



JEUX ET ENJEUX 2024

Livret de la conférence
Montpellier, 25 au 27 juin 2024

COMPOSER UN TERRITOIRE DE VIE EN COMMUN ENTRE HUMAINS ET NON-HUMAINS : L'EXEMPLE DU JEU "UBUNTU"

Nicolas Gaidet (1)

(1) UMR SENS, CIRAD, Montpellier

Les formes de vie autres qu'humaines qui partagent nos espaces de vie au quotidien, bien qu'abondantes et diverses, restent largement absentes de notre champ d'attention et d'égards. Nos modes de vie modernes font que, au-delà ces espèces domestiquées, rares sont les expériences individuelles d'interactions avec des non-humains. Sur le plan politique et juridique, l'exploitation, la régulation ou la mise en protection sont les formes essentielles de relations aux non-humains de nos sociétés. Fondés sur une vision profondément anthropocentrée d'un vivant utile, nocif ou patrimonial, ces modes de relations renvoient les non-humains à un statut d'objet subordonné dont les humains prennent en charge le destin.

Pourtant d'autres modalités d'attention et de relations aux non-humains sont possibles. Percevoir les non-humains comme des sujets sociaux (Tsing, 2013) et élargir notre registre de relations sociales avec eux permet de réintégrer humains et non-humains dans un tissu d'interdépendances au sein d'une même communauté de vie (Guimont, 2020). Un nombre croissant de travaux de recherches proposent des cadres d'analyses ou des méthodes pour adopter une perspective « multi-espèces », en permettant d'intégrer les points de vue non-humains à partir d'expériences engageant le corps ou l'imagination (Bastian, 2017). Pourtant dans les démarches participatives, peu nombreux sont les jeux de rôles ou les pièces de théâtre forum qui font directement intervenir des non-humains, plantes ou animaux, comme des sujets actifs et des partenaires sociaux avec lesquels les humains puissent expérimenter des manières de vivre ensemble.

Dans la plupart des dispositifs participatifs utilisés pour faciliter la coordination entre usagers de ressources naturelles, les non-humains sont présents sous formes de ressources ou d'indicateurs reflétant les conséquences des actions des humains, plutôt que comme des membres à part entière d'un réseau d'acteurs-usagers en interdépendance. Les jeux qui ont vocation à mettre en discussion les modalités de partage entre usagers d'une ressource naturelle considèrent de manière implicite que ces usagers sont systématiquement humains. Or rien n'empêche d'adopter cette démarche, inscrite dans le cadre de la fiction et de l'imaginaire, pour un collectif qui regrouperait des usagers à la fois humains et non-humains (Gaidet et Aubert, 2022). Car en pratique, une situation dans laquelle une ressource utilisée par des humains se trouve également utilisée par des non-humains, est bien un cas général plutôt qu'un cas particulier.

Ainsi, l'un des objectifs des démarches d'accompagnement qui consiste à faciliter la reconnaissance par les participants de l'existence d'une pluralité de représentations subjectives et d'intérêts propres vis-à-vis de l'enjeu étudié, peut être étendu aux non-humains. Si quelques jeux proposent aux participants d'incarner des non-humains afin d'adopter la perspective d'une forme de vie « autre » (Coz et Mathevet, 2024), rares sont ceux dans lequel des joueurs humains et des joueurs non-humains sont mis en situation d'interagir directement ensemble pour se coordonner autour d'un intérêt en commun (Depigny et Michelin, 2007 ; Romani et al., 2022). Le dispositif Ubuntu présenté ici propose de faire cette expérience au sein d'une communauté sociale élargie, dans laquelle des joueurs humains et non-humains sont invités à composer entre eux un territoire de vie en commun. Le nom Ubuntu provient d'un terme utilisé dans plusieurs langues bantoues d'Afrique australe pour exprimer le lien profond entre l'épanouissement individuel et le bien-être collectif, l'interdépendance entre soi et sa communauté de vie. Créer un espace de jeu où l'on s'autorise i) à penser comme un non-humain, et ii) à considérer les non-humains comme des acteurs territoriaux au côté des humains, c'est offrir la possibilité de questionner les pratiques et les interprétations établies dans nos relations au monde vivant. Ubuntu s'adresse à des collectifs d'habitants ou à des acteurs de la gestion territoriale souhaitant réfléchir collectivement à la construction d'un projet de territoire et appréhender d'une manière différente les enjeux environnementaux. Ce dispositif combine les méthodes participatives et sensibles afin de permettre aux participants d'interroger notre attention au monde vivant et favoriser l'expression de la diversité des attachements à nos milieux de vie. Il s'appuie sur la mobilisation des imaginaires et des affects pour favoriser les échanges sur ce à quoi l'on tient dans nos rapports au collectif, au territoire et à la nature. La structure flexible du dispositif permet une contextualisation du scénario (événements, personnages, configurations) à chaque situation d'action et aux enjeux locaux. En partant d'une tension autour de la disponibilité de l'espace, Ubuntu propose des mises en situation autour d'un plateau de jeu rythmées par des séquences informatives, sous la forme de saynètes (interprétées par l'équipe d'animation) mettant en scène des habitants du territoire ou par la diffusion de supports audiovisuels. La présence et le rôle des non-humains sont progressivement révélés au cours du jeu. L'objectif est double : expérimenter différentes manières d'habiter un territoire pour faire face à des dilemmes sociaux et environnementaux ; faire une expérience de pensée dans laquelle humains et non-humains sont progressivement susceptibles de communiquer et de coordonner leurs manières de vivre. Les différentes mises en situation scénarisées et mises en scène dans Ubuntu seront présentées au regard des rapports à la Nature et des affects qu'elles proposent de révéler. Elles seront illustrées par des éléments recueillis lors des sessions de jeu .

réalisées en 2023. L'exposé proposera de faire un pas de côté vis-à-vis de cette croyance en « l'inutilité, l'irrationnalité et l'infantilité des égards envers les non-humains » (Morizot, 2020), et de renoncer le temps d'un jeu à ce « droit à la négligence » des altérités que nous nous sommes octroyés dans nos sociétés modernes (Fontaine, 2022). Ainsi, le réseau de relations qui se révèle au cours de la partie illustre comment la pleine réalisation des potentiels d'usages sur l'espace de jeu ne peut se faire qu'au travers l'épanouissement de la communauté biotique dans son ensemble : partant d'un territoire perçu comme une juxtaposition de parcelles d'usages segmentées, autonomes et appropriées, émergent de nouvelles « capacités d'action enchevêtrées » (Bollier et Helfrich, 2022) grâce aux interactions des usages entre habitants humains et non-humains sur un territoire devenant système organique intégré.

Références

1. Bastian, M., 2017, Towards a more-than-human participatory research, dans : Bastian, M., O. Jones, N. Moore et E. Roe (dir.), *Participatory Research in More-than-human Worlds*, Routledge, London, pp. 19-37.
2. Bollier, D. et S., Helfrich, 2022, *Le pouvoir subversif des communs*, Editions Charles Léopold Mayer, Paris, 456 p.
3. Coz, D., et R., Mathevet, 2024, Human–Wild Boar Coexistence: A Role-Playing Game for Collective Learning and Conflict Mitigation, *Sustainability*, 16(9), 3551.
4. Depigny, S. et Y. Michelin, 2007, Shrub Battle: Understanding the making of landscape, *Simulation & Gaming*, 38(2), pp. 263-277.
5. Fontaine, G., 2022, Du social au commun : des conditions favorables au changement de paradigme, dans : Colloque "Du social au commun : un changement de paradigme. Regards croisés en droit, économie et philosophie", Institut de Recherches sur l'Évolution de la Nation et de l'État, Oct 2022, Nancy.
6. Gaidet, N. et S. Aubert, 2022, Faire commun avec un non-humain, dans : S. Aubert et A. Botta (dir.), *Les Communs. Un autre récit pour la coopération territoriale*, Quæ, Montpellier, pp. 108-140.
7. Guimont, C., 2020, L'euphémisation des interdépendances entre humains et non-humains. Étude de cas à partir d'une sociologie politique écocentrique, *Vertigo*, 32, [En ligne], URL : <http://journals.openedition.org/vertigo/26868>
8. Morizot, B., 2020, *Manières d'être vivant : enquêtes sur la vie à travers nous*, Actes Sud, Arles, 336p.
9. Romani, A., F. Casnati, et A. Ianniello, 2022, Codesign with more-than-humans: toward a meta co-design tool for human-non-human collaborations, *European Journal of Futures Research*, 10(1), 17.
10. Tsing, A., 2013, *More-than-human sociality: a call for critical description*, dans : Hastrup, K. (dir), *Anthropology and nature*, Routledge, London, pp. 27-42.