

★ UN OUTIL D'APPUI AU DÉVELOPPEMENT LOCAL ★

Objectifs

Pour les acteurs du développement local, en ouverture d'une séquence de formation au développement local, Nenco vise l'assimilation de deux éléments cruciaux :

- Appréhender les enjeux et les stratégies d'actions des uns et des autres et donc saisir la nécessité de négocier, s'associer et planifier le projet de territoire
- Prendre conscience de la notion de territoire et planification du développement



Public Visé : les FUTURS acteurs du développement local

- Elus
- Représentants des services de l'état
- Représentants de la société civile
- Organisations Non Gouvernementales
- Etudiants
- Paysans

MOTEURS PRINCIPAUX DU JEU

La négociation :

Chaque joueur dispose de ressources et d'objectifs spécifiques, mais ne peut les atteindre qu'en obtenant l'aide et la collaboration d'autres joueurs.

L'anticipation :

Les joueurs réalisent des projets mais ils doivent anticiper afin de les réaliser au moment opportun et dans une succession efficace.





nenco : jeu et ingénierie didactique

Nenco permet aux participants d'assimiler deux éléments fondamentaux à la mise en place d'un projet de développement local : la notion de territoire et de développement de ce dernier, et la présence d'acteurs différents aux objectifs différents et parfois opposés.

La transmission de ces deux éléments permettra ensuite de poursuivre par une formation approfondie au développement local. Nenco est donc conçu comme un élément à part entière d'une formation plus large : son prélude.

Pour atteindre ses objectifs, Nenco a recours au jeu et plus particulièrement à une ingénierie didactique du jeu.

Le jeu, en effet, permet de créer une bulle fictive dans laquelle les joueurs se saisissent des éléments en jeu sans se préoccuper du lien qu'ils ont au réel, ou du poids et des difficultés qu'ils peuvent représenter. Par exemple, un paysan pourra se prendre au jeu et représenter un notable, argumenter en faveur de ses besoins de notable dans le jeu, sans pour autant y attacher le passif que cette position représente pour lui dans la réalité.

Dans ce cadre fictif, qui permet donc un gommage des différences sociales, on met en place des règles. Celles-ci, dans Nenco permettent la simulation simplifiée du développement d'une île fictive. Chaque joueur représente un habitant (notable, paysan, église, etc.), dispose de ressources spécifiques (agricoles, financières) et doit négocier avec les autres joueurs pour fabriquer des bâtiments contribuant au développement de l'île mais aussi à son succès et son bien-être personnel.

Ainsi, dans le cadre fictif du jeu, les participants négocient en fonction de leurs objectifs propres et progressivement, d'une manière différente à chaque partie, développent l'île.

Une fois la partie terminée, et un vainqueur désigné, on sort du jeu et on retrouve le réel. C'est alors, et alors seulement que l'on commencera à faire le rapprochement entre les comportements en jeu et ceux de la réalité. On reviendra sur les comportements de chacun et on essaiera de comprendre quels parallèles on peut faire avec la situation réelle. Par exemple, on se demandera pourquoi tel notable a refusé de participer à l'élaboration d'une coopérative agricole, ou comment telle région est parvenue à remporter toutes les élections et la majorité des ressources.

Ces parallèles ont des limites évidentes mais permettent de se saisir de manière simplifiée et surtout impliquée des enjeux et des notions fondamentales nécessaires à la mise en place d'un projet de développement local.

Une logique d'animation

La mise en place de Nenco suppose l'intervention d'un animateur formé à son utilisation.

Celui-ci doit disposer de compétences de deux types. Il doit tout d'abord comprendre les enjeux du développement local et comment Nenco permet une compréhension de ces enjeux. Il doit ensuite disposer de compétences d'animations spécifiques aux négociations et aux outils ludiques.