



**HAL**  
open science

## Projet TI LITTORAL+ / LITTOPART

Nils Ferrand, Julie Latune

► **To cite this version:**

Nils Ferrand, Julie Latune. Projet TI LITTORAL+ / LITTOPART: Note de Synthèse. TI-LITTORAL+-3, Inrae. 2023, pp.1-17. hal-04232657

**HAL Id: hal-04232657**

**<https://hal.inrae.fr/hal-04232657>**

Submitted on 9 Oct 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 4.0 International License



# Projet TI LITTORAL+ / LITTOPART

## Note de synthèse – version publique

[Nils.ferrand@inrae.fr](mailto:Nils.ferrand@inrae.fr), [Julie.Latune@inrae.fr](mailto:Julie.Latune@inrae.fr), UMR G-EAU, 10/9/2023

### Résumé

On rappelle que l'action INRAE LittoPart vise à développer et valider des méthodes et outils pour l'appui à la participation décisionnelle dans les projets relatifs à la résilience du littoral en Occitanie.

En 2022-2023, le projet a poursuivi sa trajectoire sur la région Occitanie, avec un couplage et une action spécifique concernant la gestion du trait de côte face à l'érosion et la submersion marine sur la côte audoise (financements complémentaires à Littoral + par le Syndicat Mixte des Milieux aquatique et des Rivières - EPTB). En parallèle, les enquêtes de perception sur la gestion du littoral face aux risques ont été déployées ; les tests itératifs auprès du public cible ont eu lieu pour le développement du kit-jeu LittoWAG. Des sessions d'ateliers de terrain dans diverses communes ont permis de tester et éprouver le jeu LittoWag comme outil d'appui à la participation décisionnelle auprès du grand public. Les résultats sont en cours de traitement pour publication, sur la base du suivi-évaluation mis en place. De plus le dispositif ParticiPlay visant la co-construction d'un plan de participation a été développé et est en cours de finalisation.

Pour la suite un jury citoyen sera organisé fin 2023 pour valider les outils.

### Equipe opérationnelle

- Responsable scientifique : Nils Ferrand
- Responsable opérationnelle : Julie Latune (CDD IR)
- Ingénieures d'appui : Eva Perrier (CDD IE, 100%), Mariana Rios (CDD IE, 50%)
- Stagiaire : Joana Line Guerreiro → une large partie des résultats quantitatifs ci-dessous résultent de son stage de post-analyse (quottés « JLG »)

### Déroulé et résultats marquants

Cf. calendrier d'activité en annexe.

Les principales étapes et avancées à retenir sont :

## 1. Accompagnement de la démarche Mer en mouvement

Conclusion du **partenariat additionnel avec l'EPTB Aude (SMMAR)** (convention de Coopération) pour l'accompagnement et le suivi-évaluation d'une démarche de mise en participation auprès du grand public, d'un diagnostic technique concernant l'évolution du trait de côte sur le littoral de Vendres (34) à Leucate(11). BRLi est prestataire de la démarche auprès du SMMAR. Cette démarche a été baptisée « Mer en mouvement » (Figure 1).

Figure 1 logo de la démarche de concertation Mer en mouvement pour la mise en participation de la gestion du trait de côte.



Différentes actions ont eu lieu dans ce cadre de cette démarche (figure 2). La 4<sup>e</sup> étape reste à ce jour hypothétique. L'objectif pour le SMMAR est d'aboutir à la rédaction d'une stratégie de gestion du trait de côte en prenant autant que faire se peut ce qui ressort des 3 premières phases de travail (figure 2).

Steps	Period	Goals	Events	Tools
1 <sup>st</sup> step	2019-2021	Technical knowledge	Expertise	Technical report and technical simulation
2 <sup>nd</sup> step	2022	Information and awareness for citizens	Official field visit; Scientific show; Public meeting; Exhibition in touristical information places.	Citizens knowledge and perception survey; Official perception survey; Comics, exhibitions supports; Coast Snap App; Educational videos.
3 <sup>rd</sup> step	Oct. 2022 fin 2023	Definition of a shoreline management strategy	Citizens workshop; Officials, managers and technicians workshop; Expertise.	Educational videos, maps, role playing game, technical simulation.
4 <sup>th</sup> step	2023-2024 ?	Definition of a plan of actions?	Citizens workshop? Officials, managers and technicians workshop ? Expertise ?	World café? cooplan?

Figure 2 étapes de la démarche mer en mouvement

Au cours de la démarche un plan de suivi a été mis au point et les 4 questions évaluatives suivantes ont été identifiées :

- 1/ Dans quelle mesure la démarche participative parvient-elle à mobiliser le grand public ?
- 2/ Comment la démarche participative influe-t-elle sur la décision finale ? → moyen / long terme
- 3/ Quels sont les apprentissages et les changements de perception qui ont eu lieu grâce à la démarche participative ?
- 4/ Comment sont reçus les outils proposés, par le grand public

L'évaluation est en cours, voici à titre d'exemples premiers résultats concernant la question 1. Les figures 3, 4 et 5 permettent de mettre en perspective le profil des personnes ayant participé avec le profil des personnes qui habitent sur le territoire.

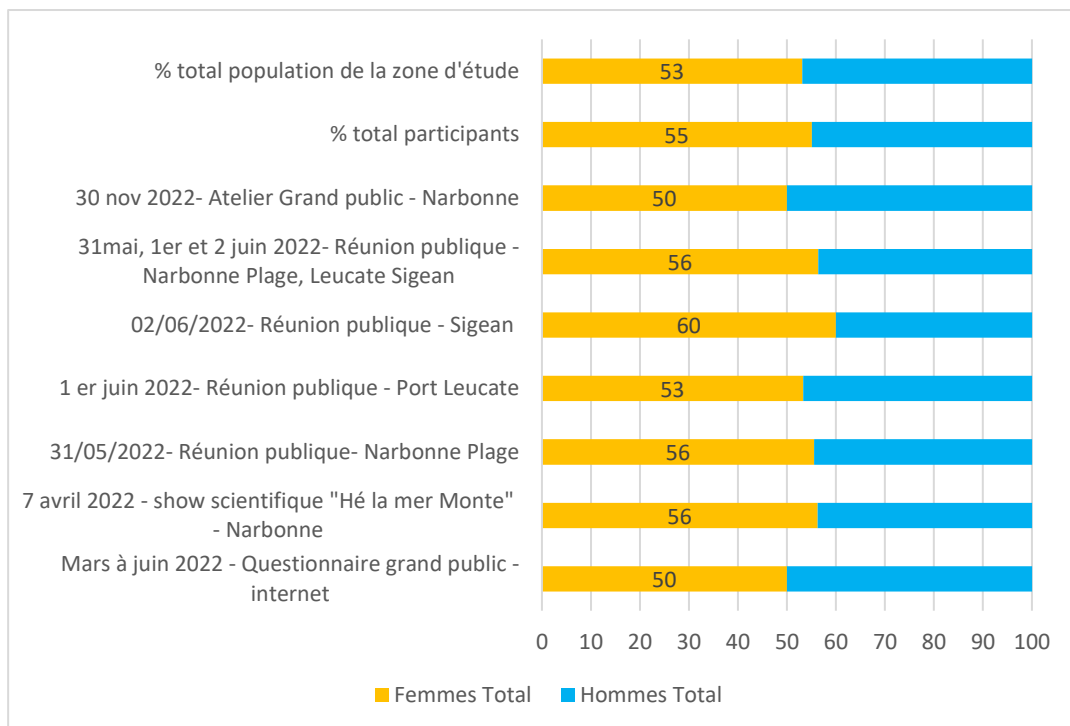


Figure 3 proportion d'Hommes et de Femmes ayant participé

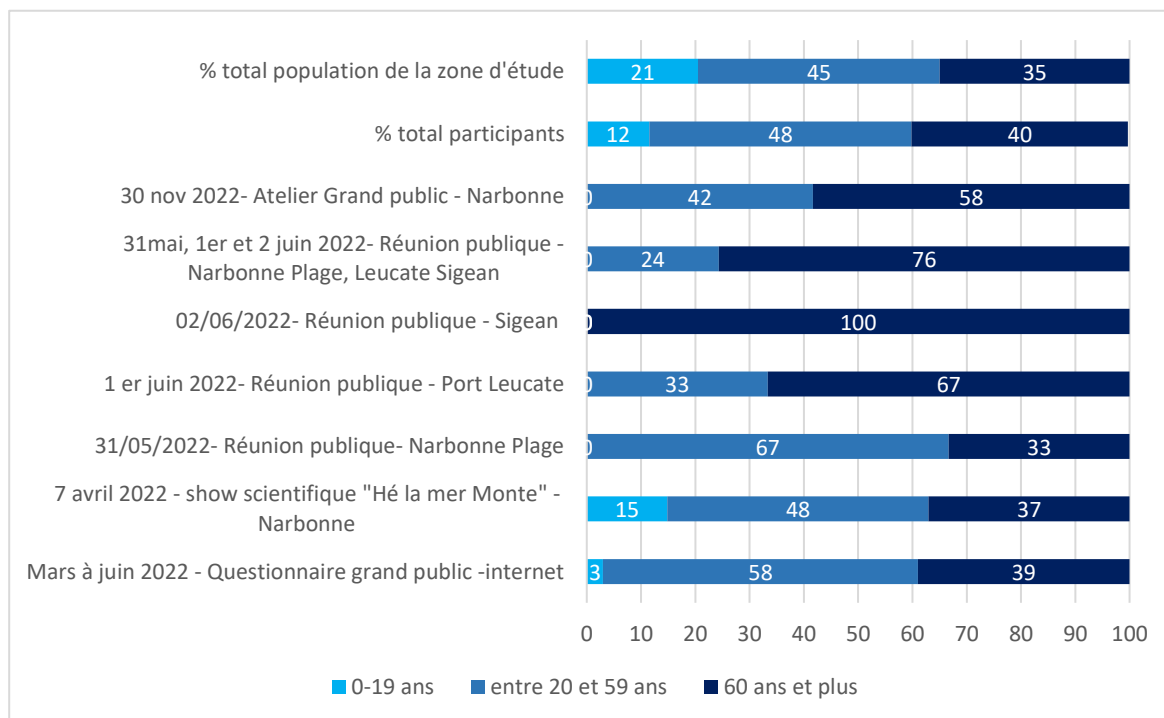


Figure 4 répartition des participants selon leur âge

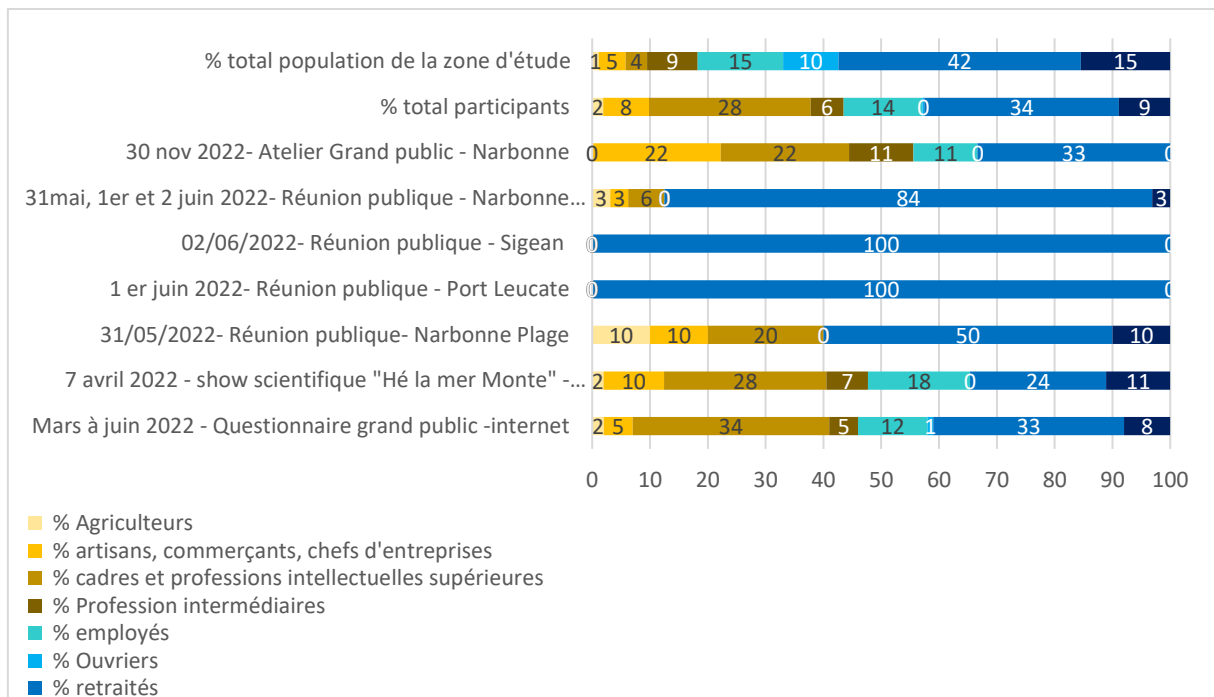


figure 5 CSP des participants

## 2. Finalisation du développement du kit-jeu LittoWAG, mise en production, et usage opérationnel dans les ateliers participatifs.

La construction du jeu s'est fait grâce à des allers retours sous la forme de test et de discussion avec les acteurs de terrains y compris les citoyens. La figure 6 illustre l'évolution de la représentation du territoire au cours de différents allers retours.

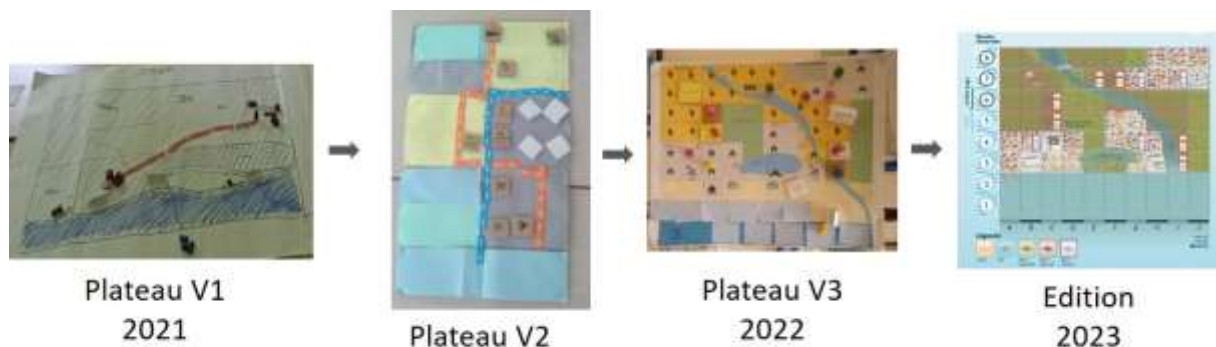


Figure 6 évolution du plateau de jeu LittoWag archétype de la côte d'Occitanie

Ce jeu porte sur l'adaptation du littoral face aux risques tels que la submersion marine et l'érosion. Le but est de ne pas finir les pieds dans l'eau. 5 acteurs sont présents et défendent 5 enjeux du territoire, vulnérables aux aléas. Ainsi sont représentés : les services publics, l'agriculture, la biodiversité, l'activité économique touristique et le budget du territoire indexé sur la taille de la plage, sous la forme de 5 baromètres. Ces derniers varient en fonction d'actions individuelles et collectives entreprises par les joueurs. Un tour

représente 5 années, il est prévu de faire jouer 4 tour et de voir l'évolution du territoire sur 20 ans. A chaque tour une case de sable disparaît (phénomène d'érosion « chronique ») et une submersion dont l'intensité est tirée au dés sévit sur le territoire. Selon son intensité les impacts en terme d'inondation et d'accentuation du phénomène d'érosion seront plus ou moins important. Les participants auront un certain nombre de cartes solutions leur disposition qu'ils pourront mettre en place afin de tenter d'enrayer la vulnérabilité du territoire. Ils pourront également imaginer et proposer des solutions non existantes dans le jeu.

La figure 7 présente les différents éléments du jeu<sup>1</sup>.

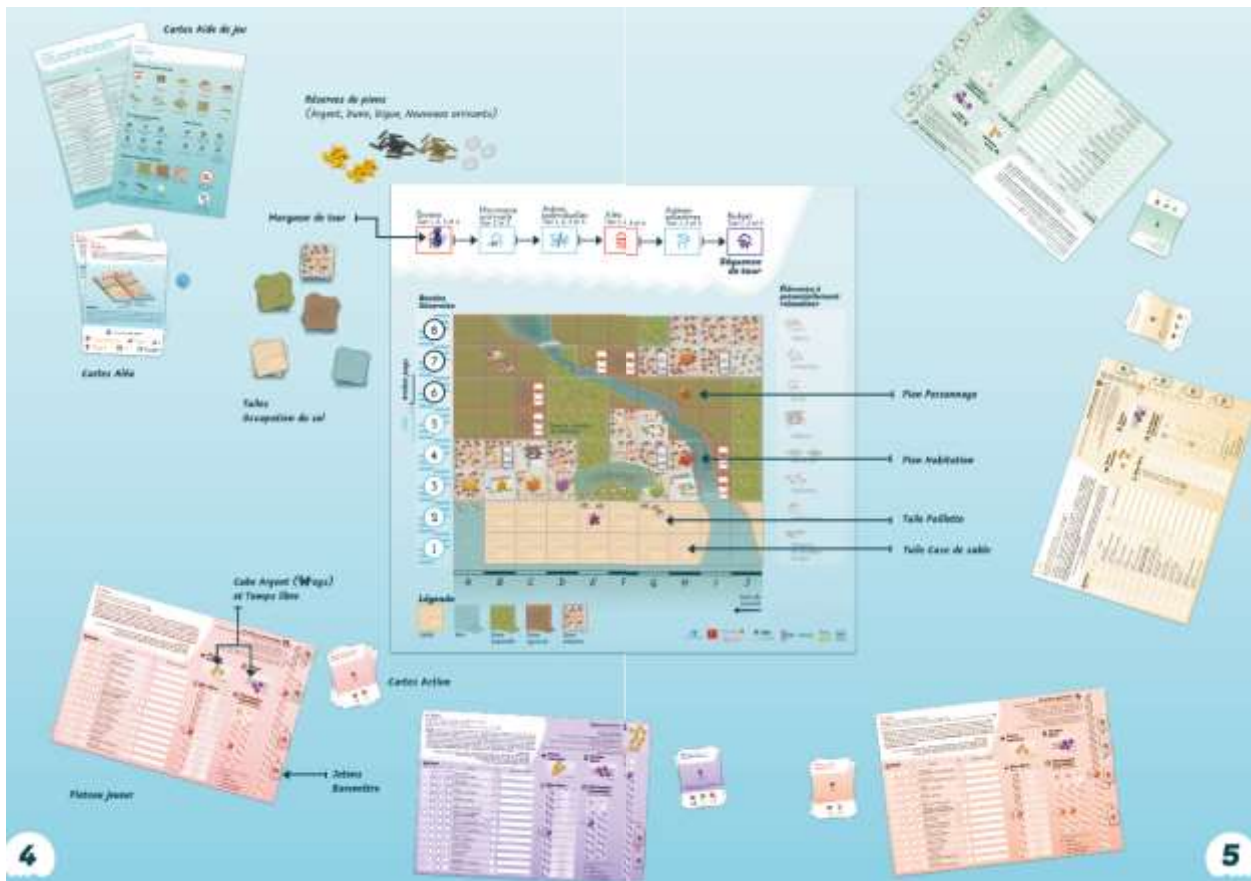


Figure 7 : structure de LittoWAG

Une fois la construction du jeu terminée nous avons souhaité « qualifier » la capacité de ce dispositif à faire participer le grand public à la réflexion sur la gestion intégrée du trait de côte.

Pour cela une dizaine d'ateliers ont été organisés sur le littoral. La figure 9 détaille la méthode de mise en œuvre en haut pour organiser des ateliers et en bas elle reprend le déroulement d'un atelier (questionnaires préliminaires, session de jeu, observation, débriefing, questionnaire de fin).

⇒ <sup>1</sup> Cf. <https://drive.google.com/file/d/1jOUY7ESBEo7AOirlrZQ5fMRHnc9oO8ep/view?usp=sharing> pour les règles intégrales.





Figure 9 Organisation des atelier LittoWag

Suite à la phase de conception du jeu (une fois la version stabilisée) une quinzaine d’ateliers ont pu être organisé sur le territoire rassemblant 67 participants. La figure 8 présente la localisation des ateliers.

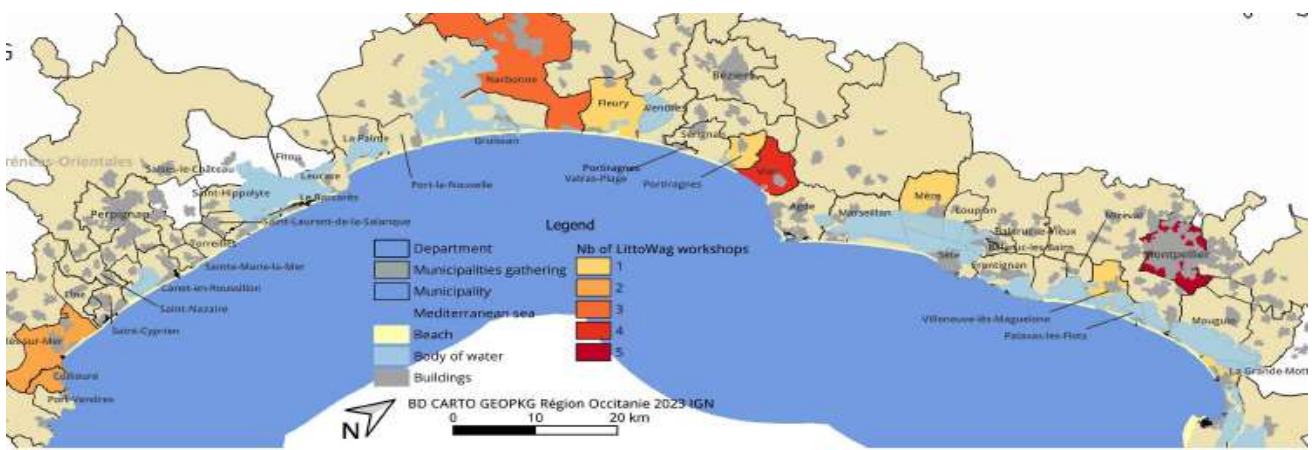


Figure 8 : Localisation des sessions

Lors de ces ateliers nous avons donc cherché à identifier (i) les choix que font les participants pour ne pas finir les pieds dans l’eau : quelles solutions gestions du trait de côte ils choisissent, quelles activités ils relocalisent et où ? quelles activités ils abandonnent ; (ii) les apprentissages permis par le jeu auprès des joueurs (apprentissages cognitifs, relationnels et normatifs). On retrouve ici les mêmes apprentissages que ceux que nous cherchons à identifier comme effets de la démarche mer en mouvement identifié au préalable.

Nous avons ensuite cherché à mettre en évidence les apports du jeu par rapport à une enquête par questionnaire reprenant les mêmes thématiques du jeu. 82 enquêtes ont pu être réalisées. Les résultats qui suivent sont des résultats préliminaires issue des 10 derniers ateliers mis en place sur le territoire. C’est notamment le fruit du travail de stage de Joana Line Guerreiro (cf la figure 10)

Département	Villes	Nombre d'enquêtes	Participants présents	Nombre de participants possibles
Hérault	Portiragnes	14	6	5
	Vias	20	2 + 6 + 5	15
	La Grande Motte	15	5 + 5	10
	Montpellier		4	5
	Villeneuve-Lès-Maguelone (VLM)		6 + 1	
	Mèze	2	6 + 2 + 6 + 2	
Aude	Narbonne		1	5
	Fleury d'Aude	8	0	5
Gard				
PO	Collioure	23	5+5	10
Nombre total		82	44 (Sans Méze ni VLM)	50

figure 10 nombre d'ateliers et d'enquêtes sur les quels sont fondés les résultats ici présents.

➤ Qui a participé

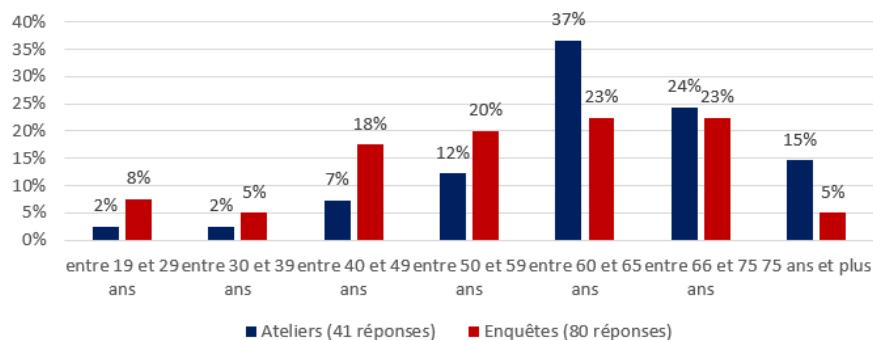


Figure 11 : structure d'âge (JLG)

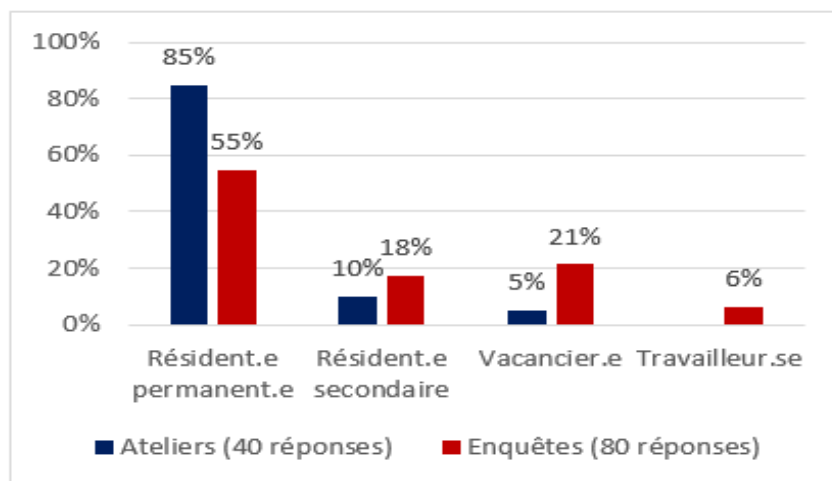


Figure 12 : part des résidents permanent et secondaire dans les personnes interrogées. (JLG)

➤ Sessions de jeux littoWag





Atelier la Grande Motte 26 juin 2023

Vias 29 juin 2023



Portiragnes 24 avril 2023

Collioure 18 avril 2023

➤ Evolution du plateau de jeu au cours d'une partie



Figure 14 : impact d'une tempête faible - les terres sont peu inondées – tour 1



Figure 15 : mesure de gestions mises en place après une tempête faible : tour 1 –  
génie écologique : ganivelles en C2 et J2,  
atténuateur de houle B0



Figure 16 : impact d'une tempête forte - perte massive de plages et inondations généralisées – Tour 2

Mesures de gestion : **3 cases autres techniques** : boudin géotextile, A1 B1 G1, ZU

**4 recomposition spatiale** : C4 ZU Hopital en ZN ; D3 ZU en ZN ; F7 ZA en ZU maison ; G8 ZN en ZU (Hopital)

**Relocalisé** : Hopital ; Maison de K. Dune (joueur)

**Non relocalisé** : Ecole, Maison orange en C3

➤ Schéma d'analyse des mesures de gestion adoptées

On ne peut reprendre ici les résultats complets, mais par exemple voici les stratégies d'adaptation proposées :

	Atelier 1 Montpellier	Atelier 2 Collioure	Atelier 3 Narbonne	Atelier 4 Portiragnes	Atelier 5 Collioure
Tour 1	Tempête Faible 3 Génie écologique parce que c'est naturel, pour protéger ce qui est le plus nu	Tempête Forte 2 Génies civil ZU, pour protéger les services publics (hôpital et école)	Tempête Extrême 5 Génies écologiques devant B C D E F pour faire une ligne	Tempête Faible 1 Génie civil ZU pour commencer par un côté 3 Génies écologiques ZU pour protéger les habitants	Tempête Faible 5 Génies écologiques pour protéger les ZU
	Tempête Forte → Les trois GE sont parties 5 Reconstitutions spatiales 4 ZU → ZN 1 ZN camping → ZN Non relocalisés : 2 maisons, 2 campings, 1 hôtel	Tempête Forte 1 Génie civil ZU, pour prolonger 2 Génie écologique devant ZN camping pour augmenter le baromètre biodiversité	Tempête Faible 4 Reconstitutions spatiales 2 ZU en ZN (3C et 3D) 1 ZA → ZN en 3I 1 ZN → ZU Non relocalisé : 1 maison	Tempête Forte → Les trois GE sont parties 1 Génie civil ZU Hôtel 2 Génie écologique devant les habitations 1 Autres techniques, sable devant l'école 2 Reconstitutions spatiales 2 ZN camping en ZN Non relocalisés : 2 Campings	Tempête Forte → Les cinq GE sont parties 5 Génie écologique ZU, les mêmes qu'avant car détruit 3 Reconstitutions spatiales ZN en ZU Hôpital G8 ZA en ZU 5A ZA en ZN en 3I Non relocalisé : ZA
	Atelier 6 Vias	Atelier 7 Vias	Atelier 8 La Grande Motte	Atelier 9 La Grande Motte	Atelier 10 Vias Ouest
Tour 1	Tempête Faible	Tempête Faible 2 Génie écologique J2 ZN pour protéger la nature C2 ZU pour hopital  1 Autre technique, boudin B1 ZU devant l'hôtel	Tempête Forte 3 Génie écologique, pour protéger ce qui est après le fleuve, dans le sens du courant. GE parce que pensent que c'est le plus durable	Tempête Faible 2 Génie civil devant les habitations car peur des grosses submersions	Tempête Forte 2 Autres techniques, boudins Pour protéger les services publics (école, hôpital)  Observation 2 cases ZN
	Tempête Extrême 4 Autres techniques, filets immergés Devant OE OF Camping OG, OH ZU  Pour protéger le sable qu'il y a encore	Tempête Extrême → Tout a été détruit 3 Autres techniques, boudin A1 B1 G1, ZU (pas assez d'argent pour mettre 3 digues)  4 reconstitutions spatiales ZU → ZN Hôpital ZU → ZN D3 ZA → ZU Maison de dune ZN → ZU Hôpital  Relocalisé : Hôpital Maison de Dune Non relocalisé : Ecole et Maison orange en C3	Tempête Faible 4 Génie écologique, à la suite des autres 4 Reconstitutions spatiales 2 ZU → ZN 1 ZN camping → ZN 1 ZN → ZU  Non relocalisé : 1 maison, 1 camping	Tempête Faible 4 Reconstitutions spatiales 2 ZU → ZN 2 ZA → ZU  Relocalisé : Un hôtel et une maison	Tempête Faible 1 Autre technique, boudin Devant l'hôtel parce qu'il rapporte de l'argent
Tour 2					

D'après Joana line Guerreiro (1023) comparaison des apports de deux outils de participation citoyenne (enquête et jeu de rôle littowag) pour l'adaptation du littoral d'occitanie face aux risques littoraux, mémoire de master 2 gestion des littoraux et des mers université des sciences de Montpellier.

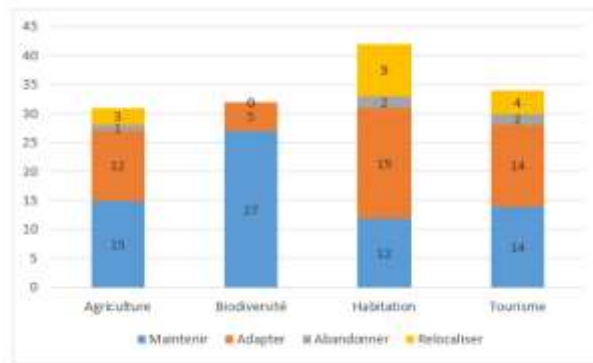


Figure 171 : devenir des usages littoraux souhaités par les joueurs à l'issue de la session de jeu (JLG)

Les observations faites à ce stade portent sur la comparaison entre la démarche analytique avec le jeu et les résultats d'enquêtes, sur l'organisation et la conduite de ces processus, sur le statut institutionnel de la démarche (rôle pour la région en regard de la stratégie de gestion du trait de côte et donc légitimité de la participation). Mais ces premiers résultats sont prometteurs et il serait raisonnable d'envisager une extension du dispositif et de son analyse.

Un poster<sup>2</sup> et un atelier ont été présentés lors de la conférence internationale ISAGA.

### 3. Poursuite du développement du kit ParticiPlay en lien avec l'action INRAE DAPP ParTIGA.

ParticiPlay est un outil d'entrée dans la participation, qui permet d'aborder l'ingénierie de participation de façon ludique. Son développement a mobilisé en plus de l'équipe LittoPART les contributions d'Elisa Crouzet, stagiaire ParTIGA, de Benjamin Noury, consultant, et de divers membres de l'équipe IPD GEAU. Les développements ont été présentés lors du colloque Jeux et Enjeux<sup>3</sup>, puis réutilisés lors d'ateliers dans le réseau ParTIGA (Sète) et lors d'un atelier test à Collioure (25/04/2023).



Figure 318 : atelier ParticiPlay Collioure 25/04/2023



Figure 2 : plaquette ParticiPlay

Les développements seront poursuivis fin 2023 pour :

1. Contribuer au panel citoyen (ci-dessous)

<sup>2</sup> <https://drive.google.com/file/d/1kUYd24N9P7eRAFcPKo0MeQrVnQ9tkion/view?usp=sharing>

<sup>3</sup>

<https://docs.google.com/presentation/d/1sNQLBqLn3Grdco4V1uOsBWsv7mGRacXiPhgBJfXO4/edit?usp=sharing>



2. Produire une version finale à mettre en fabrication.
3. Générer des résultats d'usage
4. Aller vers une publication de valorisation

#### 4. Mise en place d'un panel citoyen de validation finale de la démarche LittoPART

Cette action est fondamentale pour la bonne fin du projet. Depuis 3 ans il est extrêmement difficile d'obtenir un engagement réel et durable des collectivités partenaires, les élus étant en chemin très réticent à s'engager dans une participation effective. Malgré un très important effort de mobilisation et contacts multi-cibles, qui a surengagé l'équipe, on n'a pas obtenu de processus majeur, durable et auto-porté, dans les communes littorales. Les résultats pour LittoWAG sont intéressants mais restent exploratoires et ne rendent pas crédit à l'effort investi.

Dès lors, et dans la suite de l'action ante-projet d'AMI sur le débat littoral<sup>4</sup>, on met en place un panel citoyen, de type jury, avec groupe représentatif contractualisé, financé et fortement accompagné. On gagne ainsi l'assurance d'un processus durable et intensif, au sein duquel on prévoit de tester les 3 outils suivants : LittoWAG, ParticiPlay et CoOPLAN, issu des travaux antérieurs de CoOPLAGE. Cette action mobilise des moyens importants (un IE sur 6 mois, 50000 euros de budget logistique, un appui SG pour le cas spécifique des emplois de citoyens-jurys). Elle s'appuie sur 3 webinaires et 4 ateliers présentiels, pour un groupe de 24 citoyen.ne.s proches du littoral. Le pilotage est purement recherche, sans intervention politique. Une experte CNDP est associée au processus.

Ce dispositif sera placé en lien avec la Stratégie Régionale de Gestion du trait de Côte, et ses déclinaisons dans les 6 zones sédimentaires pilotes.

#### 5. Poursuite de la collaboration avec Resurgences R&D sur la plateforme numérique CoOPILOT

Les avancements testables de Résurgences R&D ont été contraints en 2023 et il les tests opérationnels ont été retardés. La situation évolue à partir d'août 2023 avec le recrutement plein temps d'une chargée d'opération, avec qui des tests numériques sont prévus entre fin 2023 et début 2024.



Figure 4 : flyer d'invitation au panel

<sup>4</sup> <https://drive.google.com/file/d/1ulmeKrxROqBuMp0SeL-xWs2Khfd0e68K/view?usp=sharing>

## Difficultés rencontrées – Commentaires

- Des partenaires originels (Sète, Argelès) sont sortis du cadre de collaboration.
- Un nombre très important de démarches visant à faire participer les citoyens sur les enjeux d'adaptation des territoires littoraux ont lieu avec un manque de lisibilité de ce foisonnement par les citoyens mais également auprès des porteurs de projet du à un manque de mise en complémentarité des initiatives similaires de la part du financeur.
- Une fébrilité des élus à parler de ce sujet auprès de leurs administrés (soutien locaux fluctuant au cours du temps)
- Les transactions de mise en place politique et sociale avec plus de quarante communes potentielles sont très chronophages et ont épuisé et frustré les équipes.
- D'où des départs en chemin (Eva Perrier, fin 2022 et Julie Latune, responsable projet, fin septembre 2023).
- La production scientifique de qualité devra attendre probablement la fin du panel citoyen, après le départ des personnels contractuels (budget épuisé).
- Il faudra prévoir un important effort de communication et valorisation pour lequel nous ne sommes pas équipés actuellement.

## Produits et valorisation

- Kit LittoWAG fabriqué, disponible
- Kit ParticiPlay à venir
- Séquence méthodologique globale à valoriser sous forme de manuel
- Publications sur les résultats à suivre
- La structure de valorisation industrielle de CoOPLAGE en cours de constitution (hors projet LittoPart) pourra porter la valorisation aussi de ces nouveaux produits.

## Annexes

### Calendrier d'activité LittoPART septembre 2022- août 2023 (pôle LiTTOWAG)

point avancement validation du contenu de LittoWAG avec partenaires	02/09/2022 10:55
point mer en mvt	05/09/2022 10:58
Test du jeu chez PlayTime	16/09/2022 10:58
COTECH Smmar /SMDA Mer en Mvt	22/09/2022 10:59
Point jeu LittoWag PlayTime	10/10/2022 11:05
COFIL SMMAR/SMDA/Mer en mvt	17/10/2022 11:02
Point LittoWag Play time	18/10/2022 11:06
organ démo littoWag ambition Littorale	18/10/2022 11:14
Point mer en mvt	21/10/2022 15:07
Point mer en mvt atelier gd public	27/10/2022 11:16
rdv Brl	28/10/2022 11:09
COTECH Région Littoral +	07/11/2022 11:17
Ambition Littorale	08/11/2022 11:18
point mer en mvt atelier gd public	14/11/2022 11:19
Réunion Jeu LittoWag PlayTime	15/11/2022 11:20
Présentation séminaire Réseau d'Observatoire du Littoral Normandie Haut de France	17/11/2022 13:21
Réunion surfrider "translittoPart"	20/11/2022 00:00
point atelier gd public mer en mvt	25/11/2022 11:28

rdv Play Time	28/11/2022 11:29
Atelier grand public SMMAR 30 novembre	30/11/2022 12:22
playtime	08/12/2022 11:32
Atelier gd public d'Ã©brief mer en mvt	09/12/2022 11:31
rdv Play Time	14/12/2022 11:34
ateliers LittoWAG MSH	16/12/2022 11:32
Rapport atelier grand public mer en mouvement	09/01/2023
Réunion élus Villeneuve les Maguelone "Translittopart"	11/01/2023
Réunion Graine Occitanie "Translittopart"	13/01/2023
Réunion Coopère 34 "Translittopart"	13/01/2023
Réunion Narbonne "Translittopart"	13/01/2023
Réunion Collioure "Translittopart"	13/01/2023
Prepa séminaire élus techniciens SMMAR mer en mouvement	16/01/2023
Réunion CPIE Bassin de Thau Guinguette Volente LittoPart	18/01/2023
Séminaire élus Techniciens SMMAR mer en mouvement Gruissan	26/01/2023
Master eau	30/01/2023
Réunion Portiragnes "Translittopart"	01/02/2023
Master eau restitution	09/02/2023
Réunion élus Vias "Translittopart"	14/02/2023
Réunion à la MSH réseau	21/02/2023
Atelier littoWAG avec Surfrider	25/02/2023
Atelier LittoWAG MPT F.Chopin Montpellier	14/02/2023
Réception des boites de jeux LittoWAG	12/03/2023
Réunion Fleury d'Aude "Translittopart"	06/04/2023
Enquêtes Portiragnes	17/04/2023
Atelier LittoWAG Collioure	18/04/2023
Enquête Collioure	18/04/2023
Atelier LittoWAG Narbonne	19/04/2023
Atelier LittoWAG Portiragnes	24/04/2023
Atelier LittoWAG Collioure	25/04/2023
Atelier Participlay Collioure	25/04/2023
Réunion appel à projet fondation de France (Côte ouest de Vias)	15/05/2023
Enquêtes Vias	16/05/2023
Atelier LittoWAG	16/05/2023
ateliers LittoWAG Mèze Guinguette Volante	24-mai
atelier/ Enquêtes LittoWAG Mèze Guinguette Volante	25-mai
Enquêtes Vias	05-juin
Atelier LittoWAG Vias	06-juin
Réunion prépa LittoWAG et Guinguette volante aout	07-juin
Enquêtes Fleury d'Aude	07-juin-23
Réunion REX commun AATRE	20-juin-23
Enquêtes LaGrande Motte	26-juin-23
Atelier LittoWAG La Grande Motte	26-juin-23
Atelier "En Haut" Villeneuve les Maguelones	28-juin-23
Atelier LittoWAG Vias ouest	29-juin-23
Enquêtes Vias	29-juin-23
Réunion Mer en Mouvement REX	03-juil-23
Colloque ISAGA	du 4 au 7 juillet 2023



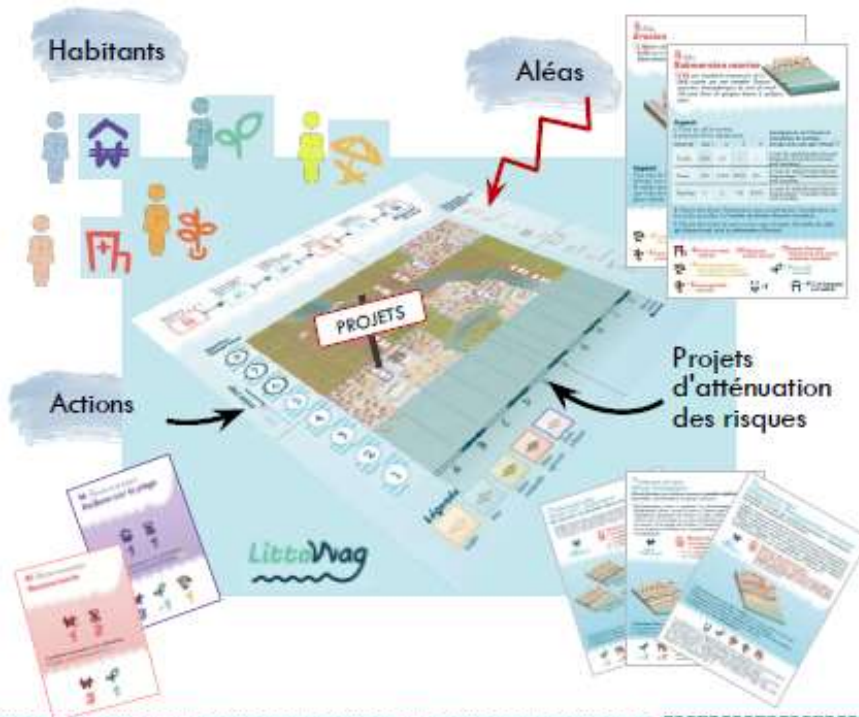
Point Région AATRE	21-juil-23
Point convention Mer en Mouvement	25-juil-23
Atelier LittoWag et ginguette volante Villeneuve les Magelone	4 et 5 août 2023

**Plaquette de présentation du jeu LittoWag**



## UN JEU POUR PENSER L'ADAPTATION DU LITTORAL D'OCCITANIE FACE AUX RISQUES LITTORAUX

LittoWag est un jeu de plateau pour explorer collectivement l'adaptation des territoires aux aléas littoraux. C'est un jeu de rôle immersif où plusieurs usagers du territoire cohabitent et doivent éviter collectivement de se retrouver les "pieds dans l'eau" !



### Objectifs du dispositif :

- Apprendre sur les aléas, les risques littoraux, les enjeux et les options de gestion du trait de côte,
- Prendre des décisions en faisant choix d'actions individuelles et collectives pour gérer le trait de côte,
- Réfléchir aux usages du territoire à court et à moyen terme et à leur adaptation,
- Découvrir les interdépendances et interactions entre les différents éléments du jeu, appréhender la complexité du sujet,
- S'amuser, échanger et créer du lien avec d'autres acteurs du territoire,
- Participer à une discussion sur l'adaptation des territoires littoraux.

### A destination de qui ?

#### Prioritairement

- Grand public adulte : usagers des littoraux, résidents permanents, secondaires et touristes.
- Lycéens,
- Elus,

#### Secondairement

- Gestionnaires,
- Associations.

**But du jeu :** Ne pas finir les pieds dans l'eau ! Vous devez épargner votre territoire des inondations et l'adapter afin qu'il puisse faire face aux phénomènes d'érosion et aux risques de submersions marines !

CONTACTS :



[julie.latune@inrae.fr](mailto:julie.latune@inrae.fr)  
[mariana.machado-rios@inrae.fr](mailto:mariana.machado-rios@inrae.fr)  
[nils.ferrandi@inrae.fr](mailto:nils.ferrandi@inrae.fr)





## UN JEU POUR PENSER L'ADAPTATION DU LITTORAL D'OCCITANIE FACE AUX RISQUES LITTORAUX



### Atelier avec le jeu de plateau "LittoWag : penser l'adaptation du littoral d'Occitanie face aux risques littoraux"

#### **Objectif de LittoWag :**

Faire réfléchir à l'adaptation d'un territoire littoral face aux aléas de submersion marines et au phénomène d'érosion.

**Public :** le jeu a été envisagé pour faire jouer les citoyens du littoral (Grand public adulte, résidents permanents, secondaires, touristes, élus) de façon prioritaire. Il est aussi possible d'envisager de faire le jeu auprès de lycéens. Aucun prérequis n'est nécessaire pour participer.

#### **Le jeu :**

LittoWag est un jeu de plateau pour explorer collectivement l'adaptation des territoires aux aléas littoraux. C'est un jeu de rôle immersif où plusieurs usagers du territoire cohabitent et doivent éviter collectivement de se retrouver les pieds dans l'eau.

En effet, le territoire de LittoWag est soumis à des phénomènes d'érosion de la côte et de submersions marines de plus en plus fréquentes. Face à tous ces phénomènes les usagers du territoire doivent s'adapter en construisant un territoire qui puisse continuer à remplir ses fonctions principales au cours du temps. Au travers les 4 tours de jeu, les joueurs choisiront quelles actions d'adaptation ils souhaitent mettre en place, de même ils réfléchiront aux usages du territoire qu'ils souhaitent maintenir ou adapter d'ici les 20 prochaines années.

Le jeu de simulation de 2 heures environ est suivi d'une discussion au cours de laquelle on revient sur ce qui s'est déroulé pendant le jeu afin de le mettre en perspective avec la réalité. Suite à cette mise en situation plusieurs sujets peuvent être abordés :

- Quelles solutions de gestion ils envisagent ?
- Comment les citoyens se projettent sur le littoral de demain ?
- Quels sont les usages du territoire qu'ils veulent maintenir de façon prioritaire ?
- Comment ils adaptent les usages de territoire face aux aléas littoraux ?
- Quel débat émerge sur les enjeux de justice spatiale ?
- Quels débats émergent autour de la recomposition spatiale ?

#### **Informations pratiques :**

Durée de l'atelier : 3 heures

Nombre de Participants : de 4 à 10 joueurs par session de jeu

Matériel : 1 table, chaises (1 par joueur); le support de jeu, son animation et observation sont fournis par Inrae

#### CONTACTS



[julia.lahune@inrae.fr](mailto:julia.lahune@inrae.fr)  
[marianna.machado-rios@inrae.fr](mailto:marianna.machado-rios@inrae.fr)  
[nils.ferrand@inrae.fr](mailto:nils.ferrand@inrae.fr)

