



Jeu de simulation du système alimentaire suisse

Le système alimentaire suisse est responsable d'une grande partie des émissions de gaz à effet de serre et des impacts environnementaux négatifs. Parallèlement, la production alimentaire est l'un des secteurs les plus touchés par les conséquences du changement climatique. Dans sa nouvelle "Stratégie Climat pour l'agriculture et l'alimentation 2050"¹, la Confédération affirme donc que les risques climatiques pour l'agriculture suisse doivent être minimisés au moyen d'instruments politiques appropriés. Une telle transformation de l'ensemble du système alimentaire est complexe et concerne les acteurs à des degrés divers.

Avec le **jeu de simulation du système alimentaire suisse**, le **One Planet Lab (OPLab)** du WWF Suisse veut acquérir des connaissances afin de pouvoir mieux évaluer les conséquences potentielles des changements nécessaires. Cela doit contribuer à ce que les personnes dans les secteurs concernés puissent être soutenues au mieux dans le cadre de ces changements.

1. Objectif du projet

L'objectif principal de ce projet² est de développer et tester des mécanismes efficaces, utilisables au quotidien et politiquement acceptables pour un système alimentaire suisse durable. Les résultats doivent contribuer à la manière dont la politique (suisse) traitera les questions environnementales et climatiques à l'avenir. L'accent n'est donc pas mis sur ce qui est réalisable à court terme, mais sur ce qui est souhaitable à moyen et à long terme, d'un point de vue scientifique¹. Le projet doit donc prendre de la distance par rapport à la politique réelle actuelle. Il s'agit d'envisager des scénarios hypothétiques futurs et d'étudier les chances et les risques possibles pour les acteurs concernés.

2. Méthodologie

Afin d'étudier le système alimentaire complexe dans une perspective globale, les différents scénarios sont modélisés au moyen d'un jeu de simulation. Un **jeu de simulation** permet de simuler de manière simplifiée un système existant ou possible à l'avenir. Les scénarios et les processus peuvent ainsi être testés dans un cadre protégé.

Traditionnellement, les jeux de simulation servent souvent à transmettre des contenus aux joueurs. Pour le jeu de simulation du système alimentaire suisse, l'acquisition de connaissances est toutefois au premier plan. Pour ce faire, le jeu modélise les flux de ressources en phosphore, en azote et en denrées alimentaires d'origine animale en tenant compte des actions d'acteurs réels du système alimentaire suisse (importateurs, exploitations agricoles, commerce, consommateurs, etc. → voir graphique I). Il s'agit de tester les effets d'instruments politiques potentiels pour un système alimentaire durable. Concrètement, il s'agit par exemple d'une limitation (a) de la consommation de viande à 15 kg/an par personne (= mesure compatible avec l'environnement selon les limites de charge plafonnées³) ou (b) de l'apport de phosphore et d'azote dans les sols et les eaux à un niveau compatible avec l'environnement. De

¹ BLW, BLV, BAFU (2023). Stratégie Climat agriculture et alimentation 2050:

<https://www.blw.admin.ch/blw/de/home/nachhaltige-produktion/umwelt/klima0.html>

² Le jeu de simulation du système alimentaire suisse est né du livre blanc du WWF "[Vers une économie respectant les limites planétaires](#)" et du champ d'action 2 qui y est identifié, où de nouveaux systèmes de gouvernance et leur(s) impact(s) doivent être étudiés.

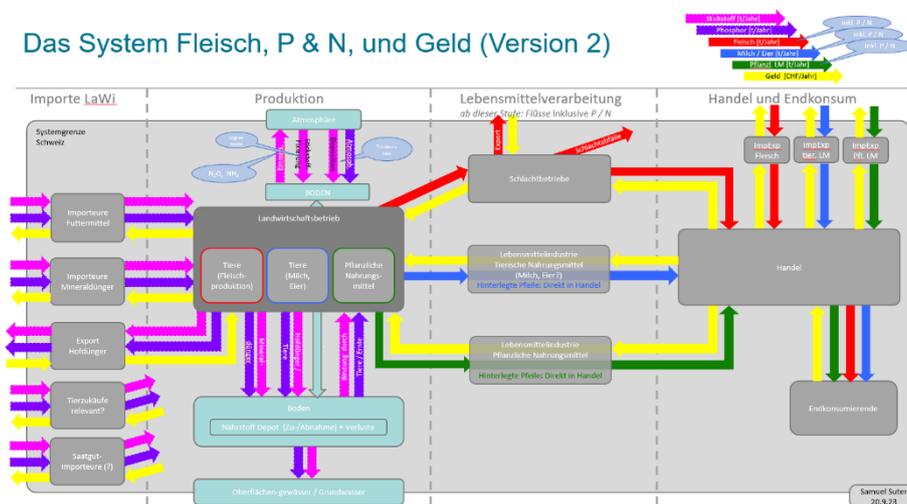
³ EAT (2019). Summary Report of the EAT-Lancet Commission:

https://eatforum.org/content/uploads/2019/01/EAT_brief_everyone.pdf

telles mesures de budgétisation peuvent et doivent être soutenues par des mesures d'accompagnement telles que des subventions de reconversion.

La réalisation du jeu de simulation doit premièrement montrer si et comment ces nouveaux instruments politiques peuvent fonctionner. Deuxièmement, il s'agit de prévoir les effets sur les groupes d'intérêts concernés et leurs possibilités d'action. Troisièmement, il s'agit d'identifier les défis et de trouver des solutions.

Das System Fleisch, P & N, und Geld (Version 2)



Graphique 1: Le système viande, P & N Suisse, version provisoire, WWF Suisse

3. Démarche

Une première réalisation du jeu de simulation a été développée en hiver 2023 avec l'expertise d'**UCS Ulrich Creative Simulations** et testée en janvier 2024 avec des collaborateurs internes du WWF. Des tests supplémentaires réalisés à partir de mars 2024 avec des acteurs réels et des personnes issues du monde de l'agriculture et de l'alimentation doivent permettre d'affiner le jeu de simulation, de lui conférer un déroulement réaliste et d'inclure une multitude de possibilités de réaction et de scénarios. L'objectif est d'illustrer de manière réaliste les conséquences potentielles des différentes mesures politiques pour les groupes d'intérêt. Le jeu doit offrir une plateforme pour une discussion constructive et inclusive sur la transformation durable du système alimentaire.

L'objectif de l'OPLab et du WWF est d'inclure la plus grande diversité de perspectives et d'opinions possible parmi les représentants du système alimentaire suisse.

4. Contact

Samuel Suter
Responsable du projet
samuel.suter@wwf.ch

Ion Karagounis
Responsable des projets-phares
ion.karagounis@wwf.ch

Le jeu de simulation du système alimentaire suisse est un projet du **One Planet Lab**.