



MEJANJEUBIODIV

M. Etienne, F. Bousquet

Jeu au sujet de la gestion de la biodiversité sur le Causse Méjan, raccourci de l'objectif pédagogique "mes braves gens je gère la biodiversité"

Motivation de la création

Ce jeu a été créé dans un objectif pédagogique dans le cadre des masters de gestion de la biodiversité de Toulouse et de Paris. Il s'agissait de faire prendre conscience à des étudiants de troisième cycle des interactions entre activités humaines et dynamique de la biodiversité dans les zones soumises à de fortes mutations socio-économiques.

Description et spécificité

Le jeu de rôle s'inspire de MejanJeu au niveau de la dynamique des pins et des espèces végétales et animales sensibles à l'enrésinement mais y ajoute une interaction forte entre activité agricole (le défrichage et l'épierrage des champs) et cycles biologiques (apollon, chouette chevêche). Les étudiants doivent se mettre à la place aussi bien d'agents humains (agriculteurs, éleveurs, forestiers, naturalistes) que d'agents animaux (chouette, apollon, oedicnème). Les étudiants ayant choisi le rôle des agriculteurs définissent la surface cultivée et répartissent la charge animale sur les parcours en fonction de leur système de production et du niveau d'enrésinement de leurs parcs. Ceux qui jouent le rôle du naturaliste définissent les parcelles présentant les objectifs patrimoniaux prioritaires et négocient avec les agriculteurs et les forestiers une stratégie de maîtrise de l'enrésinement et de conservation des habitats. Ceux qui jouent le rôle du forestier gèrent les massifs forestiers et proposent un plan de sauvegarde de la qualité génétique des pins. A partir d'un petit texte ou de photos, ceux qui jouent chacune des espèces animales doivent comprendre sa biologie puis définir la taille initiale de sa population, ses lieux de ponte et convaincre le naturaliste de conserver son habitat.

Dans une première phase, le jeu sert à prendre conscience des dynamiques écologiques en jeu et des interactions avec les activités agricoles et forestières. Dans une deuxième phase, il permet aux étudiants d'imaginer des modes de concertation ou des scénarios alternatifs de gestion du territoire permettant une meilleure conservation de la biodiversité. La troisième phase est une phase de test de ces scénarios au moyen d'une simulation informatique. Un effort particulier a été fourni pour rendre compte des entités de gestion de chacun (exploitation agricole, champ, parc, massif forestier, domaine vital) et pour distinguer les échelles de perception de chaque acteur (l'agriculteur sur son exploitation agricole, le naturaliste sur l'ensemble du territoire, le forestier exclusivement sur les zones boisées).

Mise en oeuvre

Le jeu a été utilisé 4 fois avec des groupes simultanés de 6 à 8 étudiants chacun sur un à deux jours. En plus des masters de Toulouse et de Paris VI, il a également été pratiqué avec les étudiants du master de Paris X et ceux de la formation SMA de Wageningen.