



**HAL**  
open science

## ITA, l'Impact Territorial de l'Assiette : un jeu pour comprendre la complexité de nos pratiques alimentaires

Pedro Lopez-Merino

### ► To cite this version:

Pedro Lopez-Merino. ITA, l'Impact Territorial de l'Assiette : un jeu pour comprendre la complexité de nos pratiques alimentaires. Journées GAMAE 2022, INRAE, Jun 2022, Clermont-Ferrand, France. pp.36-47. hal-03943257

**HAL Id: hal-03943257**

**<https://hal.inrae.fr/hal-03943257>**

Submitted on 19 Apr 2023

**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.



Distributed under a Creative Commons Attribution - NonCommercial 4.0 International License

# ITA, l'Impact Territorial de l'Assiette : un jeu pour comprendre la complexité de nos pratiques alimentaires

*Pedro LOPEZ-MERINO*

*LAMSADE / Université Paris-Dauphine (PSL)*

*Ecodéveloppement / INRAE*

[pedro.lopez-merino@inrae.fr](mailto:pedro.lopez-merino@inrae.fr)

**Mots-clés : Alimentation, Territoire, Complexité, Changement de pratiques**

L'échelle territoriale est de plus en plus vue comme celle dans laquelle les processus permettant une transition agro-écologique peuvent avoir lieu (Lamine, Garçon, et Brunori 2019). Pour cela, les outils d'évaluation de la durabilité à cette échelle se multiplient, ainsi que les dispositifs de soutien aux initiatives visant une telle transition.

Cependant, le constat est qu'il n'y a pas pour l'instant un changement de pratiques de la part des acteurs locaux qui soit à la hauteur des enjeux sociaux et écologiques actuels, et cela malgré la prolifération d'outils d'évaluation censés d'aider à motiver ce changement (Alrøe et Noe 2016; Flood et al. 2018). Une des hypothèses que l'on peut établir pour cela est qu'il y a un manque de compréhension de l'ensemble des processus et interdépendances à l'œuvre dans un système alimentaire territorial, et qui empêche donc les habitants d'un territoire de savoir quels chemins d'action sont les plus favorables (Læssøe et al. 2014). Puisque les outils d'évaluations sont en général peu sensibles à ces sources de complexité, leur capacité à orienter l'action reste limitée. L'utilisation de démarches participatives (Binder, Feola, et Steinberger 2010), ainsi qu'une attention plus directe aux particularités des contextes locaux (Kirwan, Maye, et Brunori 2017) peuvent permettre de combler ces problèmes.

La littérature montre aussi une primauté d'approches réductionnistes et individualistes dans les débats, interventions, politiques publiques et de recherche autour des enjeux de durabilité dans le champ alimentaire (Barnaud et al. 2018; Tuscano, Lamine, et Bre-Garnier 2021). Cela donne lieu à des visions sur le changement de comportements dont la tendance est à être normatives, peu attentives aux sources de complexité et aux dimensions collectives du changement (Dubuisson-Quellier et Plessz 2013; Béné et al. 2019).

Forts de ces constats, nous avons construit un jeu sérieux appelé l'Impact Territorial de l'Assiette (ITA), et nous l'avons testé à deux reprises avec des publics dans l'Ardèche méridionale. Nous faisons l'hypothèse que l'utilisation d'une telle activité participative peut faciliter un apprentissage holistique et un changement transformatif (Siebenhüner, Rodela, et Ecker 2016) des pratiques. Le but du jeu est d'établir des liens entre nos pratiques alimentaires et des éléments de contexte du territoire quant à ses dimensions sociales, économiques et écologiques. Chaque lien peut être positif ou négatif pour le territoire, et doit être argumenté par l'équipe qui le trace. Un élément central de l'activité est que l'équipe contraire peut établir des objections, ce qui de fait crée souvent une contre-argumentation. Il y a un système de points selon les liens tracés, des cartes « jokers », ainsi qu'un arbitre et un choix de cartes de pratiques et de contexte fait par lancé de dé.

ITA permet donc, d'une façon ludique, de confronter les participants aux résultats des évaluations de la durabilité du SYAT travaillés en amont par les créateurs, et qui forment les éléments de contexte, puis d'étudier de façon collective et non-dirigée les impacts et interdépendances entre nos actions au quotidien et tous ces éléments. En cela, ITA peut aider à améliorer la compréhension de la complexité des interactions au sein du SYAT, favorisant ainsi une conscience plus approfondie de l'impact de nos actions sur ses différentes dimensions de durabilité. Il peut en outre augmenter la finesse et pertinence des évaluations de durabilité, car les participants en tant qu'acteurs du territoire apportent des éléments de précision quant aux éléments de contexte tout le long de l'activité.

Lors de sa présentation pendant GAMAE, nous nous sommes attardés sur 3 questions qui semblent transversales à la thématique du colloque, à savoir l'évaluation. D'abord, il y a la question de qu'est-ce qu'on évalue, et qui décide ce qui est à évaluer, question traitée par Eric Sanchez lors de sa présentation introductive. Pour ce qui est du « quoi », nous nous intéressons particulièrement à la question du changement et de l'apprentissage, c'est-à-dire ce que l'activité peut produire comme changement cognitif quant à la notion de durabilité du système alimentaire territorial. En ce qui concerne le « qui », nous cherchons à mettre en discussion la possibilité de faire une évaluation participative, par opposition à ce que nous pourrions appeler une évaluation normative. Ceci veut dire que l'activité ne cherche pas à conduire les joueurs vers des notions de durabilité préétablies par son concepteur, mais cherche à les développer grâce à la mise en partage elle-même.

La deuxième question traitée est celle du contexte. Il apparaît que nombre d'activités présentées, y comprises celles recensées dans la base de donnée GAMAE, se présentent comme produits aboutis et indépendants. Or, l'une des particularités de la nôtre, est qu'elle s'inscrit dans le cadre d'un projet de recherche-action mené en Ardèche méridionale entre 2019 et 2021<sup>1</sup>, avec des groupes de travail, actions et expérimentations dont ITA n'est qu'un complément. En cela, nous proposons de traiter la notion de changement en l'élargissant pour tenir compte du contexte et de la trajectoire dans lequel se déroule l'activité, car sa puissance dépend aussi du travail réalisé et à réaliser dans ce cadre, ainsi que des réflexions qui y ont été menées.

Enfin, nous avons discuté de la question de l'apprentissage collectif (van der Wal et al. 2014), et de ses liens avec l'individuel. Nombre de présentations font référence implicite ou explicite à l'apprentissage collectif comme une somme agrégée d'apprentissages individuels, ce que nous avons voulu mettre en discussion. Y-a-t-il d'autres façons d'étudier l'apprentissage collectif que la simple addition d'apprentissages individuels (qu'ils soient cognitifs, normatifs ou relationnels, (Reed et al. 2010)), et qui tiennent compte des propriétés émergentes du collectif, au-delà de la somme de ses parts constituantes ? Cette question peut être particulièrement intéressante pour les économistes, car dans cette discipline l'individualisme méthodologique a souvent empêché d'étudier le comportement humain comme un fait social.

---

<sup>1</sup> <https://www.assiette-territoire.com/>



[www.DAUPHINE.PSL.EU](http://www.dauphine.psl.eu)

10 septembre  
2021



# ITA: L'impact territorial de l'assiette

Pedro López-Merino  
Doctorant



## Présentation

*L'enjeu est de comprendre, outre le jeu lui-même, ce qui a motivé les concepteurs, les difficultés auxquelles ils ont dû faire face et la manière dont ils envisagent de mener l'évaluation de leurs jeux. Elle s'attardera plus particulièrement sur des jeux conçus pour répondre à des enjeux alimentaires et environnementaux.*

1. Motivation
2. Difficultés
3. Evaluation

# 1. Contexte

Thèse de doctorat économie-sociologie

- Ch 1 : modélisation à base d'agents sur la diffusion de pratiques alimentaires durables
- Ch 2 : étude sur la complexité dans l'évaluation participative des systèmes alimentaires
- **Ch 3 : construction d'un jeu sérieux pour mieux comprendre les interdépendances entre nos pratiques alimentaires et le territoire**

Projet *L'Assiette et le territoire* (Ardèche)

- Rassembler des **chercheurs et des acteurs** du territoire autour de la construction d'une **compréhension partagée des mécanismes de transition** dans l'agriculture et l'alimentation du territoire



## 2. Motivation

### Problèmes identifiés

- « adaptation deficit » (Flood et al 2018) / « implementation gap » (Alroe et Noe, 2016)
  - Pas un changement de la part des acteurs qui soit à la hauteur des enjeux
- Primauté d’approches réductionnistes et individualistes dans les débats, interventions, politiques publiques et recherche (Barnaud et al., 2018 ; Tuscano et al., 2021)
  - visions sur les comportements durables normatives, peu attentives aux sources de complexité et dimensions collectives (Dubuisson-Quellier et Plessz, 2013 ; Béné et al., 2019)

### Hypothèse

- approches participatives et attentives à la complexité des systèmes peuvent faciliter un apprentissage holistique et un « changement transformatif » (Siebenhüner et al., 2016)

## Description rapide

- Un jeu à 2 équipes
- Deux types de cartes:
  - Pratiques (acheter dans une épicerie bio / acheter local / faire compost mais aussi aller en snack, acheter en grande surface... s'organiser collectivement... 60 à ce stade)
  - Caractéristiques du SYAT (présence/absence de circuits locaux, disponibilité de produits de saison, facteurs culturels... 50 pour le cas de l'Ardèche)
    - **Difficulté: comment bien caractériser le SYAT ?**
    - Appui sur l'expérience et le réseau du projet AssTerr, évaluation PNR
    - Dans le déroulement du jeu, éléments d'amélioration de la caractérisation
  - Cartes « joker »
- But du jeu : argumenter et tracer des liens entre des pratiques et le contexte
  - **Positifs / Négatifs**





## Quelques éléments de discussion

Un jeu en chantier

Mise à l'épreuve 2 fois en Ardèche

- Public hétérogène (différents acteurs), mais « conquis »
- Dans la logique d'un projet recherche-action

Visions réductionnistes présentes

- Piège du local, de saison, du bio...
- Mais l'argumentation permet de nuancer
  - L'importance d'un récit, du vécu

## **Evaluation/apprentissage/impact**

Qu'est-ce qu'on évalue et qui décide ?

- Le(s) joueur(s) / le jeu : Visions, comportement, partage / implication, liens...
- Normatif (top-down) / participatif

Un jeu isolé / un jeu dans un contexte

- Projet recherche-action

L'apprentissage individuel / collectif (van der Wal et al., 2014)

# Élargir la notion d'apprentissage et d'impact

Normatif → Participatif

Individu → Collectif

Instant → Contexte/trajectoire



**Merci pour votre attention**

**ITA: L'impact territorial de l'assiette**

**Pedro López-Merino**  
**Doctorant**

