



Jeu de rôle pour l'engagement dans la protection de la biodiversité marine

Soutien pour le modérateur

Introduction

Les activités humaines sont la cause principale de ce qui est reconnu comme une crise de la biodiversité, à savoir la perte rapide et généralisée des espèces animales et végétales. L'ampleur de cette crise est telle que les scientifiques parlent désormais d'une sixième extinction de masse. Contrairement aux événements d'extinction précédents, qui étaient causés par des phénomènes naturels, la crise actuelle est entièrement due à des causes anthropiques. Il est donc important de diffuser des connaissances et de sensibiliser aux problèmes, car nous dépendons de la biodiversité de manière qui ne sont pas toujours apparentes ou appréciées. La biodiversité assure le fonctionnement des écosystèmes et leurs services aux humains, tels que la fourniture d'eau propre, joue un rôle crucial dans la nutrition humaine grâce à son influence sur la production alimentaire mondiale et fournit des réservoirs pour les sciences biologiques et pharmacologiques (OMS).

Dans ce contexte, des délégués de 196 gouvernements ont cherché à résoudre cette grave crise de la biodiversité par le biais de négociations internationales dans le cadre de la Convention des Nations Unies sur la diversité biologique (CDB). Le Cadre Mondial de la Biodiversité de Kunming-Montréal (CMB) a été adopté lors de la 15ème Conférence des Parties (COP15) à la CDB en décembre 2022. Ce cadre historique, qui soutient la réalisation des Objectifs de Développement Durable, trace une voie ambitieuse pour atteindre la vision mondiale d'un monde vivant en harmonie avec la nature d'ici 2050. Le CMB déclare 4 objectifs globaux, les Objectifs Globaux de Kunming-Montréal pour 2050, et 23 cibles, les Cibles Globales de Kunming-Montréal pour 2030.

Ces cibles incluent notamment la « conservation et gestion efficaces d'au moins 30 % des terres, des eaux intérieures, des zones côtières et des océans du monde, en mettant l'accent sur les zones d'importance particulière pour la biodiversité et le fonctionnement et les services des écosystèmes », ou la « restauration [...] d'au moins 30 % des écosystèmes terrestres, des eaux intérieures, côtières et marines dégradés » (cbd.int). Ces objectifs doivent maintenant être opérationnalisés par une traduction en législation et réglementations nationales pour en développer les bénéfices. Dans ce contexte, les Aires Marines Protégées (AMP) représentent une mesure importante pour réduire les causes de la perte de biodiversité.

AMP : pourquoi sont-elles si importantes ?

Les AMP sont des zones géographiquement distinctes visant à protéger la biodiversité par la protection des habitats, en maintenant les écosystèmes marins en bonne santé ou en les restaurant à un état sain pour la fourniture de produits et services écosystémiques. Dans ces zones, les activités humaines telles que l'extraction de ressources et la pêche intensive, particulièrement celles qui affectent fortement l'intégrité des habitats et des écosystèmes, ne sont pas permises ou du moins sont drastiquement réduites.

Bien que ces mesures de protection, lorsqu'elles sont mises en œuvre, se soient révélées être un outil efficace pour restaurer et repeupler les zones marines, des désaccords et des conflits d'intérêts sont souvent à prévoir, surtout lorsque les moyens de subsistance de certaines personnes dépendent directement et peut-être même exclusivement des activités extractives. Par conséquent, les débats sur la localisation et le degré de protection nécessaires pour atteindre les objectifs de biodiversité et d'écosystème en matière de sécurité humaine peuvent aider à trouver des solutions qui minimisent les compromis environnementaux et sociaux.

Jeu de rôles pour faire fonctionner une Aire Marine Protégée

Le jeu de rôle est une activité interactive durant laquelle les participants incarnent des personnes affectées et intéressées par l'AMP. Il permet de confronter différentes perspectives et points de vue, d'aborder les conflits et de trouver des solutions équitables pour tous. Cela permet de voir les

problèmes ou les situations sous différents angles. L'objectif est d'incarner des parties prenantes avec des opinions divergentes pour délibérer sur la manière de faire fonctionner une Aire Marine Protégée. Le jeu se déroulera dans un pays fictif et permettra des adaptations locales selon les besoins.

Si vous manquez d'expérience de première main dans votre région, vous pouvez imaginer un cas relativement simple : par exemple, supposer une zone sur la côte d'une île où une AMP est planifiée. Dans cette zone, la surpêche, notamment par chalutage de fond destructeur, la pollution et les espèces envahissantes mettent l'écosystème sous pression, de sorte que l'AMP est nécessaire pour protéger les zones de fraie des poissons et des poulpes et permettre aux jeunes individus de grandir.

Dessinez **une carte** de la zone imaginée sur un carton /grande fiche (ou dessiné dans la sable) à mettre au milieu des participants ou utilisez une carte géographique avec une zone côtière en proximité. Ceci facilitera la visualisation des implications de la position d'un chacun.

Cependant, il y a déjà une concurrence pour l'espace entre les pêcheurs artisanaux et industriels, les investisseurs dans les parcs éoliens marins souhaitant construire un parc offshore, un développeur touristique, une municipalité, le gestionnaire de l'AMP prévue, deux ONG actives dans la protection marine (l'une axée sur les mammifères marins (ou les tortues dans les climats plus chauds), l'autre concernée par la protection générale des habitats), et la station d'épuration municipale qui devrait ajouter une étape de nettoyage à son processus pour réduire la pression polluante. Vous pouvez moduler les parties prenantes pour correspondre au nombre de participants et à tout scénario à proximité ou de connaissance commune.

Deux objectifs sont poursuivis :

- 1) renforcer les compétences d'écoute et la délibération respectueuse ;
- 2) développer un consensus, malgré les divergences de vues, pour faire fonctionner l'AMP grâce à un consensus aussi large que possible.

Si une large majorité trouve une solution, mais que seulement un ou deux acteurs s'y opposent, cela est également un résultat acceptable. Si l'existence même de l'AMP est en jeu, en particulier si cela concerne des détenteurs de droits déjà désavantagés, comme les pêcheurs artisanaux, soit une deuxième session peut être prévue, si le temps le permet, soit une recommandation générale peut être ajoutée pour examiner les sauvegardes transitoires.

Le but est d'engager tous les participants dans l'exercice, de donner à chacun l'occasion de parler et de faire entendre la voix de tous dans la salle. De plus, l'expérience stimulera la curiosité pour des études approfondies futures.

Un jeu de rôle peut fournir des résultats positifs car il encourage les pratiques d'écoute, la coopération, la négociation et aide à stimuler l'empathie. Pendant le jeu de rôle, il est important de créer un environnement de discussion sûr et d'exiger une attitude respectueuse et positive de la part de tous.

Les parties prenantes

Il existe des positions diverses et parfois contrastées concernant l'AMP. Pour ce jeu de rôle, les participants incarneront différentes parties prenantes, à savoir le scientifique naturaliste, le scientifique social, le directeur de l'Aire Marine Protégée future, le pêcheur artisanal, la société de pêche industrielle, l'entreprise de tourisme local, une ONG engagée dans la protection des océans, et exprimeront et articuleront différentes positions. Les participants recevront des fiches d'information pour chaque personnage, leur permettant de comprendre et de s'identifier à la partie prenante. La caractérisation est le résultat d'une série d'entretiens menés avec de vrais professionnels dans divers domaines.

Votre rôle en tant que modérateur

Nous suggérons de consacrer au moins 2 heures au jeu de rôle. Le temps ci-dessous est d'environ 2 heures, mais si vous pouvez l'étirer à trois heures, il sera plus engageant. Après une courte introduction, la délibération devrait durer au moins 1 heure. Nous recommandons qu'au moins 45 minutes à la fin soient utilisées pour le débriefing afin de digérer l'échange et de permettre l'apprentissage. Afin que les participants puissent exprimer une argumentation significative et riche, nous suggérons de remettre les

fiches de profils si possible un jour avant la délibération, afin que chacun puisse déjà réfléchir aux points qu'il souhaite défendre. Nous recommandons au modérateur d'être activement présent dans la conversation pour s'assurer que chaque personnage est représenté de manière égale dans la conversation et que personne ne prenne le relais pendant la conversation.

En tant que modérateur, assurez-vous de pouvoir obtenir au moins à la fin une **reconnaissance de la nécessité d'une AMP** et de l'existence, au sein de la zone protégée, d'un noyau où les activités destructrices telles que le chalutage de fond sont interdites. **Le consensus est recherché, mais pas au détriment de la préoccupation fondamentale de protection, par exemple la protection des habitats clés**, des zones de frai.

Veuillez recueillir les noms, les e-mails et le consentement à la photographie dans la fiche d'information fournie.

Pendant le débriefing, n'oubliez pas d'écouter attentivement et éventuellement de prendre des notes sur le déroulement de la conversation. Nous avons proposé quelques questions pour guider ce processus, mais vous êtes libre d'en ajouter d'autres. Cela vous aidera à retenir les points saillants, les problèmes, les émotions et les idées qui ont émergé au cours de la délibération selon les participants. Veuillez partager ces commentaires avec *Mundus maris*.

D'après notre expérience passée, nous pensons que le schéma suivant pourrait bien fonctionner. Un programme indicatif pourrait ressembler à ceci (si on se limite à 2 heures) :

1)	Accueillez les participants et expliquez les objectifs du jeu de rôle. Présentez brièvement le contexte de l'AMP et les parties prenantes.	5-7 minutes
2)	Distribuez les fiches de personnages et donner quelques minutes pour que chacun les lise. Si vous pouvez fournir les fiches des parties prenantes à l'avance et toute introduction préalable au sujet, cela donnera aux participants plus de temps pour le débat.	5-7 minutes
3)	Les parties prenantes se présentent en cercle ouvert. Deux phrases par partie prenante.	3-5 minutes
4)	Expliquez l'étiquette et répétez l'objectif.	1 minute
5)	Discussion	50 minutes
6)	Récoutez les résultats et demander aux participants de résumer le consensus (soit en l'exprimant oralement, soit en demandant à un ou deux participants d'écrire le consensus du groupe sur un tableau blanc) ; s'assurer qu'aucune menace existentielle pour les moyens de subsistance n'est ignorée. Les participants peuvent être invités à participer à un deuxième tour ou à se rendre auprès d'une autorité publique afin d'explorer les possibilités de soutien à la transition.	5 minutes
7)	Remerciez tous pour la participation active et invitez les participants à participer au débriefing.	1 minute
8)	Processus de débriefing : prenez des notes si possible pour obtenir des informations sur l'apprentissage et des suggestions d'amélioration, ainsi que sur la meilleure façon d'offrir des informations supplémentaires. Merci de nous faire part de vos commentaires à l'adresse suivante : info@mundusmaris.org .	50 minutes

Étiquette pour les participants

- 1) Prenez le temps de penser et de réfléchir
- 2) Parlez d'une manière respectueuse, honnête et inclusive.
- 3) Écoutez ensemble et respecter le temps de chacun
- 4) Valorisez l'opinion des autres
- 5) Contribuez avec vos idées
- 6) Souvenez-vous de l'objectif de la conversation

7) Amusez-vous !

Débriefing

Le débriefing se focalise sur le **processus d'apprentissage des participants**. Au cours du débriefing, les participants peuvent réfléchir à l'échange d'arguments, au mode et aux attitudes, et s'aider mutuellement à digérer les tensions. Réfléchir à ce qu'ils ont ressenti pendant la conversation. Les participants sont invités à réfléchir à la dynamique rencontrée et à ce qu'ils ont appris au cours du processus. Voici quelques questions à poser dans le cadre du processus de débriefing :

- 1) Quelles sont les questions qui ont émergé au cours de la conversation ?
- 2) Qu'est-ce qui vous a particulièrement surpris au cours de la conversation ?
- 3) Quels sont les défis auxquels vous avez dû faire face en assumant votre rôle ?
- 4) Le débat a-t-il été fructueux pour votre personnage ?
- 5) Qu'est-ce qui a été plus difficile ou plus facile que prévu ?
- 6) Qu'est-ce qui vous a amené à prendre la décision d'endosser votre rôle ?
- 7) Quelles émotions avez-vous ressenties pendant le jeu ?
- 8) Qu'auriez-vous pu faire différemment ?
- 9) Si c'était à refaire, changeriez-vous quelque chose et si oui, quoi ?
- 10) Quelles sont les solutions que vous proposez ?
- 11) Quelle est la chose la plus importante que vous avez apprise de cette expérience ?

Nous proposons **une fiche d'information** avec des ressources sélectionnées pour en savoir plus sur les expériences avec les AMP et les enjeux connexes.