

Jeu des communs / janvier 22

Présentation

Ce jeu de mise en situation propose d'imaginer de nouvelles formes de coopérations territoriales pour construire des réponses aux crises et défis de nos territoires. Il s'inspire du mouvement des communs* et des différentes expérimentations de partenariats publics-communs menées aujourd'hui par des villes et collectivités locales, en France, en Europe et ailleurs.

Entre 2018-et 2020, dans le cadre du projet Enacting the commons, la 27e Région et ses partenaires ont en effet été à la rencontre d'une dizaine de ces villes européennes et ont documenté ces expérimentations ainsi que les outils et cadres juridiques, financiers, organisationnels dessinés pour faire exister et sécuriser cette gestion en commun.

Ce jeu est l'occasion de partager ces enseignements et de tester de nouvelles façons inclusives, démocratiques et fondées sur l'entraide, pour construire des réponses face à des crises.

Pour aller plus loin : <https://enactingthecommons.la27eregion.fr/>

Enacting the commons a été soutenu par le programme Erasmus+ de l'Union européenne

**Un commun, c'est une ressource partagée, gérée et maintenue collectivement par une communauté ; celle-ci établit une structure de gouvernance, c'est-à-dire des règles dans le but de préserver et pérenniser cette ressource tout en fournissant la possibilité de l'utiliser par tous.*

Déroulé du jeu

Pitch du jeu : un contexte territorial est mis en péril par une mutation tragique. Les participants doivent annuler la menace en activant des mécanismes de communs sur le territoire.

Ex de crise de départ:

En plein été, une vague de chaleur très forte se produit sur l'ensemble de l'Europe pendant 10 jours et nuits d'affilés : les températures de nuit sont supérieures à 32 °C et les températures de jour, dépassent les 42 °C. Malgré toutes les précautions prises, la population est gravement touchée (fatigue, aggravation des pathologies existantes, manque d'eau), les structures de soins sont débordées, l'espace public est déserté et l'économie est fortement ralentie.

Mise en place

En amont du jeu, on choisit **la crise qui sera le point de départ du jeu** (canicule majeure, feux de forêts, passage en force de l'extrême droite au pouvoir, etc.), **ses conséquences** (=tuiles risques) **à court, moyen et long terme**, réparties dans des enjeux économiques, politiques, environnementaux, ou sociaux (rupture des biens de première nécessité, mortalité des personnes fragiles, perte de biodiversité, état d'urgence, dégradation de l'espace public, etc.), et une **sélection de carte 'leviers de communs'** qui permettraient d'y répondre.

Démarrage du jeu.

Le maître du jeu fait une brève introduction sur le cadre du jeu, le mouvement des communs, et le point de départ du jeu: Un événement tragique qui s'abat sur le territoire. Il peut avec les joueurs compléter l'événement tragique par des exemples qui parlent de leur contexte.

Chaque joueur choisit d'être une **partie prenante** au sein d'une liste proposée qui couvre globalement la **sphère publique, la sphère privée et le tiers secteur** (acteur associatif, administration locale, PME, habitant engagé, syndicat parental ...). Au démarrage du jeu, les participants peuvent décrire plus précisément leur « personnage », préciser ses intentions, la manière dont la crise l'impacte, etc.

Chaque « **tuile risque** » est placée sur une des trajectoires du plateau de jeu, comporte une indication sur le nombre de leviers de communs qu'il faut activer pour la défausser. Lorsqu'une « **tuile risque** » est défaussée, on la retourne, elle devient une « **tuile force** » et désigne donc une nouvelle force du territoire.

Dans la suite du jeu, les participants vont sélectionner, ré-interpréter et activer des « **cartes leviers de communs** » (une carte vaut pour un «levier» demandé par la «tuile risque») pour défausser ces dernières.

Tour de jeu / résolution

Le maître de jeu désigne le premier risque à lever, et le temps imparti pour cela. Les participants prennent un temps pour se familiariser avec le plateau et les cartes leviers de communs.

Chacun choisit une « **cartes communs** » qu'il souhaite activer, et argumente son choix (pourquoi elle serait utile, comment on l'interpréterait dans la situation). Un vote a lieu pour choisir la « **cartes commun** », et ainsi de suite jusqu'à lever le risque. Les cartes qui dans le tour de vote ne sont pas activées sont automatiquement défaussées. A chaque nouvelle main, les participant.es choisissent de nouvelles cartes pour remplacer celles qu'on a pas réussi à activer (le but étant de passer en revue un maximum de mécanismes).

Les « **cartes communs** » sont classées en 3 niveaux :

- niveau 1 : des exemples de projets
- niveau 2 : des exemples de mécanismes mis en place pour faciliter ces projets
- niveau 3 : des systèmes (vision de la société ou horizon politique dont ces projets se revendiquent)

Les trois niveaux sont complémentaires.

Les « **cartes communs** » sont classées en 3 champs thématiques :

- **partager le pouvoir** : comprend toutes les initiatives visant la co-gestion, la participation renforcée, la dé-verticalisation, le partage des ressources ...
- **diffuser / soutenir / financer les communs** : toutes les initiatives visant à rendre les communs plus forts, plus démocratiques, plus durables.
- **promouvoir le progrès social** : toutes les initiatives ayant une visée émancipatrice et au delà de l'intérêt communautaire

Tour de jeu suivants

Timer le jeu et la prise de décision peut être un élément additionnel. Dans ce cas, A chaque main, on avance sur la **ligne de temps**. Celle-ci peut induire des changements de contexte qui sont précisés par le maître du jeu..