projet du Jeu de rôles



RIVERAIN

Objectif :
Avoir les plus de points de santé et de bien-être possible

VOTRE PROFIL

Vous avez déménagé récemment dans le village. Vous travaillez dans la toute nouvelle usine. Vous avez un bon un bon salaire, vous vous investissez dans le village et sa vie. Votre intégration se passe à merveille.

Par ailleurs vous êtes une personne moderne, vous aimez les produits de haute technologie et le confort. En bon vivant, vous profitez des simples plaisir de la vie.

LE TOUR DE JEU

- 1 - Carte évènement
- 2 - Revenu
- 3 - Investissements
 - a. Obligation de jouer au moins une carte sur un projet individuel et une carte sur un projet collectif
 - b. Un seul projet individuel par tour
- 4 - Résolution des projets

REVENU

2 x  1x 

PROJETS INDIVIDUELS

Produits technologiques 	Loisirs en nature 	Être en bonne santé 
<p>Coût</p> <p>2 x  0 x </p> <p>Gain</p> <p>2 x  1 x </p>	<p>Coût</p> <p>0 x  1 x </p> <p>Gain</p> <p>1 x  x</p>	<p>Coût</p> <p>1 x  1 x </p> <p>Gain</p> <p>1 x  x</p>

Les cartes du Jeu de rôles

<p>Coopérative de producteurs locaux Coût: 1x, 3x</p> <p>Apparition: tour 1 Condition: ???</p> <p>Effet: 2 Cartes ressource spéciale « Réunion d'équipe » qui permet une réunion éclair</p> <p>Et si on s'organisait pour prendre des décisions communes</p>	<p>Tracteur Coût: 3x, 1x</p> <p>Apparition: Condition: Projet « Coopérative de producteurs locaux »</p> <p>Effet: Avec ce Tracteur on produira plus en moins longtemps</p> <p>Gain: 2x, 2x</p>	<p>Organisation de la course du monde des tracteurs Coût: 3x, 3x</p> <p>Apparition: Condition: Projet « Coopérative de producteurs locaux » et projet « Tracteur »</p> <p>Effet: BROUUUM BROUUUM</p> <p>Gain: 3x</p>	<p>Engagement militant Coût: 0x, 3x</p> <p>Apparition: Condition: Projet « Coopérative de producteurs locaux » et niv 2</p> <p>Effet: Carte ressource spéciale: 2pts / 2€ / +1 pétitions</p> <p>La confédération paysanne nous soutient</p>
<p>Usine d'épuration des déchets Coût: 90x, 12x</p> <p>Apparition: tour 6 / projet pétition au maire Condition: ???</p> <p>Effet: Désormais, aucune carte « nouvelle » n'est tirée à la fin du tour. Si ce projet est réalisé avant le 9ème tour, la partie se termine à la fin du tour prochain</p>	<p>Pétition pour une consultation publique Coût: 0x, 4x</p> <p>Apparition: tour 3 Condition: Projet « fête des voisins » et projet « Coopérative de producteurs locaux »</p> <p>Effet: Rend disponible le projet « Concertation publique sur la pollution »</p> <p>On veut une consultation publique sur la pollution</p>	<p>Fête de quartier Coût: 2x, 3x</p> <p>Apparition: tour 3 Condition: Projet « fête des voisins » et projet « Coopérative de producteurs locaux »</p> <p>Effet: Rend disponible le projet « Concertation publique sur la pollution »</p> <p>On veut une consultation publique sur la pollution</p>	<p>Fête des voisins Coût: 1x, 3x</p> <p>Apparition: tour 1 Condition: ???</p> <p>Effet: 2 Cartes ressource spéciale « Réunion d'équipe » qui permet une réunion éclair</p> <p>Un moment convivial qui permet de discuter des problèmes du quartier</p>
<p>Coopérative de producteurs locaux Coût: 1x, 1x</p>	<p>Coopérative de producteurs locaux Coût: 1x, 1x</p>	<p>Coopérative de producteurs locaux Coût: 1x, 1x</p>	<p>Coopérative de producteurs locaux Coût: 1x, 1x</p>
<p>Coopérative de producteurs locaux Coût: 1x, 1x</p>	<p>Coopérative de producteurs locaux Coût: 1x, 1x</p>	<p>Coopérative de producteurs locaux Coût: 1x, 1x</p>	<p>Coopérative de producteurs locaux Coût: 1x, 1x</p>

<p>Coopérative de producteurs locaux Coût: 1x, 3x</p> <p>Apparition: tour 3 / ??? Condition: ???</p> <p>Effet: Remplacez le paquet de cartes nouvelles</p>	<p>Coopérative de producteurs locaux Coût: 20x, 3x</p> <p>Apparition: tour 3 / ??? Condition: ???</p> <p>Effet: -4</p>	<p>Coopérative de producteurs locaux Coût: 30x, 4x</p> <p>Apparition: tour 3 / ??? Condition: ???</p> <p>Effet: -8 Les projets ne produisent plus de pollution</p>	<p>Coopérative de producteurs locaux Coût: 90x, 12x</p> <p>Apparition: tour 6 / projet pétition au maire Condition: ???</p> <p>Effet: Désormais, aucune carte « nouvelle » n'est tirée à la fin du tour. Si ce projet est réalisé avant le 9ème tour, la partie se termine à la fin du tour prochain</p>
<p>Coopérative de producteurs locaux Coût: 20x, 8x</p> <p>Apparition: tour 7 / ??? Condition: ???</p> <p>Effet: Les joueurs votent pour choisir un des trois projets de filtre (majorité simple). Ajoutez 50 % du coût total en argent au projet choisi</p>	<p>Coopérative de producteurs locaux Coût: x, x</p> <p>Gain: x</p>	<p>Coopérative de producteurs locaux Coût: x, x</p> <p>Gain: x</p>	<p>Coopérative de producteurs locaux Coût: 2x, 3x</p> <p>Apparition: tour 3 Condition: Projet « fête des voisins » et projet « Coopérative de producteurs locaux »</p> <p>Effet: Rend disponible le projet « Concertation publique sur la pollution »</p> <p>On veut une consultation publique sur la pollution</p> <p>Gain: 1x</p>
<p>Coopérative de producteurs locaux Coût: 20x, 5x</p> <p>Apparition: tour 1 Condition: ???</p> <p>Effet: -4</p> <p>Gain: 1x</p>	<p>Coopérative de producteurs locaux Coût: 6x, 3x</p> <p>Apparition: tour 1 Condition: ???</p> <p>Effet: -4</p> <p>Gain: 1x</p>	<p>Coopérative de producteurs locaux Coût: 8x, 4x</p> <p>Apparition: tour 1 Condition: ???</p> <p>Effet: +2</p> <p>Gain: 1x</p>	<p>Coopérative de producteurs locaux Coût: 12x, 2x</p> <p>Apparition: tour 1 Condition: ???</p> <p>Effet: -2</p> <p>Gain: 1x</p>
<p>Coopérative de producteurs locaux Coût: 50x, 5x</p> <p>Apparition: tour 1 Condition: ???</p> <p>Effet: +5 +5 Les projets ne produisent plus de pollution.</p> <p>Gain: -8</p>	<p>Coopérative de producteurs locaux Coût: 4x, 5x</p> <p>Apparition: tour 1 Condition: ???</p> <p>Effet: Une fois que ce projet est accompli: Choisissez un projet collectif: réduit tous ces coût à la moitié, (arrondi au supérieur)</p>	<p>Coopérative de producteurs locaux Coût: 4x, 3x</p> <p>Apparition: tour 1 Condition: ???</p> <p>Effet: Une fois que ce projet est accompli: Mettez en jeu le projet collectif « Filtre à air convenable »</p>	<p>Coopérative de producteurs locaux Coût: 3x, 3x</p> <p>Apparition: tour 1 Condition: ???</p> <p>Effet: Une fois que ce projet est accompli: Jusqu'à la fin de la partie, à chaque fois qu'un joueur génère de la pollution avec ses projets, il doit payer le double d'argent. Les élus décident ensuite d'allouer cet argent à un projet collectif.</p>



Problèmes et Différences notables avec le terrain

Même si le jeu a déjà été testé il doit être largement amélioré :

- finir la liste des projets et imprimer les cartes

- faire tourner dans un système agents pour calibrer tous les impacts (pollution, santé, bien-être – qui sont dans une relation réciproque)

- écrire les instructions et les tester de façon autonome dans des établissements scolaires

Multi-enjeux (même si l'un est très largement prioritaire en importance) – bio, investissements municipaux, actions anti-pollution à différentes échelles

Pas de problème pour énoncer une solution technique – elles apparaissent toutes faites au fur et à mesure du jeu

Paiement des projets collectifs directement par les joueurs qui mettent en commun

Absence des médias



Conclusion

Environnemental ou social ?

Encore du travail

- finalisation du jeu

- élaboration d'un modèle agents

- analyse fouillée des entretiens et des informations recueillies (encore quelques entretiens)

Questions encore ouvertes sur le terrain

- rationalités incomplètes

- rebondissements, issue - indiquant le fonctionnement réel du système (visible ex post)

Inclusion dans une recherche plus générale sur la légitimité dans l'action publique (Policy Analytics)

- permet d'envisager des questions de recherche plus générales

- ... mais mieux ciblées (au niveau de la temporalité)

