



inSIGHT

Un jeu participatif

Capturer les connaissances détenues par la communauté pour assurer la résilience aux catastrophes et préserver le patrimoine

Un Jeu Participatif

Capturer les connaissances détenues par la communauté pour assurer la résilience aux catastrophes et préserver le patrimoine

POURQUOI CE JEU ?

Quels sont les facteurs qui rendent les communautés plus vulnérables ou plus résistantes aux catastrophes ?

Quel rôle jouent les systèmes de connaissances séculaires et les autres formes de patrimoine dans le renforcement de la résilience ?

Tirant parti des connaissances et de l'expérience des communautés vivant dans des régions à risque, ce jeu participatif offre une rare opportunité de construire une compréhension commune de la manière dont le patrimoine culturel et naturel d'un lieu contribue aux **capacités de réduction des risques de catastrophes** et de développement durable. En même temps, il révèle les facteurs qui rendent les communautés plus vulnérables aux **catastrophes**.

Il offre une expérience sociale enrichissante tant pour les participants que pour les animateurs. Il permet aux autorités et organisations locales intéressées de recueillir et d'intégrer les points de vue des résidents d'un lieu, provenant de tous les horizons.

L'objectif général est de fournir un outil créatif pour encourager une approche de la réduction des risques de catastrophes centrée sur les personnes, intégrant les préoccupations relatives au patrimoine culturel et naturel.



Exemple d'une carte inSIGHT créée par différents membres de la communauté à Ratcha, Géorgie, 2019.

Photo : Comité national du Bouclier Bleu de Géorgie.



Apprendre et agir ensemble

- Ce jeu permettra aux gouvernements, aux organisations et aux individus concernés d'identifier les causes profondes aggravant l'exposition aux **risques de catastrophes**.
- **inSIGHT** contribue à reconnaître ce que les habitants d'un village ou d'une ville définissent comme patrimoine, pouvant inclure des éléments culturels et naturels, ainsi que la manière dont il est lié à leur identité, leurs moyens de subsistance et leur bien-être.



Obtenir le point de vue des populations est particulièrement utile pour concevoir des stratégies efficaces de protection du patrimoine et les intégrer dans la planification locale de la réduction des risques de catastrophes et du développement durable.

- Le jeu aide les organisations et les individus à comprendre comment les communautés d'une zone à risque font face à des **dangers** connus tels que les inondations, les incendies, les glissements de terrain ou les tremblements de terre.



La compréhension de ces mécanismes d'adaptation contribue à améliorer la préparation.

- Son exercice de cartographie créative contribue à identifier les capacités et les **vulnérabilités** liées au patrimoine dans un contexte donné.



Ceci est crucial afin d'établir comment la négligence du patrimoine a une incidence sur des vulnérabilités durables, telles que l'insécurité alimentaire ou le chômage qui, à leur tour, mettent en mouvement des chaînes de causes et d'impacts augmentant le risque de catastrophes. Tout aussi importants sont les atouts liés au patrimoine, tels que les moyens de subsistance, contribuant à réduire ces vulnérabilités.

CONTRIBUTION À L'OBJECTIF DE DÉVELOPPEMENT DURABLE 13 SUR L'ACTION EN FAVEUR DU CLIMAT

inSIGHT aide à reconnaître les connaissances et pratiques traditionnelles d'une communauté, favorisant la gestion durable des ressources naturelles dans un contexte donné. Ces pratiques et connaissances pourraient concourir à atténuer les risques induits par le changement climatique mondial et à s'y adapter. En outre, ce jeu favorise une meilleure compréhension du risque de catastrophe, qui à son tour contribue à mettre en œuvre du **Cadre d'action de Sendai pour la réduction des risques de catastrophe**.

En bref, la participation à ce jeu ouvre la possibilité de connecter les gens avec leurs systèmes locaux de réduction des risques de catastrophes et de protection du patrimoine. Une approche ludique contribue à :



impliquer des personnes de tous horizons



établir un environnement inclusif et de confiance



briser les barrières et les stéréotypes



mieux comprendre les perceptions des gens



donner la parole aux marginalisés



Qui peut organiser ce jeu ?



Ce jeu est destiné à un large éventail d'institutions et de personnes souhaitant développer des initiatives de réduction des risques de catastrophes axées sur la communauté.



Il peut s'agir, par exemple, d'une organisation dédiée à la protection du patrimoine culturel, d'une municipalité qui révisé son plan de réduction des risques de catastrophes, d'un service d'urbanisme souhaitant introduire des mesures d'atténuation physique, d'une organisation humanitaire ou communautaire engagée dans la réduction des risques de catastrophes.

Qui sont les participants ?



Afin d'obtenir une vue à 360 degrés, des personnes de différents groupes d'âge, ainsi que de différentes professions et origines sociales, doivent être invitées à participer.



Il peut s'agir, par exemple, de groupes représentatifs d'agriculteurs, de médecins, de fonctionnaires locaux chargés de l'urbanisme et de la réduction des risques de catastrophes, d'intervenants d'urgence, de professionnels du patrimoine, d'enseignants, d'artistes, de musiciens, d'interprètes, d'artisans, etc.



*inSIGHT en application, à Ratcha, Géorgie, 2019.
Photo : Comité national du Bouclier Bleu de Géorgie.*



VUE D'ENSEMBLE DU JEU

Description

Dans ce jeu ouvert, les joueurs vivant dans une ville, un village ou une localité, sont engagés de manière créative pour cartographier :

- le patrimoine, tant **matériel** qu'**immatériel**, qui est important pour l'identité collective des participants;
- les risques pour le patrimoine et les personnes;
- les capacités qui permettent de maintenir les vies et les moyens de subsistance;
- les facteurs externes pouvant affecter le patrimoine ou la **résistance** aux catastrophes.



Les participants peuvent inclure le patrimoine naturel et culturel dans l'exercice de cartographie. En outre, ce que les participants au jeu reconnaissent comme patrimoine culturel peut ou non être identifié comme tel par les autorités nationales ou locales chargées du patrimoine.

iNSIGHT comprend deux étapes:

Étape 1 La découverte



En cartographiant le patrimoine important et en s'engageant dans des discussions de groupe, les participants établissent des liens entre le patrimoine, la réduction des risques de catastrophe et le développement durable. La cartographie des risques et des capacités qui en découlent, permettent aux participants de comprendre les causes profondes de la vulnérabilité aux catastrophes de leur communauté.

Étape 2 Les priorités pour agir ensemble



À ce stade, un nombre plus restreint de participants désignés par leurs groupes respectifs s'engagent dans un exercice qui implique la priorisation des ressources, des capacités et des risques du patrimoine. L'objectif est d'identifier de manière inclusive les priorités en matière de réduction des risques de catastrophe.

Une fois les priorités établies, les participants identifient des actions visant à renforcer la résilience aux catastrophes qui intègrent les préoccupations relatives au patrimoine culturel et qui sont mises en œuvre par les communautés, en collaboration avec leurs agences locales respectives.







Résultats de l'apprentissage

inSIGHT vise à renforcer les communautés et à inclure chaque secteur de la société dans la planification de la protection du patrimoine, de la réduction des risques de catastrophe et du développement durable.

Par conséquent, ce jeu ne reconnaît pas de gagnant ou de perdant. Il se concentre plutôt sur l'initiation d'un dialogue basé sur la confiance et l'inclusion entre les résidents d'un lieu, les organisations, ainsi que les instances gouvernementales locales engagées dans les secteurs du patrimoine, de la réduction des risques de catastrophes et du développement.

Comme les facteurs qui influencent la résilience aux catastrophes sont spécifiques au contexte, le jeu peut et doit être modifié par les animateurs pour s'adapter au contexte local.

inSIGHT(S) (Compréhension) les notions acquises à la fin du jeu:

-  Des informations sur ce qui constitue un patrimoine important pour la population.
-  Une meilleure compréhension des causes profondes et des chaînes d'impacts favorisant les risques de catastrophes dans un contexte donné.
-  L'identification de la manière dont le patrimoine peut contribuer au bien-être d'une communauté et aider à réduire les risques de catastrophe.
-  Des idées pour améliorer la résilience aux catastrophes, qui intègrent les préoccupations pour le patrimoine culturel avec l'engagement proactif de la communauté locale.



*inSIGHT en application, à Ratcha, Géorgie, 2019.
Photo : Comité national du Bouclier Bleu de Géorgie.*



GUIDE DE FACILITATION



Rôles

- Joueurs : les participants aux étapes 1 et 2.
- animateurs : les personnes ayant les compétences et les connaissances requises pour diriger le jeu et apporter leur assistance dans le cadre de divers aspects du jeu, tels que la cartographie créative, la discussion de groupe, la réflexion et l'établissement de priorités (voir compétences des animateurs).
- Preneurs de notes : les personnes qui, en consultation avec les animateurs, enregistrent les points forts des conversations tenues entre les membres de chaque groupe.



Nombre de joueurs

- Sélectionnez un groupe de 20 à 50 joueurs, répartis en petits groupes de 5 à 10 personnes.
- Nombre d'animateurs : 4 - 5 (prévoir un par groupe).
- Nombre de preneurs de notes : 4 - 5 (prévoir un par groupe).



Durée du jeu

- Jeu à l'étape n° 1 - La découverte doit durer entre 1,5 et 2 heures (hors pauses).
- Jeu à l'étape n°2 - Les priorités pour agir ensemble devraient durer entre 1,5 et 2 heures (hors pauses).
- Veuillez allouer 30 minutes supplémentaires de réflexion à la fin de chaque étape du jeu.



Connaissances et compétences des animateurs

Les animateurs devraient avoir :

- Une compréhension approfondie de la hiérarchie sociale locale et du style de communication, en particulier entre les personnes de sexe et d'âge différents ou avec des figures d'autorité. Cela facilitera aux animateurs la gestion de la dynamique du pouvoir entre les joueurs.
- Une compréhension des termes et des processus de base impliqués dans la réduction des risques de catastrophes.
- La capacité à communiquer efficacement les concepts et les termes de base liés à la réduction des risques de catastrophes à des personnes qui ne sont pas des spécialistes du domaine.
- Une bonne compréhension de la nature du patrimoine local et de sa gestion.
- La connaissance de la région à risque concernée, de sa population, ainsi que du contexte social, culturel, politique et économique général. Cela permet d'atteindre les résultats d'apprentissage énoncés.



Animateurs choisissant de jouer en plein air avec inSIGHT à Ratcha, Géorgie, 2019.

Photo : Comité national du Bouclier Bleu de Géorgie.



Exigences en matière d'espace de jeu

- Selon le contexte local, les animateurs peuvent choisir de jouer à ce jeu en intérieur ou en extérieur.
- Si le jeu se déroule à l'intérieur, il faut choisir une salle aérée et bien éclairée, suffisamment grande pour accueillir tous les joueurs, les animateurs et les preneurs de notes.
- Attribuer des espaces individuels à chaque groupe.
- Chaque groupe aura besoin d'une table ou un support rigide, suffisamment grand pour y placer une feuille de papier de 63,5 x 76,2 cm (25 x 30 pouces) afin de créer sa carte par exemple, un tableau à feuilles mobiles.
- Les joueurs peuvent choisir de s'asseoir sur des chaises autour de leurs tables respectives. Ils peuvent également choisir de se tenir debout ou de s'asseoir sur des tapis de sol autour d'une plate-forme peu élevée.



Matériel



Feuilles blanches



Briques de construction emboîtables



Pâte à modeler



Crayons de couleur



Stylos marqueurs



Papier coloré



Notes adhésives multicolores



Blocs de bois ou autres matériaux



Si le jeu se joue à l'extérieur, les joueurs peuvent utiliser des matériaux tels que des feuilles, des pierres, des plumes ou des bâtons de bois pour représenter les différents éléments de leurs cartes.



Invitez les joueurs à décider comment utiliser les différents matériaux fournis et ce que chaque type de matériau représenterait. Par exemple, du papier coloré peut être utilisé pour représenter le paysage général dans une carte.



Réunion préalable au jeu

La veille, ou au moins deux heures avant de commencer le jeu, les animateurs et les preneurs de notes doivent se réunir pour examiner le déroulement du jeu. À la fin de cette session, ils devraient avoir une compréhension commune des points suivants:

- Le temps nécessaire à chaque étape du jeu.
- Le nombre de groupes de joueurs et de leur disposition.
- Le matériel requis par chaque groupe.
- Les questions à poser à chaque groupe au cours de l'étape 1 et de l'étape 2.
- Les termes clés devant être utilisés de manière cohérente pendant le jeu (les termes identifiés doivent être faciles à comprendre par les joueurs).
- La technique de prise de notes des points clés au cours des deux étapes du jeu.
- Les règles de base (comme expliqué ci-dessous).



Cadre et règles de base

- Les animateurs ont divisé les personnes réunies en petits groupes de 5 à 10 joueurs chacun.
- Lors de la répartition des groupes, veillez à ce que les membres d'un groupe aient des intérêts ou une profession communs.
- L'idéal est d'avoir un animateur pour chaque groupe.
- Si le nombre d'animateurs n'est pas suffisant, assurez-vous qu'au moins deux animateurs sont disponibles pour travailler avec quatre groupes.
- Attribuez un preneur de notes à chaque groupe. Autrement, avec l'accord préalable des joueurs, demandez à un membre du groupe d'enregistrer la conversation en utilisant un téléphone portable ou un autre appareil d'enregistrement disponible.
- Les groupes doivent s'asseoir ou se lever autour de différentes tables.
- Les tables doivent être placées à une distance qui permette aux groupes de travailler séparément.
- Au début, les animateurs expliquent les objectifs et les résultats d'apprentissage du jeu. Ils décrivent les deux étapes et indiquent le temps maximum disponible pour compléter chaque étape.
- Les joueurs sont encouragés à considérer le jeu comme une représentation simplifiée de la réalité afin d'atteindre les résultats de l'apprentissage.
- Bien que la consultation au sein d'un groupe soit stimulée par les animateurs respectifs, les joueurs une fois qu'ils sont engagés dans le jeu, ne peuvent pas communiquer avec les autres groupes.
- Les joueurs peuvent ou non être familiers avec la terminologie de base de la réduction des risques de catastrophes ou du patrimoine culturel. C'est pourquoi, les animateurs doivent utiliser des termes équivalents dans le langage courant.
- Veillez à ce que tous les joueurs participent à la préparation des cartes et suivent la discussion de groupe.
- Les joueurs doivent comprendre qu'il n'y a pas de bonnes ou de mauvaises réponses dans ce jeu. Au contraire, les informations sont rassemblées et assemblées collectivement pour résoudre des problèmes communs.



PARTIE

Étape 1 La découverte



Durée 1,5 à 2 heures (hors pauses)

- Les animateurs distribuent à chaque groupe une feuille de papier blanche ainsi que du matériel, tel que du papier de couleur, des crayons, de la pâte à modeler et des briques de construction emboîtables.
- Chaque groupe est chargé de dessiner une carte de sa municipalité, de sa ville ou de son village.



L'échelle des cartes est choisie par chaque groupe ; elle peut aller d'un village spécifique à une zone d'une région. Encouragez les joueurs de chaque groupe à attribuer des légendes pour les couleurs et les matériaux qu'ils choisissent d'utiliser sur leurs cartes respectives.

- Dans l'étape suivante, les animateurs demandent à chaque groupe d'utiliser le matériel fourni et de positionner sur la carte les lieux, bâtiments, objets et activités qui revêtent une importance pour les participants.

Exemples de questions pour les animateurs : Qu'est-ce qui fait la spécificité de ce lieu et qui vous caractérise (les joueurs de chaque groupe) ? Qu'est-ce qui vous relie à votre ville et aux personnes qui y vivent ?

- Une fois que les groupes ont cartographié et décrit le patrimoine important, il leur est demandé d'identifier et de localiser les sources de risques pour le patrimoine et les personnes.

Exemple de question pour les animateurs : Qu'est-ce qui menace vos vies, vos moyens de subsistance et votre patrimoine ?



La cartographie de cet aspect fait ressortir un mélange de dangers et de vulnérabilités, qui peuvent être séparés lors de la réflexion facilitée.

- Après avoir dressé la carte des risques, les animateurs encouragent les joueurs à dresser la liste des points forts, des capacités, des attributs et des ressources (y compris les politiques et les programmes) qui aident à résister aux aléas ou à en atténuer les effets.

Exemples de questions pour les animateurs : Qui ou qu'est-ce qui vous aide à prévenir les catastrophes et à y faire face ? Ces forces, attributs ou ressources proviennent-ils de votre patrimoine culturel ?

- Les animateurs demandent ensuite aux participants de chaque groupe d'identifier et de dresser une liste des facteurs externes pouvant avoir un impact sur le patrimoine ou la résilience aux catastrophes.

Exemples de questions pour les animateurs : Existe-t-il des programmes ou des politiques gouvernementales/non gouvernementales ayant un impact sur le patrimoine culturel ? Existe-t-il des programmes ayant un impact sur vos moyens de subsistance ?



- Les membres de chaque groupe sont invités à écrire leur nom respectif ainsi que celui du lieu dans la marge inférieure de leur carte respective, après quoi les animateurs prennent systématiquement des photos de toutes les cartes créées par les différents groupes.
- Une fois que les cartes sont complètes, les animateurs demandent à chaque groupe de décrire leur carte respective en 5 minutes aux autres groupes et de répondre à leurs questions.
- À ce stade, une pause de 10 à 15 minutes peut être accordée aux participants pour qu'ils réfléchissent aux idées, incluant généralement:
 - a. une liste des ressources du patrimoine culturel que les habitants d'un lieu apprécient ou considèrent comme importantes ;
 - b. les risques pour le patrimoine et les personnes ;
 - c. les forces ou les capacités qui soutiennent les personnes et leur patrimoine ;
 - d. les programmes ou politiques gouvernementaux/non gouvernementaux pouvant avoir un impact sur le patrimoine culturel ou les moyens de subsistance.

Après réflexion, les animateurs peuvent demander à chaque groupe de dresser la liste de leurs points de vue respectifs.



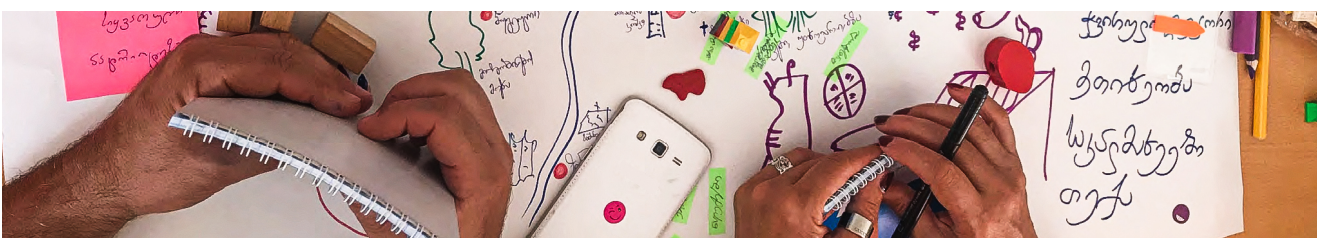
Exemple de matériel pouvant être utilisé pour représenter les ressources patrimoniales et les caractéristiques du paysage sur une carte inSIGHT. Photo : Comité national du Bouclier Bleu de Géorgie



Durée: 1,5 à 2 heures (hors pauses)

Le déroulement du jeu à ce stade permet d'explorer les synergies et les tensions, ainsi que les compromis, entre les différentes priorités en matière de réduction des risques de catastrophes. Ainsi, en résumé, cette étape jette les bases de l'action communautaire par la consultation pour la définition des priorités.

- Au cours de cette étape, tous les participants forment un seul groupe, créant ainsi un groupe mixte de personnes d'origines sociales ou professionnelles différentes.
- Les animateurs fournissent les listes établies pour chacun des 3 éléments, comme mentionné ci-dessous :
 - a. Patrimoine important
 - b. Risques
 - c. Capacités
- Le groupe doit maintenant déterminer le patrimoine culturel le plus important de leur région qui doit être protégé. Il doit ensuite identifier les risques prédominants devant être traités, et les points forts pouvant être exploités pour une action préventive. Les réponses sont notées dans un tableau ou sur des notes adhésives.
- Les joueurs sont ensuite invités à travailler seuls et à choisir les 5 meilleures observations de chaque catégorie qu'ils souhaitent voir prises en compte pour l'étape suivante. Là encore, ils peuvent utiliser des feuilles de papier pour préparer des listes individuelles ou des notes adhésives.
- Les joueurs sont ensuite divisés en deux groupes. Les animateurs demandent aux participants de chaque groupe de comparer leurs listes respectives et de créer une nouvelle liste de priorités qui comprend 4 ressources patrimoniales primaires, 4 risques saillants et 4 points forts.
- Les deux groupes sont ensuite invités à se réunir à nouveau en un seul grand groupe.
- Enfin, tous les participants du grand groupe sont invités à discuter des trois principales priorités dans chaque catégorie.
- Les ressources prioritaires du patrimoine culturel, ainsi que les risques et les capacités, sont ensuite utilisées pour créer conjointement un plan d'action en cinq étapes qui sera mis en œuvre par la communauté, en collaboration avec le gouvernement local.
- À ce stade, le groupe doit disposer de 10 à 15 minutes pour classer par ordre de priorité au moins cinq actions d'atténuation des risques de catastrophes en fonction des trois principaux risques, capacités et ressources patrimoniales identifiés.



Les joueurs de Ratcha, en Géorgie, révisent leurs cartes pour hiérarchiser les ressources patrimoniales, les risques et les problèmes, et les vulnérabilités, 2019. Photo : Comité national du Bouclier Bleu de Géorgie



ÉTUDE DE CAS

L'expérience de Ratcha, Géorgie

Comment avons-nous joué ?

Le lieu : Ratcha est une province historique située dans la région montagneuse du nord-ouest de la Géorgie, et fait partie de la région administrative de Ratcha-Letchkhoumie et Basse Svanétie. Son patrimoine matériel et immatériel représente l'une des forces de la région. Avec une superficie totale de 2 893 km², Ratcha est la région la moins peuplée de Géorgie, avec 29 700 habitants.

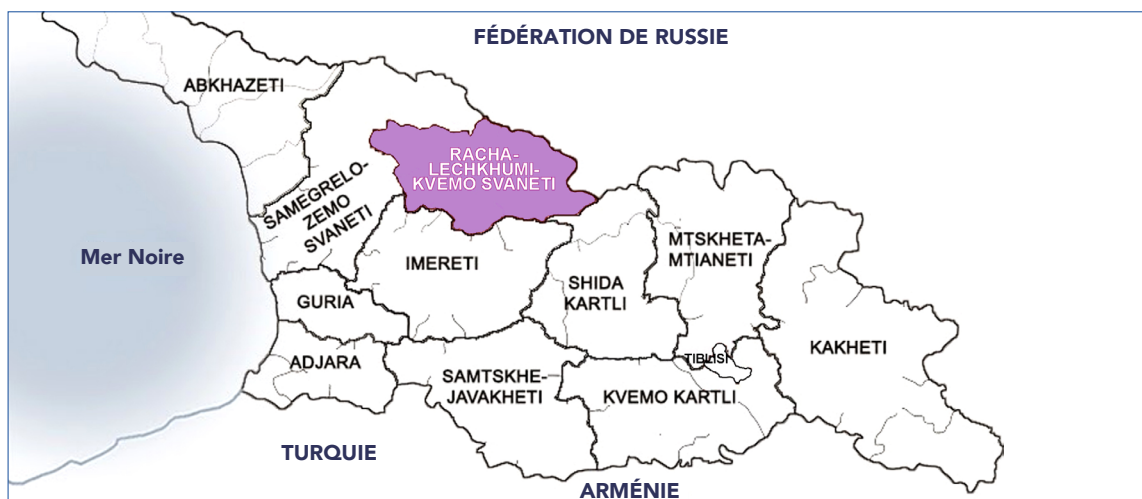
Il s'agit de l'une des régions les plus exposées aux risques en Géorgie, régulièrement touchée par des coulées de boue, des glissements de terrain et des inondations, ainsi que par une forte activité sismique. La région a un accès limité aux soins de santé publique et à l'éducation, ainsi qu'une faible connectivité. Une planification et une utilisation des sols inadéquates ont entraîné une exposition accrue des habitations et des infrastructures aux glissements de terrain et aux séismes.

En outre, le profil de la région change aussi radicalement, car la population diminue en raison des migrations et du vieillissement.

La région est bien connue pour ses fortifications et ses églises médiévales, décorées de bas-reliefs et de peintures murales. Les premières couches culturelles sur le territoire de Ratcha remontent à la période mésolithique, tandis que les découvertes archéologiques de la Haute Ratcha attestent de l'existence de centres métallurgiques du III^e millénaire avant Jésus-Christ au IV^e siècle de notre ère.

Traditionnellement, la région est connue pour son artisanat du bois et son forgeage des métaux. Ses maisons en bois très décorées ont une grande valeur artistique et architecturale. La viticulture traditionnelle contribue au maintien des moyens de subsistance dans la région.

Lors du tremblement de terre de 1991 qui a touché toute la région, l'architecture vernaculaire a mieux survécu que le nouveau parc immobilier. Néanmoins, cinq églises médiévales et leurs peintures murales ont été endommagées, et les ruines des tours et des forteresses qui étaient déjà en mauvais état ont été complètement détruites.



Carte de la région de Géorgie où le jeu inSIGHT a été testé sur le terrain, pour la première fois. (Racha-Lechkhumi) Source : Comité national du Bouclier Bleu de Géorgie



Qui a pris part au jeu ?

Les participants étaient issus de différents milieux d'Oni et d'Ambrolauri, les deux municipalités les plus importantes de la région. Ils comprenaient :

- Une autorité locale (divisée en trois groupes) constituée de 15 participants (7 hommes et 8 femmes).
- Des volontaires issus d'ONG locales (divisés en deux groupes) comprenant 9 participants (7 hommes et 2 femmes).
- Des artisans (y compris des travailleurs du bois, des travailleurs du textile, des artisans - réparés en deux groupes), soit 9 participants (5 hommes et 4 femmes).
- Des agriculteurs et des vigneron, soit 9 participants (5 hommes et 4 femmes).

Durée : 3 sessions réparties sur 3 jours à raison de 3 à 4 heures par jour.



Échelle des cartes et matériaux

L'échelle des cartes a été choisie par chaque groupe et allait d'un village spécifique (par exemple, le village de Ghebi) à une zone d'une région (par exemple, la Haute Ratcha). Un large éventail de matériel a été fourni pour l'exercice de cartographie, notamment des briques de construction emboîtables, de la pâte à modeler, des crayons de couleur, des marqueurs, du papier de couleur, des autocollants, des blocs de bois, etc. Les participants ont été invités à déterminer comment ces matériaux seraient utilisés et ce qu'ils représenteraient (voir image ci-dessous).



Les animateurs

Les membres du Comité national géorgien du Bouclier bleu, une ONG qui se consacre à la protection du patrimoine culturel contre les catastrophes et les conflits, ont joué le rôle d'animateurs et de preneurs de notes. Ils étaient notamment dotés d'une expérience préalable dans la protection du patrimoine et la réduction des risques de catastrophes.



L'échelle de la carte inSIGHT est décidée par les joueurs ; elle peut se limiter à un village, une ville ou une région entière.

Photo : Comité national du Bouclier Bleu de Géorgie



INSIGHTS Compréhension acquise

 Clarté sur ce qui constitue un patrimoine important. Les participants à Ratcha ont défini ce qui suit comme patrimoine significatif :

- Patrimoine culturel matériel :
 - Église de Bugeuli, XVe - XVe siècle de notre ère
 - Duroiani Sakhli, une construction traditionnelle de maison-tour trouvée dans la Haute Ratcha
 - Mindatsikhe, une forteresse médiévale
- Patrimoine culturel immatériel :
 - Artisanat du bois
 - Folklore
 - Vinification et cuisine
- Patrimoine naturel :
 - Sources d'eau minérale
 - Caves
 - La zone climatique de Khvanchkara est perçue comme un élément important du patrimoine naturel, car elle offre aux habitants de la région la possibilité de cultiver du raisin et de produire le célèbre Khvanchkara géorgien, un vin rouge mi-doux.



La viticulture est l'un des patrimoines immatériels les plus importants de Ratcha, Géorgie, 2019. Photo : National Comité national du Bouclier Bleu de Géorgie

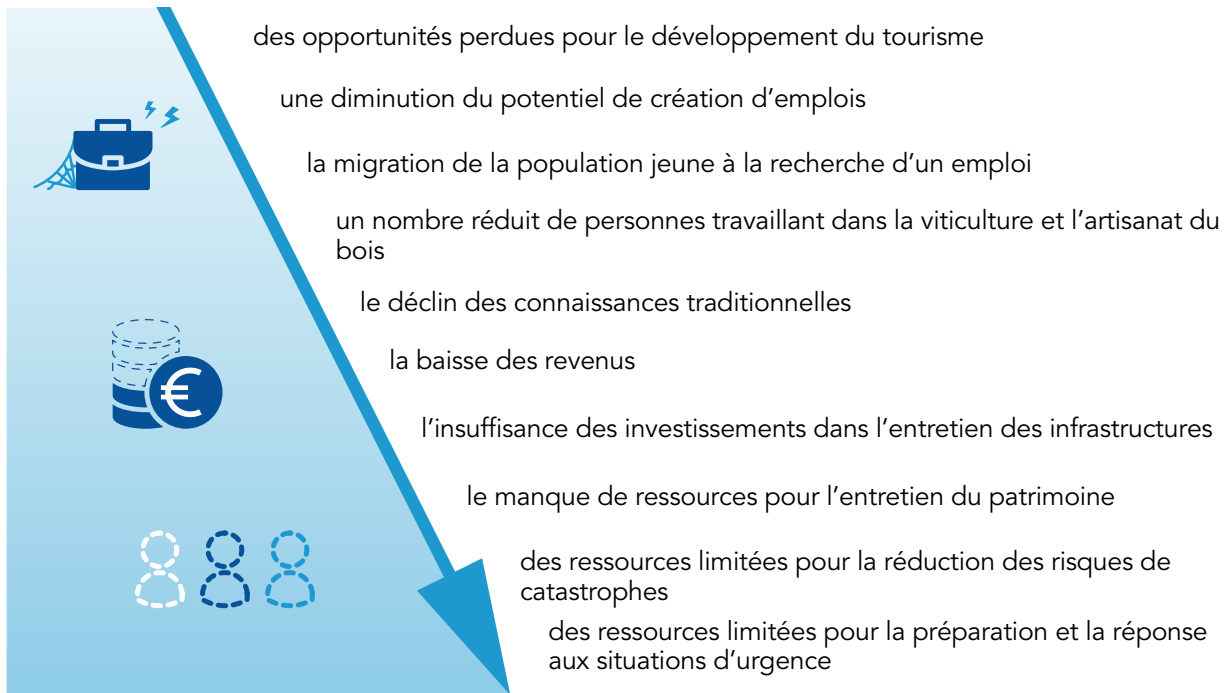
La façon dont les habitants définissent et valorisent le patrimoine ne correspond pas nécessairement à la classification employée par les autorités nationales du patrimoine. Exemple : plusieurs participants à l'étape de la découverte ont identifié une bibliothèque et un centre communautaire comme étant un patrimoine important, par opposition au patrimoine officiellement classé dans la région.



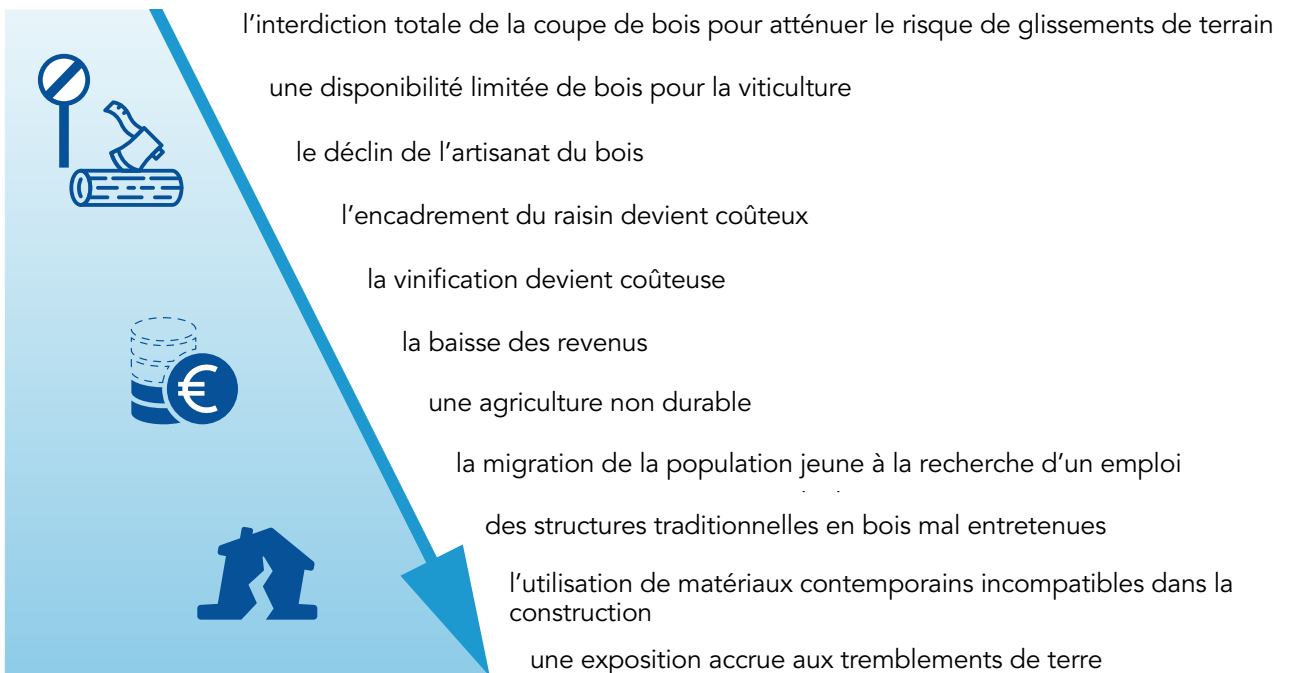
Une meilleure compréhension des causes profondes des catastrophes dans un contexte donné.

Grâce à la discussion et à la réflexion menées lors de l'étape de la découverte, les joueurs de Ratcha ont pu clairement identifier les facteurs de vulnérabilité qui exposent les personnes et le patrimoine aux tremblements de terre et aux inondations. En outre, les participants ont pu comprendre comment certaines faiblesses systémiques ou politiques ont conduit à une chaîne d'impacts qui, à leur tour, ont contribué à la création de risques de catastrophes.

- Mauvaise infrastructure



- Stratégie d'atténuation sélective des risques





La reconnaissance de la façon dont le patrimoine peut contribuer au bien-être d'une communauté et contribuer à réduire les risques de catastrophes.

En participant au jeu, les résidents, ainsi que les représentants des gouvernements locaux, ont pu apprécier la façon dont le patrimoine contribue aux capacités de réduction efficace des risques de catastrophes et de développement durable. Par exemple, moyens de subsistance provenant de la viticulture et de l'artisanat du bois ; système d'alerte précoce basé sur la communauté. D'autres points forts ont été discutés :

- Le rassemblement social traditionnel « sanaksho » est une partie importante de la vie communautaire, car il permet un échange informel d'informations et assure la transmission de chants et de danses traditionnels.
- Afin d'atténuer le risque d'inondation, les habitants de la région nettoient périodiquement les canaux d'inondation et les petits affluents d'un grand fleuve, le Rioni. Les chutes de bois et les branches ramassées lors du nettoyage sont utilisées dans l'artisanat du bois. Lorsqu'il pleut abondamment, les anciens des villages situés en amont avertissent les habitants des basses terres ou des zones adjacentes du risque d'inondation. Ces pratiques traditionnelles permettent non seulement de réduire le risque d'inondation, mais aussi d'avertir rapidement les habitants.



Des idées pour améliorer la résilience aux catastrophes, qui intègrent les préoccupations relatives au patrimoine culturel avec l'engagement proactif de la communauté locale.

Les actions visant à renforcer la résilience aux catastrophes identifiées par les participants, qui seront menées en collaboration avec les agences locales concernées, comprennent : un meilleur accès aux services mobiles, internet et numériques, ainsi que des applications pour l'accès hors ligne dans les situations d'urgence ; des programmes de formation soutenus par le gouvernement pour le développement de l'artisanat ; un soutien pour attirer le tourisme, sous la forme de séjours en famille ou de tourisme expérimental ; et davantage d'investissements dans l'atténuation des risques et la préparation au niveau communautaire.



“Duroiani Sakhli”, une maison-tour traditionnelle dans le village de Ghebi, Upper Racha, Géorgie, 2019.

Photo : Natia Maisashvili



MOTS-CLÉS / GLOSSAIRE

Capacités : ensemble des forces, moyens et ressources disponibles au sein d'une organisation, d'une collectivité ou d'une société pour gérer et réduire les risques de catastrophes et renforcer la résilience. (UNDRR, 2016)

Lire la suite : <https://perma.cc/H3BR-UK4J>

Catastrophe : perturbation grave du fonctionnement d'une communauté ou d'une société à n'importe quel niveau par suite d'événements dangereux, dont les répercussions dépendent des conditions d'exposition, de la vulnérabilité et des capacités de la communauté ou de la société concernée, et qui peuvent provoquer des pertes humaines ou matérielles ou avoir des conséquences sur les plans économique ou environnemental. (UNDRR, 2016)

Lire la suite: <https://perma.cc/H3BR-UK4J>

Risque de catastrophe : le risque de catastrophe est considéré comme l'association de la gravité et de la fréquence d'un danger, du nombre de personnes et de biens exposés au danger, et de leur vulnérabilité aux dégâts.

Lire la suite: <https://perma.cc/TZ43-3ZVG>

Réduction des risques de catastrophes : la réduction des risques de catastrophes vise à empêcher l'apparition de nouveaux risques, à réduire ceux qui existent déjà et à gérer les risques résiduels pour renforcer la résilience et, partant, contribuer à la réalisation du développement durable. (UNDRR, 2016)

Lire la suite: <https://perma.cc/H3BR-UK4J>

Aléa : processus, phénomène ou activité humaine pouvant faire des morts ou des blessés ou avoir d'autres effets sur la santé, ainsi qu'entraîner des dégâts matériels, des perturbations socioéconomiques ou une dégradation de l'environnement. (UNDRR, 2016)

Plus d'informations ici :

IASC, 2011: <https://perma.cc/85SP-6HKW>

FICR, 2017: <https://perma.cc/WP7R-ELK8>

UNDRR, 2016: <https://perma.cc/H3BR-UK4J>

Patrimoine culturel immatériel : le patrimoine culturel immatériel englobe les pratiques, représentations, expressions, connaissances, savoir-faire, ainsi que les instruments, objets, artefacts et espaces culturels qui leur sont associés - que les communautés, les groupes et, le cas échéant, les individus reconnaissent comme faisant partie de leur patrimoine culturel et expriment par les traditions orales ; les coutumes ; la langue ; les arts du spectacle ; les rituels et événements festifs. (UNESCO, 2003)

Lire la suite: <http://perma.cc/5ZXN-XCPV>

Résilience : capacité d'un système, d'une communauté ou d'une société exposés à des aléas de résister à leurs effets, de les résorber, de s'y adapter, de se transformer en conséquence et de s'en relever rapidement et efficacement, notamment en préservant et en rétablissant les structures et fonctions essentielles au moyen de la gestion des risques. (UNDRR, 2016)

Lire la suite <https://perma.cc/H3BR-UK4J>

Cadre d'action de Sendai pour la réduction des risques de catastrophes 2015 – 2030 : le Cadre de Sendai vise à la réduction substantielle des pertes et des risques liés aux catastrophes en termes de vies humaines, d'atteinte aux moyens de subsistance et à la santé des personnes, et d'atteinte aux biens économiques, physiques, sociaux, culturels et environnementaux des personnes, des entreprises, des



collectivités et des pays d'ici 2030. Il comporte sept objectifs et quatre priorités d'action, qui incluent des préoccupations pour la protection du patrimoine culturel contre les catastrophes.

Lire la suite : <https://perma.cc/MDB6-G5VG>

Objectif 13 sur le développement durable : prendre d'urgence des mesures pour lutter contre les changements climatiques et leurs répercussions. Cet objectif met en avant les cibles de l'accord de Paris, qui visent à renforcer la réponse mondiale à la menace du changement climatique en maintenant l'augmentation de la température mondiale au cours de ce siècle bien en dessous de 2 degrés Celsius par rapport aux niveaux préindustriels. L'accord vise également à accroître la capacité des pays à faire face aux impacts du changement climatique grâce à des flux financiers appropriés, un nouveau cadre technologique et un renforcement des capacités. (Nations unies, 2015)

Lire la suite : <https://www.un.org/sustainabledevelopment/fr/climate-change-2/>

Patrimoine culturel matériel : le patrimoine culturel matériel est composé des manifestations concrètes de la culture produites, entretenues et transmises au sein d'une société. Il peut se référer à :

- 1. Patrimoine culturel immobilier** : lieux d'habitation humaine, y compris les bâtiments, les villages, les villes et les structures.
- 2. Patrimoine culturel mobilier** : documents et archives ; œuvres d'art ; artisanat ; outils et machines, etc. (UNESCO, 2003; UNESCO, 2009)

Lire la suite :

UNESCO, 2003: <http://perma.cc/5ZXN-XCPV>

UNESCO, 2009: <https://perma.cc/7PRG-8SMV>

Vulnérabilité : condition provoquée par des facteurs ou processus physiques, sociaux, économiques et environnementaux qui ont pour effet de rendre les personnes, les communautés, les biens matériels ou les systèmes plus sensibles aux aléas. (UNDRR, 2016)

Lire la suite : <https://perma.cc/H3BR-UK4J>

Références :

Bureau des Nations unies pour la réduction des risques de catastrophe (UNDRR), 2016. Rapport du groupe de travail intergouvernemental d'experts à composition non limitée chargé des indicateurs et de la terminologie relatifs à la réduction des risques de catastrophe, Genève, Assemblée générale des Nations unies.

Disponible à l'adresse suivante : https://www.preventionweb.net/files/50683_oiewgreportenglish.pdf [consulté le 20 juillet 2020]

Lien permanent : <https://perma.cc/H3BR-UK4J>

Organisation des Nations unies pour l'éducation, la science et la culture (UNESCO). 2009, Manuel du cadre pour les statistiques culturelles, Québec Canada, Institut de statistique de l'UNESCO.

Disponible à l'adresse suivante [consulté le 20 juillet 2020] Disponible en: [consulté le 20 juillet 2020]

Lien permanent : <https://perma.cc/7PRG-8SMV>

Organisation des Nations unies pour l'éducation, la science et la culture (UNESCO). 2003. Convention pour la sauvegarde du patrimoine culturel immatériel. Paris, UNESCO.

Disponible à l'adresse suivante : <https://ich.unesco.org/en/convention>

[consulté le 20 juillet 2020].

Lien permanent : <http://perma.cc/5ZXN-XCPV>



Ce travail a été conçu dans le cadre du programme phare de l'ICCROM sur l'Aide d'urgence et la résilience pour le patrimoine culturel en temps de crise, et de son projet de renforcement des capacités sur le thème « La culture ne peut attendre : patrimoine pour la paix et la résilience », en collaboration avec la Swedish Postcode Foundation, l'Université de Loughborough et le Comité national géorgien du Bouclier bleu.

Publié par le Centre international d'études pour la conservation et la restauration des biens culturels (ICCROM), Via di San Michele 13, 00153 Rome, Italie.

© ICCROM 2020



Cette publication est disponible en libre accès sous la licence Attribution-Non-Commercial-Share Alike 4.0 International (CC BY-NC-SA 4.0) (<https://creativecommons.org/licenses/by-ncsa/4.0/>).

En utilisant le contenu de la présente publication, les utilisateurs consentent à respecter les conditions d'utilisation de toute future publication mise à disposition en libre accès par l'ICCROM.

Les termes employés dans cette publication et la présentation des données qui y figurent n'impliquent de la part de l'ICCROM aucune prise de position concernant le statut juridique de tout pays, territoire, ville ou région ou de leurs autorités, concernant la délimitation de leurs frontières ou limites.

Les idées et opinions exprimées dans cette publication sont celles des auteurs ; elles ne sont pas nécessairement celles de l'ICCROM et n'engagent pas l'Organisation.

CO-CRÉATION

Concept et texte	Aparna Tandon, Responsable de programme senior, Aide d'urgence et résilience pour le patrimoine culturel en temps de crise, Unité Programmes, ICCROM, Italie Dr Ksenia Chmutina, Maître de conférences en urbanisme durable et résilient, Université de Loughborough, Royaume-Uni
------------------	--

CONTRIBUTIONS À DES CONTENUS SPÉCIFIQUES

Essais sur le terrain	Manana Tevzadze, Présidente du Comité national géorgien du Bouclier bleu Maryam Kalkhitashvili, Coordinatrice de projet, Comité national géorgien du Bouclier bleu Irakli Kobulia, consultant en gestion des risques de catastrophes, Comité national géorgien du Bouclier bleu
Recherches	Mohona Chakraborty, stagiaire, Aide d'urgence et résilience pour le patrimoine culturel en temps de crise, Unité Programmes, ICCROM, Italie
Mise en page de l'information	Christopher Malapitan

ÉDITION ET COORDINATION

ICCROM	Yasmin Hashem, Assistante de programme, Aide d'urgence et résilience pour le patrimoine culturel en temps de crise, Unité Programmes, ICCROM, Italie
--------	--

