



Marine Spatial Planning Challenge



H2020-MSCA-RISE-734271

Dakar

• 2022 •

Marie Bonnin, IRD
Sébastien Hervé, UBO
Brice Trouillet, Nantes Université
Manuelle Philippe, UBO



Origine & principe

Serious game ou jeu sérieux créé par des universitaires (Breda University of Applied Sciences) et des membres du gouvernement des Pays-Bas (Ministry for Infrastructure and Water Management).

Autour d'un plateau de jeu -figurant un territoire maritime- des joueurs-acteurs ont pour mission de développer un territoire maritime durablement selon le concept de planification maritime (marine spatial planning / MSP).



Objectif

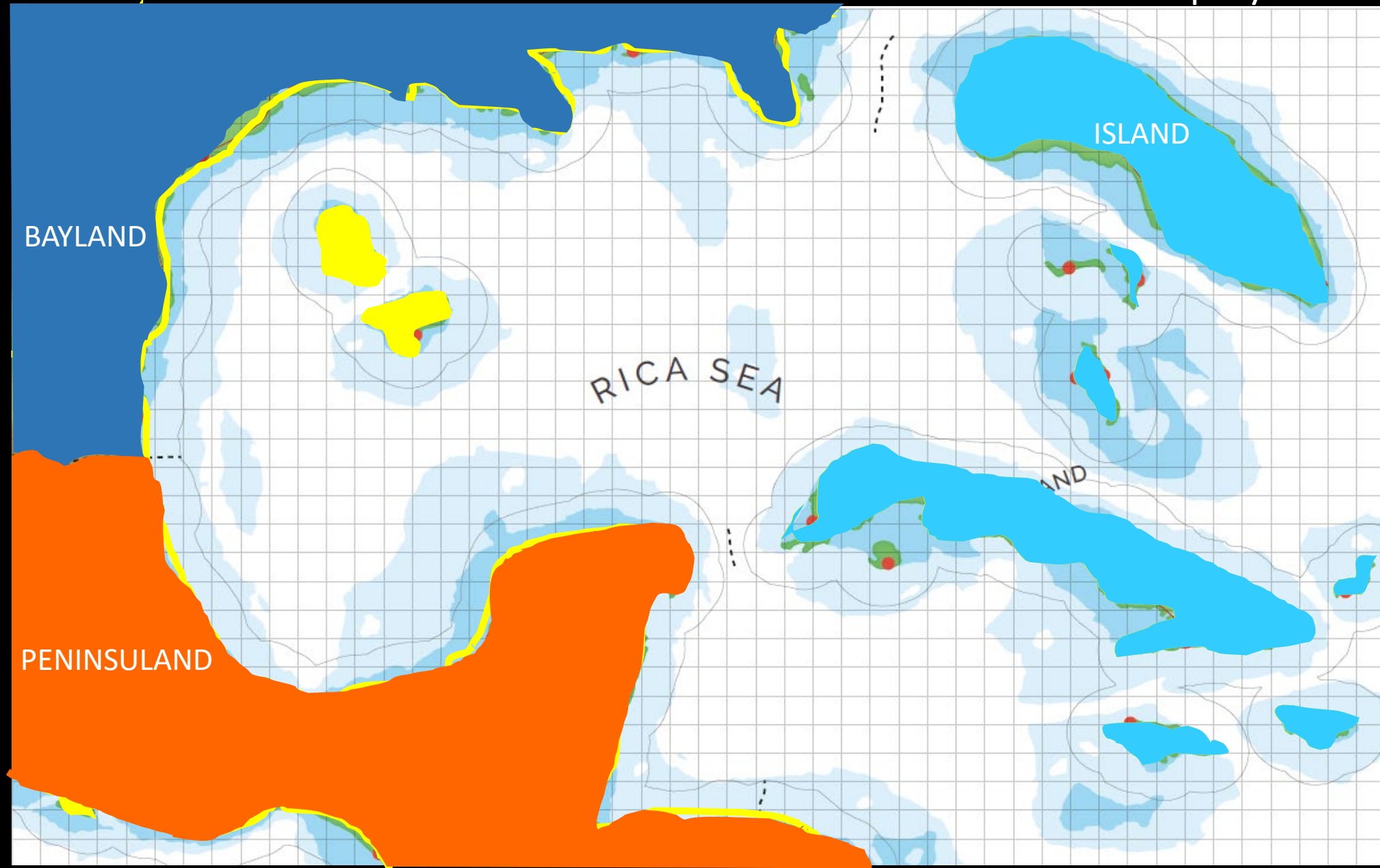
Il s'agit d'un outil d'aide à la discussion, visant à faire prendre conscience de la complexité de la planification spatiale maritime et des enjeux des différents acteurs de la mer et du littoral.

Rivières

Iles

Zones
côtières

3 pays...



Peu profonde

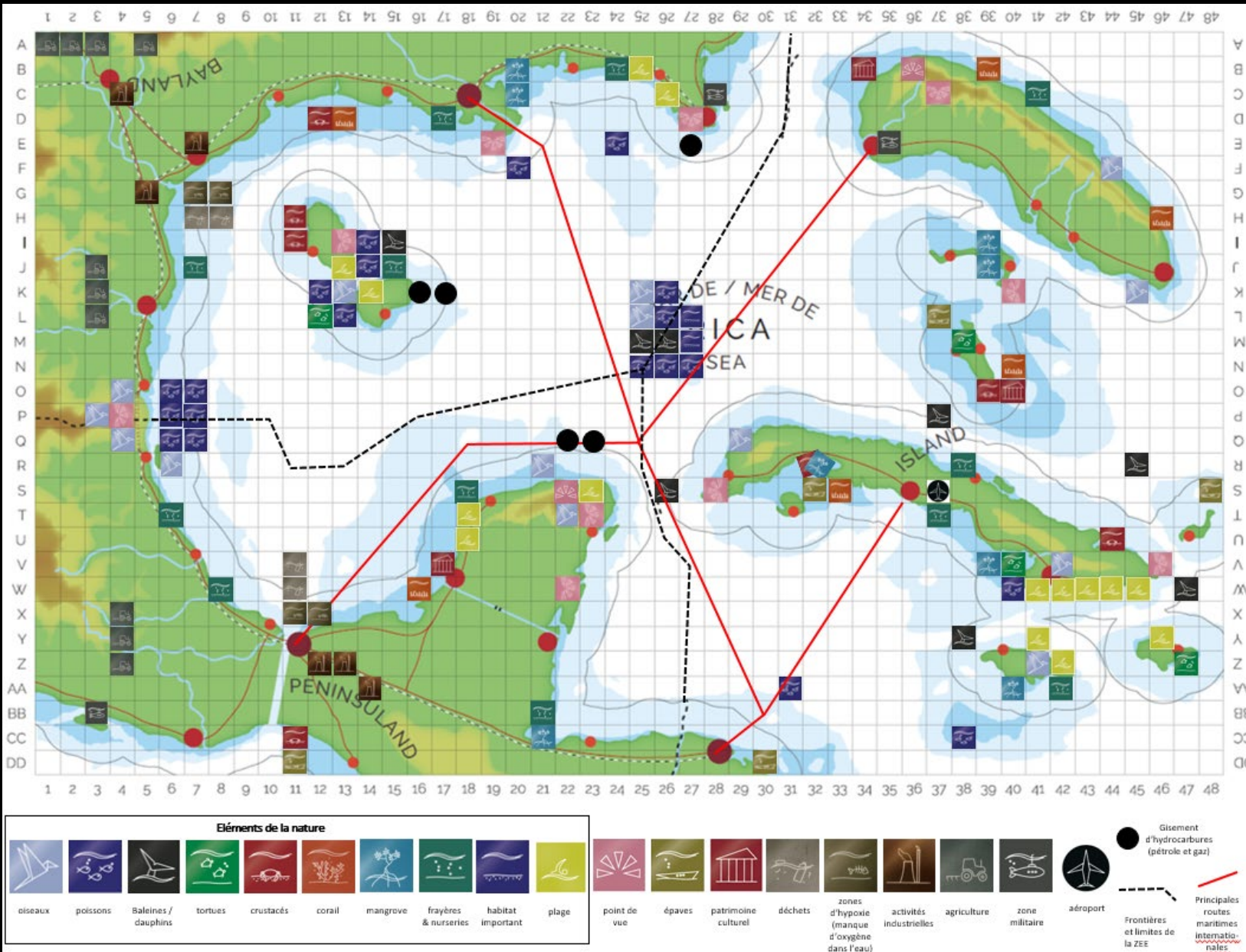
2 océans la borde



Le plateau au démarrage

Sont pré-positionnés :

- Des habitats et espèces
- Des activités humaines
- Des déchets
- Des points de vue
- Des sites patrimoniaux
- Des zones militaires
- Limites de la ZEE
- Grandes routes maritimes
- Gisements d'hydrocarbures (pétrole et gaz)



Des activités et des acteurs : c'est vous !

Gestionnaires d'aires marines protégées

Secteur de l'énergie

Secteur du tourisme et des loisirs

Filière pêche industrielle

Filière pêche artisanale

Filière aquaculture

Les activités et acteurs ont leurs propres moyens d'actions et objectifs.

Vous êtes en charge de les mettre en œuvre.

Gestionnaires d'aires marines protégées

Les trois Etats veulent se mettre à la hauteur des grands objectifs internationaux en matière de protection des espaces naturels : Objectifs du Développement Durable des Nations Unies et Convention pour la Diversité Biologique.



Objectifs :

Développer un réseau d'aires marines protégées couvrant 10 % du territoire maritime de chaque pays (en concertation avec les autres pays).

Conseil :

Repérez sur la carte la présence d'écosystèmes et d'espèces.

Les tuiles à utiliser :



Aire
Marine
Protégée



Restrictions
d'usages



Aire de
haute
biodiversité

Secteur de l'énergie

Objectifs :

Développer les énergies marines renouvelables (en concertation avec les autres pays) : 15 tuiles par pays.

Exploiter, si vous le souhaitez, les hydrocarbures.

Mais attention !

On ne peut pas installer des éoliennes n'importe où !

Les hydrocarbures ne sont présents que dans l'espace maritime de Peninsuland et Bayland. Mais seul Island a les moyens techniques et financiers de les exploiter

Les tuiles et fils à utiliser :



Energies marines renouvelables (éoliennes)



Extraction d'hydrocarbures



Câbles (transport de l'électricité à terre)



Voies de navigation pour le transport d'hydrocarbures

Secteur du tourisme et des loisirs

Le potentiel du littoral est considérable pour le développement de ce secteur, et les retombées économiques pourraient être très intéressantes pour votre pays.

Objectif :

Développer autant que vous le pouvez les activités touristiques et de loisirs à terre comme en mer.

Conseil :

Repérez sur la carte les sites les plus intéressants pour implanter les activités de tourisme et de loisirs.

Les tuiles et fils à utiliser :



planche à voile
& paddle



Nautisme
(bateaux à voile
et moteur)



plongée sous
marine



pêche de
loisir

Voies de navigation
des activités
nautiques



ferries

voies de navigation
des ferries



loisirs à
terre



tourisme
balnéaire

Filière pêche industrielle

Objectifs :

Développer les activités de pêche industrielle dans les eaux territoriales de votre pays, et à l'étranger si vous avez une flotte de pêche qui le permet. Vous ne pouvez pas pêcher qu'au-delà de 12 milles nautiques.

Développer la filière de transformation, commercialisation et pourquoi pas des applications biotechnologiques à partir de produits de la pêche.

Conseil :

Repérez sur la carte la présence d'espèces à pêcher.

Les tuiles et fils à utiliser :



Pêche Industrielle



Pêche Industrielle à l'étranger



Voies de navigation des bateaux de pêche



entreprises locales



bio-technologie

Filière pêche artisanale

Objectifs :

Développer les activités de pêche artisanale, de subsistance, dans les eaux territoriales de votre pays.

Développer la filière de commercialisation, si vous le souhaitez via des entreprises locales.

Conseil :

Repérez sur la carte la présence d'espèces à pêcher.

Les tuiles et fils à utiliser :



pêche artisanale



Voies de
navigation des
bateaux de pêche



entreprises
locales

Filière aquaculture

Objectifs :

Développer les activités d'aquaculture, dans les eaux territoriales de votre pays.

Développer la filière de transformation, de commercialisation, en précisant la destination (consommation locale ou exportation). Et développer des applications en biotechnologie en donnant de la valeur ajoutée à votre production, si vous le souhaitez.

Les tuiles et fils à utiliser :



aquaculture



Voies de
navigation des
bateaux pour
l'aquaculture



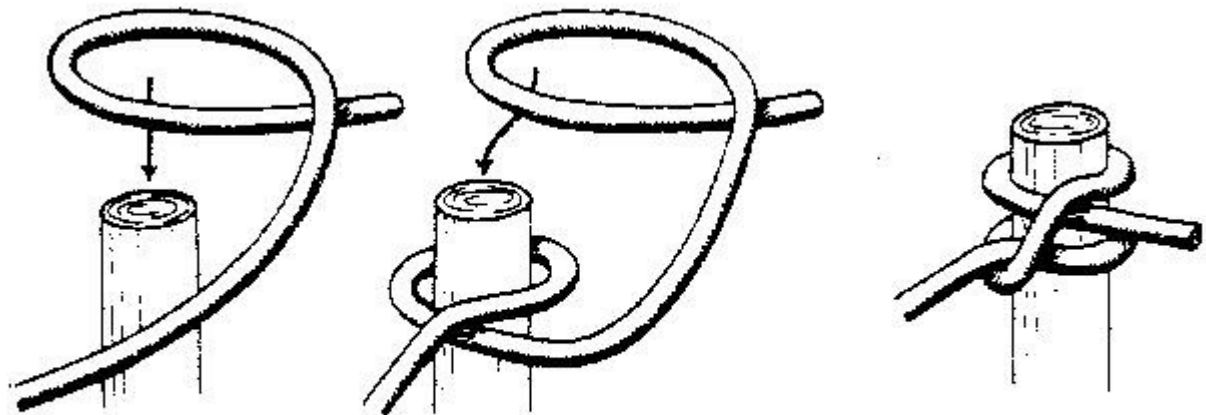
entreprises
locales



bio-
technologie

Vos outils pour jouer

- Un plateau
- Des tuiles d'activités, et d'éléments patrimoniaux (naturels et culturels)
- Des fils de connexion
- Votre force de conviction



Vos objectifs propres sont indiqués au verso de votre tour de cou

La signification de toutes les tuiles est indiquée sur des fiches à votre disposition



Les trois Etats veulent se mettre à la hauteur des grands objectifs internationaux en matière de protection des espaces naturels : Objectifs du Développement Durable des Nations Unies et Convention pour la Diversité Biologique.

Objectifs :

Développer un réseau d'aires marines protégées couvrant 10 % du territoire maritime de chaque pays (en concertation avec les autres pays).

Conseil :

Repérez sur la carte la présence d'écosystèmes et d'espèces.

Les tuiles à utiliser :

Aire Marine Protégée

Restrictions d'usages

Aire de haute biodiversité

MSP Challenge #MSPglobal **LEGENDE: ÉLÉMENTS DÉJÀ PRÉSENTS SUR LE PLATEAU** **Paddle**

Eléments de la nature

oiseaux

poissons

Baleines / dauphins

corail

mangrove

frayères & nurseries

Activités humaines

Capitale

Grand port

Petit port

activités industrielles

agriculture

zone militaire

Autres

point de vue

épaves

patrimoine culturel

déchets

zones d'hypoxie (manque d'oxygène dans l'eau)

MSP Challenge #MSPglobal **LEGENDE: ÉLÉMENTS POUVANT ÊTRE AJOUTÉS SUR LE PLATEAU** **Paddle**

Gestionnaires d'aires marines protégées

Aire Marine Protégée

Restrictions d'usages

aire de haute biodiversité

Secteur de l'énergie

éoliennes

Extraction d'hydrocarbures (pétrole et gaz)

câbles

Voies de navigation pour le transport d'hydrocarbures

Secteur du tourisme et des loisirs

planche à voile

nautisme

plongée

pêche récréative

voies de navigation : nautisme

ferries

loisirs à terre

Tourisme balnéaire

Pêche & Aquaculture

Pêche industrielle

Pêche artisanale

aquaculture

Entreprises locales

bio-technologie

Voies de navigation des bateaux de pêche et aquaculture

Et aussi...
des facilitateur·e·s

Aujourd'hui :
Marie Bonnin
Sébastien Hervé
Brice Trouillet

Règles pour le bon déroulement du jeu

- jeu réaliste : la logique de la vie réelle s'applique à la mer de Rica
- les interactions terre-mer doivent être matérialisées par un fil (entre les ports et les zones de pêche par exemple)
- la courtoisie est de mise entre les joueurs
- vous êtes invité·e·s à éteindre vos téléphones portables

Différents temps du défis

1. Prise de connaissance des objectifs de son pays, de son rôle de ses possibilités d'actions
2. Certains acteurs restent autour du plateau de jeu développer leur activité, d'autres (gestionnaires d'aires marines protégées et filière énergie s'isolent sur des tables de négociation internationales)
3. Retour au plateau de jeu pour tous les acteurs et suite du développements des activités et usages
4. Bilan

Des questions ?

Merci de rejoindre la table
correspondante à votre pays

