UNité 46

Scénarios et jeux pour l’élaboration de plans de sauvegarde

Publié en 2016 par l’Organisation des Nations Unies pour l’éducation, la science et la culture

7, place de Fontenoy, 75352 Paris 07 SP, France

© UNESCO 2016



Œuvre publiée en libre accès sous la licence Attribution-ShareAlike 3.0 IGO (CC-BY-SA 3.0 IGO) (<http://creativecommons.org/licenses/by-sa/3.0/igo/>). Les utilisateurs du contenu de la présente publication acceptent les termes d’utilisation de l’Archive ouverte de libre accès UNESCO ([www.unesco.org/open-access/terms-use-ccbysa-fr](http://www.unesco.org/open-access/terms-use-ccbysa-fr)).

Les images dans cette publication ne sont pas couvertes par la licence CC-BY-SA et ne peuvent en aucune façon être commercialisées ou reproduites sans l’autorisation expresse des détenteurs des droits de reproduction.

Titre original : Scenarios and games for developing safeguarding plans

Publié en 2016 par l’Organisation des Nations Unies pour l’éducation, la science et la culture

Les désignations employées dans cette publication et la présentation des données qui y figurent n’impliquent de la part de l’UNESCO aucune prise de position quant au statut juridique des pays, territoires, villes ou zones, ou de leurs autorités, ni quant au tracé de leurs frontières ou limites.

Les idées et les opinions exprimées dans cette publication sont celles des auteurs ; elles ne reflètent pas nécessairement les points de vue de l’UNESCO et n’engagent en aucune façon l’Organisation.

exposé du facilitateur 1 : Introduction

#### Introduction aux jeux de rôles

Après la journée de présentation de cet atelier de cinq jours, le facilitateur choisira un, deux ou la totalité des trois scénarios proposés dans le matériel pédagogique de l’atelier. Il sera fait référence à ces trois scénarios sous les simples noms de Blika, Limnu et Kassen. Les jeux consistent à analyser le PCI dans une optique de sauvegarde, en élaborant des plans de sauvegarde et en les estimant. Ce sont également des exercices à réaliser en groupe et qui nécessitent de trouver des compromis dans des contextes complexes. Pour les trois jeux, un groupe, composé de 9 à 14 participants, doit élaborer un plan de sauvegarde pour un élément spécifique du PCI d’une communauté.

En collaboration avec les organisateurs et le bureau hors Siège de l’UNESCO, le facilitateur définira quels jeux sont les mieux adaptés à chaque atelier. Lorsque 3 journées et demie peuvent être consacrées aux jeux/aux scénarios, l’association Blika/Kassen ou Limnu/Kassen sera la plus appropriée.

Les trois scénarios sont conçus, à l’origine, pour être utilisés dans le cadre de jeux pour lesquels des participants, jouant des rôles bien définis, essayent d’élaborer en groupe les grandes lignes de plans de sauvegarde d’éléments du PCI qu’ils ont choisis. La plupart des rôles à jouer sont ceux de représentants de la communauté ou de praticiens de l’élément, mais dans certains des jeux proposés, il existe également, dans des proportions variables, des rôles de fonctionnaires, d’experts externes et d’autres personnes, impliquées dans la sauvegarde mais extérieures à la communauté. Tout en tenant le rôle qui lui aura été assigné dans le jeu, le facilitateur encouragera et, si nécessaire, dirigera les discussions.

Dans certaines circonstances, lorsque l’approche du jeu de rôle semble moins appropriée, une alternative est envisageable sous la forme d’une discussion entre les participants, répartis en plusieurs groupes, à propos du/des scénario(s). Les notes du facilitateur de chacun des trois scénarios donnent des recommandations sur la manière d’utiliser le matériel fourni dans le cadre d’une approche sans jeu de rôle.

Quelle que soit l’approche choisie – avec ou sans jeu de rôle – cet atelier nécessite une grande préparation et une forte implication de la part du facilitateur. Tout en ayant une connaissance précise des acquis préalables des participants (dans les cas des jeux de rôle de Blika et de Limnu, tous les participants ne disposent pas des mêmes connaissances), il devra se familiariser avec tout le matériel pédagogique. Le facilitateur devra étudier la mise en œuvre de la Convention dans le pays où se déroule l’atelier, y compris la sauvegarde, l’inventaire et les politiques en faveur des communautés afin de mieux comprendre et de bien diriger les discussions. Le facilitateur devra être capable d’improviser car les discussions au sein des groupes sont susceptibles d’évoluer de façon inattendue, voire imprévisible, ce qui est toutefois très utile.

L’objectif de l’atelier n’étant pas d’élaborer un plan de sauvegarde type avec des résultats prédéfinis, le facilitateur ne devra pas être trop « interventionniste ». Tout en laissant les participants faire leurs propres choix, le facilitateur devra surtout veiller à ce que tous les points essentiels soient abordés à chaque étape du processus. Afin d’aider le facilitateur à orienter les discussions, des questions d’ordre général et d’autres propres à chaque étape du processus, sont présentées dans les notes du facilitateur de chaque jeu/scénario.

Dans les trois jeux, le facilitateur a un rôle double : il interprète un rôle dans le scénario mais il doit également, avec un œil extérieur, suivre les discussions et être attentif à la participation de chacun des joueurs. Il peut être amené à piloter certains rôles, par exemple, en invitant des participants – lorsque cela s’avère nécessaire – à évoquer des points mentionnés sur leur fiche descriptive de rôle qu’ils n’auraient pas spontanément évoqué d’eux-mêmes. Lors des pauses café et déjeuner, le facilitateur peut débattre des progrès accomplis avec la présidence et le rapporteur. Il ne devra faire de recommandations que sur les modalités de progression dans le jeu lorsque le groupe sera confronté à des problèmes qu’il ne pourra vraisemblablement pas résoudre seul et qui bloquent le processus d’apprentissage.

#### Trois scénarios

**Blika**, ou plus précisément « La sauvegarde du PCI ori dans la République du Blika », concerne une communauté d’immigrants établis dans le pays et qui répond au nom de « Ori ». Cette communauté vit dans les principales villes d’un pays relativement développé. Un groupe diversifié, composé en grande partie de représentants de la communauté, élabore un plan de sauvegarde de son PCI. Les particularités du contexte national sont les suivantes : un certain nombre d’éléments du PCI sont en cours d’inventaire avec le soutien du gouvernement, des politiques plus favorables à la communauté orie (et aux autres minorités du pays) doivent être élaborées et déboucher sur des attitudes plus positives. Blika, dans sa version jeu de rôle, peut occuper jusqu’à 2 journées de l’atelier.

**Limnu**, ou plus précisément « La sauvegarde du PCI de la vallée de Limnu dans le Royaume du Lemnix », concerne une petite communauté rurale, vivant dans deux villages d’une vallée reculée d’un pays en voie de développement, dont la survie en tant que communauté est en jeu. En collaboration avec quelques experts extérieurs à la communauté, les représentants communautaires élaborent un plan de sauvegarde pour des éléments du PCI qui sont en lien assez étroit les uns avec les autres et avec une fête célébrée tous les ans. L’élaboration du plan de sauvegarde s’inscrit dans un contexte d’initiatives en faveur du développement rural mises en œuvre avec le soutien du gouvernement. Dans sa version jeu de rôle, Limnu peut occuper entre 1 journée et demie et 2 journées de l’atelier.

**Kassen**, ou plus précisément « La sauvegarde du fanoko, une tradition de production fromagère dans la République du Kassen » concerne des membres d’une communauté minoritaire (les Fans), vivant dans un environnement rural et périurbain d’un pays en voie de développement, qui préparent un plan de sauvegarde d’un savoir-faire spécifique – la préparation d’un fromage appelé fanoko - dans un contexte de développement durable et de protection de la propriété intellectuelle, avec le soutien d’acteurs et d’intervenants publics et privés. Ce scénario aborde des problèmes liés à une pratique traditionnelle confrontée à de nombreuses complexités dont la plupart sont en lien avec des questions de propriété intellectuelle. Le facilitateur devra disposer de suffisamment d’informations sur les questions de propriété intellectuelle pour guider la discussion. Si nécessaire, des informations complémentaires sur le sujet peuvent être trouvées dans l’unité consacrée à la propriété intellectuelle. Dans sa version jeu de rôle, Kassen peut occuper entre 1 journée et 1 journée et demie de l’atelier.

Les trois scénarios se déroulent dans des pays qui ont récemment ratifié la Convention. Dans le cas de Limnu, le pays n’a pas encore entamé le processus d’inventaire, alors qu’au Kassen, là où le fanoko est produit, le processus d’inventaire a déjà commencé. Enfin, dans le cas de Blika, il est prévu que plusieurs comités communautaires de sauvegarde soumettent leurs premières propositions d’inclusion d’un ou de plusieurs éléments de leur PCI à un inventaire.

#### Rôles et joueurs

Outre le rôle que le facilitateur doit jouer, il y a dix rôles pour Kassen, douze pour Blika et treize pour Limnu. La plupart des rôles n’ont pas de genre défini, certains oui. Il n’y a évidemment aucun problème à ce qu’un homme joue un rôle de femme ou qu’un jeune joue le rôle d’une personne âgée et réciproquement.

Dans le cas de Blika, le facilitateur jouera le rôle d’un consultant externe (il s’agit du treizième rôle qui vient s ‘ajouter aux douze rôles tenus par les participants) détaché par le ministère de la Culture. Dans le cas de Limnu, le facilitateur jouera également le rôle d’un consultant externe. Enfin, dans le jeu de rôle de Kassen, le facilitateur assistera un avocat de la communauté fan qui joue un rôle dans les discussions – en particulier en ce qui concerne les questions de propriété intellectuelle. Ce rôle consiste essentiellement à communiquer des informations sur la propriété intellectuelle.

Dans l’idéal, deux groupes joueront simultanément au même jeu, chacun d’entre eux étant assisté par un des facilitateurs. S’il n’y a pas assez de joueurs, le facilitateur décidera des rôles à supprimer. Si, au contraire, il y a trop de joueurs, deux personnes peuvent jouer un seul et même rôle. Le nombre de participants à l’atelier, donc le nombre de joueurs, devra être limité. Un troisième groupe ne pourra être constitué que si un troisième facilitateur est disponible.

Le facilitateur distribuera les rôles en concertation avec les organisateurs locaux de l’atelier. Le facilitateur pourra également les consulter quant à la répartition en sous-groupes. Les participants ne devront pas changer de rôle une fois le jeu commencé. Dans les trois scénarios, les participants, une fois leurs rôles attribués, désigneront un président ; pour Blika et Kassen, ils devront également choisir un volontaire qui assurera les fonctions de rapporteur. Pour Limnu, le rapporteur a un rôle spécifique, il sera attribué par le facilitateur.

Bien qu’il participe aux débats du mieux qu’il puisse, le rapporteur est avant tout en charge de prendre des notes, il devra également rendre les discussions plus aisées en notant les principaux résultats et conclusions des débats au sein du groupe, tels que les éléments choisis, les groupes et les communautés associés, etc. Lorsque les jeux seront terminés, les différents rapporteurs présenteront, en séance plénière, les résultats et conclusions des discussions du groupe et expliqueront comment ces résultats ont été obtenus. Le rapporteur aidera également la présidence si sa mémoire est défaillante. S’il le souhaite, le rapporteur peut utiliser les formulaires destinés à rendre compte des travaux du groupe, ceux-ci sont disponibles sous forme d’imprimés pour chacun des scénarios (Blika Imprimé 6, Limnu Imprimé 5, Kassen Imprimé 4).

#### Matériel à utiliser au cours des jeux

Aperçu du matériel mis à disposition du facilitateur pour l’Unité 46

|  |
| --- |
| **Notes du facilitateur** |
| **U046 Intro FN1** | *Introduction aux jeux*  |
| **U046 Blika FN2** | *Sauvegarde du PCI ori au Blika* |
| **U046 Limnu FN3** | *Sauvegarde du PCI dans la vallée de Limnu* |
| **U046 Kassen FN4** | *Sauvegarde d’une tradition de production fromagère chez les Fans au Kassen* |
| **Présentations PowerPoint**  |
| **U046 Blika PPT** | *Sauvegarde du PCI ori au Blika* |
| **U046 Limnu PPT** | *Sauvegarde du PCI dans la vallée de Limnu* |
| **U046 Kassen PPT** | *Sauvegarde d’une tradition de production fromagère chez les Fans au Kassen* |

Aperçu du matériel mis à disposition des participants pour l’Unité 46

|  |
| --- |
| **Imprimés** |
| **Blika**  |
| **U046 Blika HO1** | *Bienvenue chez les Oris du Blika* |
| **U046 Blika HO2** | *Faites connaissance avec vos collègues* |
| **U046 Blika HO3** | *Fiches descriptives des rôles* |
| **U046 Blika HO4** | *Le PCI ori au Blika* |
| **U046 Blika HO5** | *Exemple de plan de sauvegarde* |
| **U046 Blika HO6** | *Formulaires pour rendre compte du travail en groupe* |
| **U046 Blika HO7** | *Tâches et questions d’orientation pour le travail en groupe (version avec jeu de rôle)*  |
| **U046 Blika HO8** | *Tâches et questions d’orientation pour le travail en groupe (version sans jeu de rôle)* |
| **Limnu** |
| **U046 Limnu HO1** | *Bienvenue dans la vallée de Limnu* |
| **U046 Limnu HO2** | *Faites connaissance avec vos collègues* |
| **U046 Limnu HO3** | *Fiches descriptives des rôles* |
| **U046 Limnu HO4** | *Formulaires pour rendre compte du travail en groupe* |
| **U046 Limnu HO5** | *Tâches et questions d’orientation pour le travail en groupe (version avec jeu de rôle)* |
| **U046 Limnu HO6** | *Tâches et questions d’orientation pour le travail en groupe (version sans jeu de rôle)* |
| **U046 Limnu HO7** | *Examen et évaluation des plans de sauvegarde* |
| **Kassen** |
| **U046 Kassen HO1** | *Bienvenue au Kassen* |
| **U046 Kassen HO2** | *Fiches descriptives des rôles* |
| **U046 Kassen HO3** | *Exemple de plan de sauvegarde* |
| **U046 Kassen HO4** | *Formulaires pour rendre compte du travail en groupe* |
| **U046 Kassen HO5** | *Tâches et questions d’orientation pour le travail en groupe* |

Pour les trois scénarios, un texte de présentation est mis à disposition des participants (Blika Imprimé 1, Limnu Imprimé 1 et Kassen Imprimé 1), chaque texte est accompagné d’une présentation PowerPoint. Ces documents (3 pages pour Kassen, 6 pages pour Blika et 6 pages pour Limnu) présentent, dans les grandes lignes, le contexte de chaque jeu. Dans l’idéal, le facilitateur distribuera ces documents la veille du début du jeu. Pour Blika et Limnu, deux imprimés supplémentaires (Blika Imprimé 2 et Limnu Imprimé 2) intitulés *Faites connaissances avec vos voisins*, décrivent succinctement tous les rôles du jeu. Ces documents peuvent être distribués après la présentation PowerPoint d’introduction au jeu. La première session de la version sans jeu de rôle de chaque scénario est adaptée au fait que les participants ne joueront pas de rôles individuels.

Pour les trois jeux, les participants recevront également des *Fiches descriptives des rôles* qui détaillent les rôles de chacun au sein de la communauté et de la société en général et précisent leur relation avec un ou plusieurs éléments du PCI. Les fiches descriptives de tous les rôles d’un même jeu sont présentées dans un imprimé : Blika Imprimé 3, Limnu Imprimé 3 et Kassen Imprimé 2.

Au début de chaque jeu, le facilitateur peut rappeler aux participants les règles suivantes :

* + Conservez votre rôle tout au long du jeu : parlez et agissez en fonction du rôle ;
	+ Défendez vos choix et affirmez vos convictions face aux autres participants, trouvez des alliés mais soyez également prêt à faire des compromis, et ayez toujours l’intérêt général à l’esprit ; et
	+ Suivez les conseils de votre présidence de groupe et du facilitateur (dans son rôle au sein du jeu et en dehors de ce rôle).

En plus des présentes notes du facilitateur, des notes du facilitateur spécifiques à chaque jeu sont mises à disposition (Blika Notes du facilitateur 2, Limnu Notes du facilitateur 3 et Kassen Notes du facilitateur 4). Dans ces documents, le facilitateur trouvera des recommandations sur la meilleure façon de préparer les jeux et de guider les participants dans une suite de sessions définies pour chacun des trois jeux. Dans les documents d’orientation intitulés Blika Imprimé 7, Limnu Imprimé 6 et Kassen Imprimé 5, les participants et le facilitateur trouveront des questions et des tâches, spécifiques à chaque jeu et répartis selon les différentes sessions de chaque jeu.

Les sessions recommandées dans le matériel mis à disposition suivent en grande partie les étapes définies dans l’Imprimé 3 de l’Unité 45 et présentées au cours de la séance de l’après-midi du premier jour de l’atelier.

Lors d’une séance de test d’une version précédente du jeu de rôle consacré à Limnu, un des groupes de participants a choisi de ne pas respecter la chronologie du processus de progression (session par session) et n’a pas répondu aux questions dans l’ordre prévu. A contrario, un autre groupe du même atelier s’est conformé aux recommandations et a suivi les étapes prévues. Les deux groupes ont eu des débats fort utiles. Le facilitateur devra donc garder à l’esprit que si un groupe, tout en conservant les rôles attribués à chacun, se sent plus à l’aise avec une approche non-chronologique, cela ne saurait poser de problème. La tâche du facilitateur sera alors plus compliquée car il devra veiller à ce que les principales questions soient abordées.

Lorsque les participants suivent l’ordre des sessions tel que recommandé par le programme du jeu, le recours à l’Imprimé 3 de l’Unité 45 peut s’avérer contreproductif car il comporte de nombreuses questions et certaines parties des questions ne sont pas pertinentes pour tous les scénarios. Des tâches et des questions spécifiques à chaque jeu sont proposées aux participants dans les documents Blika Imprimé 7, Limnu Imprimé 6 et Kassen Imprimé 5 qui sont destinés à aider les participants au cours des discussions. Les Notes du facilitateur 2, 3 et 4 de l’Unité 46 proposent des informations complémentaires pour orienter plus avant les participants, si cela s’avère nécessaire.

À la fin du jeu, les participants auront abordé de nombreuses questions relatives à la sauvegarde et à la mise en œuvre de la Convention. Ils auront également trouvé des compromis entre différentes propositions et élaboré un plan de sauvegarde, à la fois réaliste et réalisable. Après que les participants auront quitté leurs rôles respectifs, les différents groupes présenteront ces plans de sauvegarde en session plénière et en débattront.

La session finale de chacun des trois jeux est une discussion à propos des forces et des faiblesses d’un exemple de plan de sauvegarde soumis aux participants sous la forme d’un document (Blika Imprimé 5, Limnu Imprimé 4, Kassen Imprimé 3).