

Restitution stage 2025

Le Défi Clé Water Occitanie (WOC) est un programme financé par la Région Occitanie et porté par l'Université de Montpellier. Le réseau de recherche du Défi Clé WOC est le résultat d'une entente entre le Centre International UNESCO de l'Eau ICIREWARD de Montpellier et le GIS Eau Toulouse.

L'objectif du Défi Clé Water Occitanie est d'étudier les solutions locales de réusages de l'eau et leur pertinence au regard des enjeux du cycle de l'eau. Il soutient des projets de recherches interdisciplinaires en s'appuyant sur des projets à plusieurs échelles, associant une approche multi-acteurs au travers d'un réseau de six territoires « Living Labs » en Occitanie.

Au sein du Défi Clé WOC, un Living Lab correspond à un territoire où se rassemblent des chercheurs et des acteurs locaux afin de faire émerger des questions liées aux réusages de l'eau pertinentes dans ces territoires. Ce processus d'identification des problématiques et de co-construction des questions de recherches permet d'étudier les options de réusages et leur pertinence avec des stages de Master, dans un contexte de raréfaction de cette ressource. Chaque Living Lab explore différentes questions autour des options de réusages au regard d'une thématique spécifique à chaque territoire.

Cette courte fiche a pour but de servir de support de communication auprès des financeurs, des partenaires des autres Living Labs du Défi Clé, ou d'autres partenaires potentiels pour des collaborations futures au-delà du Défi Clé

Stage 2025 sur Terr'reuse/Living Lab CCC

Titre du stage : « REUT et jeu sérieux, ou la construction d'une démarche participative dans un projet de recherche techno-solutionniste »

Période de stage : du 03/03/2025 au 29/08/2025

Encadrement : Angélie Descamps Alexandra, GEODE UT2J Toulouse,
Delomel Chloé, Mines Ales, Hydrosociences Montpellier

Présentation de l'étudiant-e :

Mouchard, Corentin
Master 2 Géographie, Aménagement et Développement à Paris-Nanterre



Objectif du stage :

L'objectif du stage était de contribuer à la construction d'une démarche participative pour co-construire avec les acteurs du LL du Clermontais des scénarii portant sur l'évaluation de la pertinence de la mise en place de la REUT et/ou l'exploration d'autres alternatives sur le territoire.

Cette démarche s'est traduite par la création d'un jeu de simulation du Clermontais qui s'intitule *Goutte à goutte*.

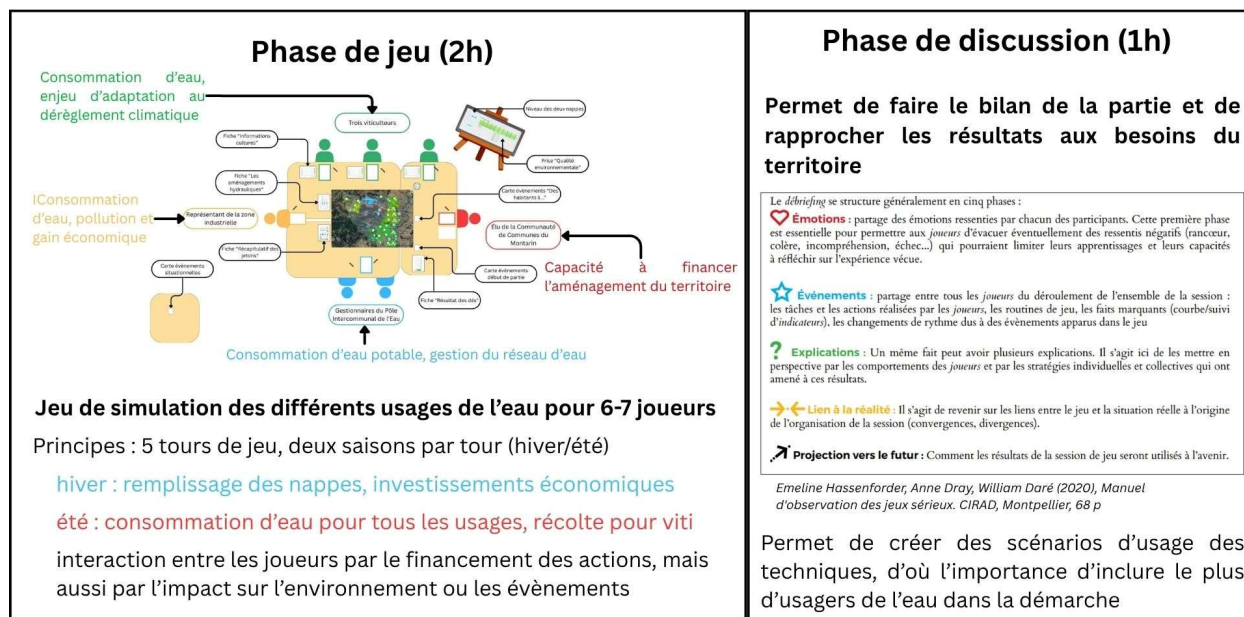
Le stage apporte par ailleurs un travail réflexif réalisé à partir d'entretiens semi-directifs sur la pratique de la participation par les chercheur.euse.s du Défi pour étudier la portée des démarches des Living Labs.

Principaux résultats et conclusions :

Le jeu constitue le résultat central du stage. Ce jeu se concentre autour de 6 rôles (élu d'une communauté de communes, gestionnaire de l'eau potable, 3 viticulteurs, un industriel) qui représentent différents usages de l'eau (domestique, agricole, industrielle). Les mécaniques de jeu se concentrent sur la mise en place d'aménagements ou de changements de pratiques qui modifient la consommation en eau, mais aussi la démographie ou la qualité environnementale du territoire. Une session de jeu demande 6 à 7 participant.e.s et dure 3 heures. Deux heures servent à la partie de jeu, et une heure à la relecture et discussion qui est la plus importante partie car elle permet de lier la session de jeu aux réalités du territoire. Concernant le jeu sérieux, il a été déployé 4 fois ultérieurement au stage.

Sur un plan plus général, je considère que le Défi est un dispositif participatif qui ne correspond pas aux objectifs annoncés, et en particulier à celui de co-construction. En effet, bien que les démarches correspondent à un partenariat (selon Arnstein) avec les membres du Comité de Pilotage, l'organisation structurelle du Défi le contraint à un public restreint et à des ateliers participatifs limités dans le temps.

Atelier participatif sur les usages de l'eau



Description de la méthodologie :

Jeu sérieux :

- constitution d'un organigramme des acteurs humains, non-humains et non-vivants pour définir les éléments à représenter dans le jeu et les actions qui y sont liées
- analyse cartographique pour traduire les cartes en un plateau de jeu
- construction du système économique du jeu par un travail bibliographique basé sur des articles de journaux dédiés aux agriculteurs, des rapports/devis sur des infrastructures hydrauliques et les budgets de la CCC ; une fois les coûts connus, travail de simplification et de mise en cohérence des différentes données
- sessions de jeu de test pour l'améliorer

Entretiens :

- questions sur le profil de l'interrogé.e
- questions sur le travail au sein et en dehors du programme
- questions sur les démarches participatives au sein du programme

Description des résultats et discussion :

L'objectif principal du stage était de créer et de réaliser une démarche participative. La démarche participative n'ayant pas eu lieu pendant mon stage, j'ai réalisé un travail d'étude de la pratique des démarches participatives au sein du Défi WOC.

Il en ressort que le Défi est dans une incapacité structurelle de mener des démarches de co-construction car il manque de moyens humains, et donc financier, pour animer les démarches participatives ouvertes à un public large sur le long terme. La conséquence de ce manque est le détournement des termes liés à la co-construction au profit d'acteurs politiques et économiques qui pourraient utiliser l'habillage participatif du Défi pour légitimer des choix dans l'aménagement du territoire.

Sans mentionner ce risque, les acteurs universitaires perçoivent des limites aux démarches participatives menées. Les interrogé.e.s ont développé.e.s quatre conceptions de ces limites. La conception « amorce » considère que le projet a besoin de temps, la conception « limite » souligne le besoin d'inclusivité du projet, la

conception « moyenne » plaide pour un projet qui parle à tous les acteurs des territoires, et en particulier les marginalisés, et la conception « optimiste » considère que les limites ont en grandes parties été résolues.

Difficultés rencontrées :

Je ne suis pas parvenu à organiser une session de jeu avec les principaux.ales intéressé.e.s, dû à une inadéquation entre les agendas. La doctorante du projet Chloé Delomel mettra ce jeu en œuvre à partir d'octobre 2025. Il pourra ensuite être déployé au besoin.

Perspectives et recommandations (clés d'avancement technique dans la réflexion autour des réusages de l'eau) :

La démarche participative dont j'ai eu la charge est destinée à s'adresser à un public restreint composé quasi-uniquement de décideurs, gestionnaires et usagers influents. La gestion de l'eau, dans la mesure où elle impact l'ensemble de la gouvernance d'un territoire gagnerait à s'ouvrir à un plus grand public pour lui permettre de participer aux prises de décisions. Évidemment, cette démarche demanderait des moyens économiques qui ne sont plus accessibles pour le Défi.

Schémas et illustrations supplémentaires :

Illustration des résultats du travail réflexif réalisé à partir d'entretiens semi-directifs sur la pratique de la participation par les chercheur.euse.s du Défis : Quatre conceptions de la participation par les acteurs universitaires

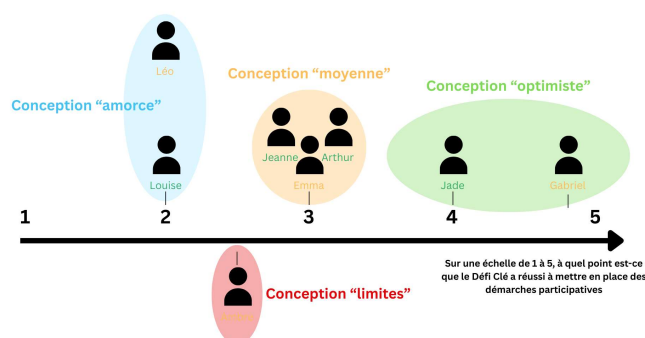


Illustration liée au diagnostic territorial (le document est consultable sur le site du projet)

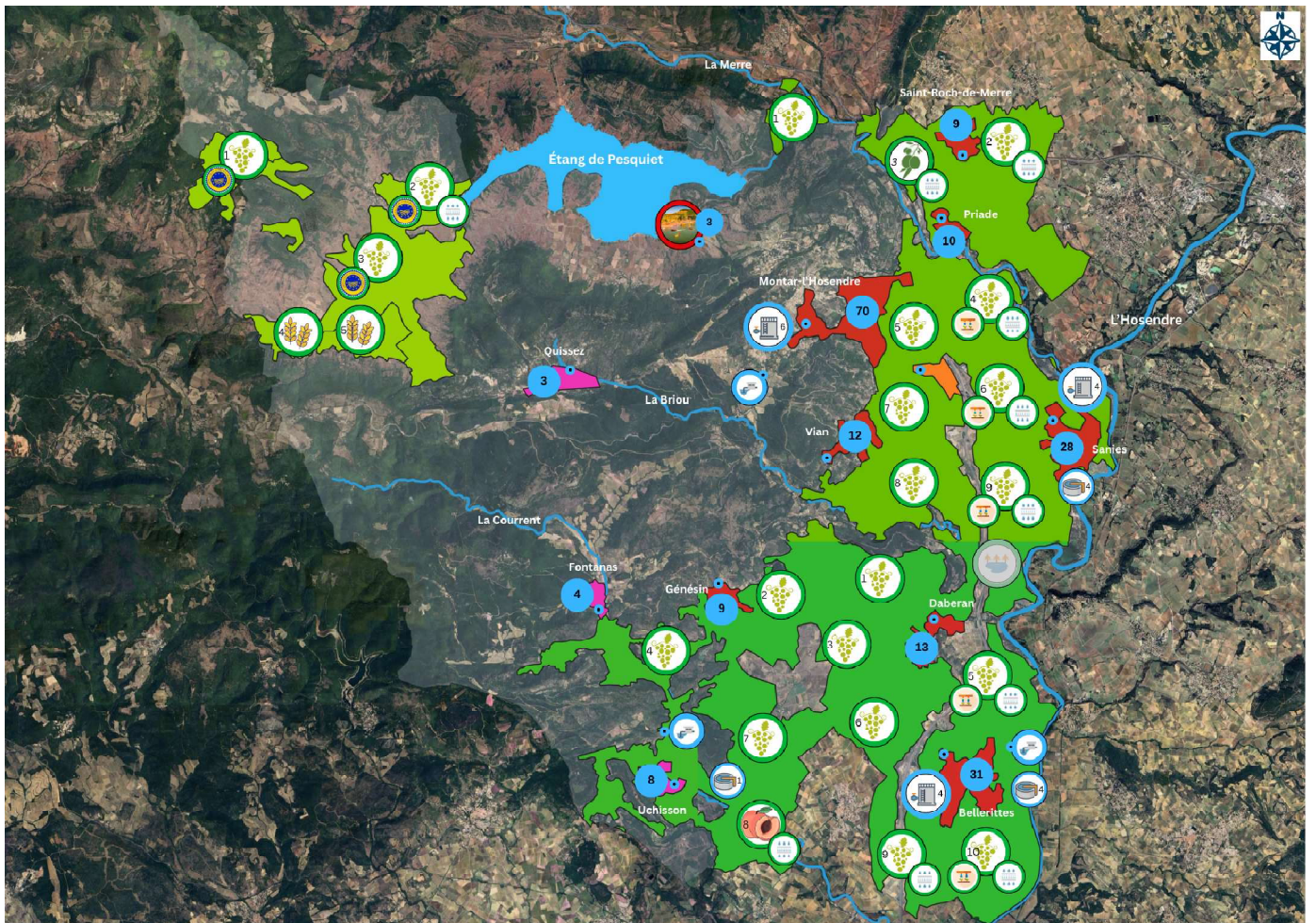
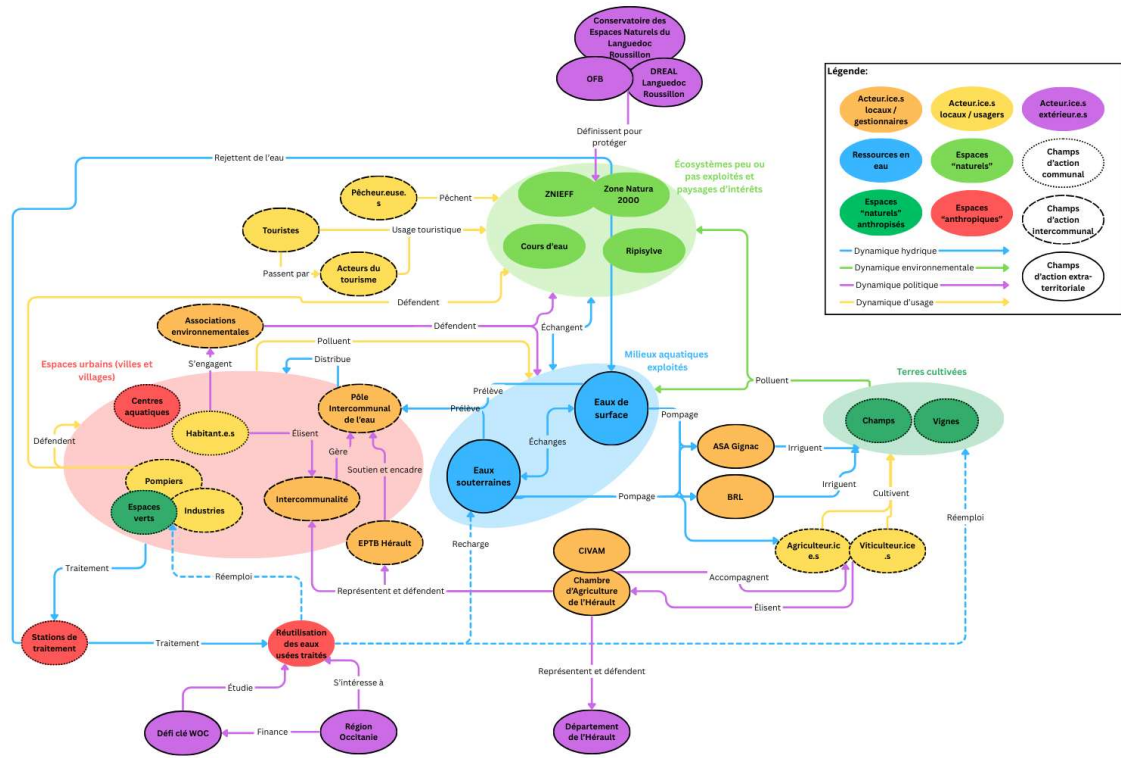


Illustration du plateau de jeu : Echelle de la Communauté de Commune du Clermontois , approche géographique fonctionnelle territoriale

Illustration de la phase de test du jeu (juin 2025, Hydrosience Montpellier)

