

Le défi de la Planification de l'Espace Marin – MSP Challenge Édition #MSPglobal, COI-UNESCO

MSP Challenge / MSPglobal Réseau de formation sur la Planification de l'Espace Marin

Manuel 2022



Jeu copyright © 2017 par Lodewijk Abspoel et Igor Mayer

Détenteur de la licence de l'édition #MSPglobal : Secrétariat COI-UNESCO

Tous les droits sont réservés. Ce document ou toute partie de celui-ci ne peut être reproduit ou distribué de quelque manière que ce soit sans l'autorisation des détenteurs des droits d'auteur et de la licence, sauf dans le but d'organiser et/ou de jouer à une version sous licence du jeu de société MSP Challenge.

Avis de non-responsabilité :

Le jeu n'a pas été conçu comme un exercice de planification quasi réel ou un outil d'aide à la décision. Il s'agit d'une métaphore de la Planification de l'Espace Marin (PEM) avec un récit fictif, des cartes stylisées, des jetons colorés et un nombre minimum de règles du jeu. Il devrait être utilisé pour présenter la PEM aux étudiants, aux Parties prenantes ou au grand public, et pour instaurer un dialogue stratégique entre les professionnels.

Cette publication n'implique de la part de l'UNESCO et de la Commission européenne aucune prise de position quant au statut juridique des pays, territoires, villes ou zones, ou de leurs autorités, ni quant au tracé de leurs frontières.

Les appellations employées et la présentation des données n'impliquent de la part de l'UNESCO et de la Commission européenne aucune prise de position quant à la nature ou à l'étendue de la juridiction des Etats côtiers en général ou de l'un d'entre eux en particulier. Toute ressemblance avec la réalité n'est que pure coïncidence, il s'agit d'un plateau de jeu !

Table des matières

1. Engagement sur l'océan pour la mise en œuvre de l'Agenda 2030	4
1.1. Feuille de route MSPProdmap	5
1.2. MSP Challenge / MSPglobal réseau de formation sur la Planification de l'espace marin	5
1.3. Rôle des institutions de formation	6
1.3.1. Stocker et entretenir le jeu	6
1.3.2. Partager le matériel	7
1.3.3. Utiliser le jeu et en rendre compte périodiquement à la COI-UNESCO	7
2. À propos du défi de la PEM	8
2.1. Concept	8
2.2. Objectif	8
2.3. #MSPglobal Édition	9
3. Jouer au jeu de société MSP Challenge	9
3.1 La mer de Rica	10
3.1.1 Contexte général	10
3.1.2 Coopération régionale	10
3.1.3. Pays	11
3.2 La carte	12
3.3. Les acteurs	13
3.4 Comment jouer ?	14
3.4.1 Règles du jeu	16
3.4.2 Modération	17
3.4.3. Questionnaire sur le MSP Challenge	19
3.4.4. Exemple : Formation #MSPglobal	20
4. Ressources supplémentaires	27
4.1. Sites web de MSP Challenge/MSPglobal	27
4.2. Articles scientifiques sur l'utilisation du MSP Challenge	27

1. Engagement sur l'océan pour la mise en œuvre de l'Agenda 2030

La Planification de l'espace marin (PEM) est directement liée à la cible 14.2 de l'Objectif de développement durable (ODD) 14, qui vise à *"gérer durablement et protéger les écosystèmes marins et côtiers afin d'éviter des effets néfastes importants en renforçant la résilience et en prenant des mesures pour leur restauration afin de parvenir à un océan sain et productif"*.

En fait, les plans spatiaux complets de l'espace marin ont le potentiel de contribuer à l'Agenda 2030 au-delà de la portée de l'ODD 14 lorsqu'ils abordent, par exemple, la réduction de la pauvreté, la sécurité alimentaire, le bien-être des communautés côtières, la promotion des énergies renouvelables en mer, la croissance économique durable, etc.¹



Relation entre la planification de l'espace marin et l'agenda 2030.²

© COI-UNESCO, 2020

¹ MSPglobal : guide international sur la planification de l'espace marin/maritime : <https://unesdoc.unesco.org/ark:/48223/pf0000379196>

² Brochure de MSPglobal sur le PEM et les Objectifs de Développement Durable : <https://unesdoc.unesco.org/ark:/48223/pf0000374787>

Depuis la première conférence des Nations unies sur les océans, en 2017, les Nations unies ont lancé un appel mondial à des engagements volontaires sur l'océan pour soutenir la mise en œuvre de l'ODD 14.

1.1. Feuille de route MSProadmap³

En 2017, la Direction générale des affaires maritimes et de la pêche de la Commission européenne (DG MARE) et la Commission océanographique intergouvernementale de l'UNESCO (COI-UNESCO) ont adopté une **"Feuille de route conjointe pour accélérer les processus de Planification de l'espace marin ou maritime dans le monde entier"** (MSProadmap) en tant qu'engagement pour les océans. Le renforcement des capacités en matière de PEM était l'un des domaines prioritaires de cette feuille de route, qui est principalement mise en œuvre par l'**initiative MSPglobal**⁴.

Le ministère néerlandais des Infrastructures et de la Gestion de l'eau s'est engagé avec les deux institutions sur la voie du développement des capacités en matière de PEM à l'échelle mondiale grâce au codéveloppement et au don à la COI-UNESCO de l'édition #MSPglobal du jeu de plateau sérieux MSP Challenge. D'ici 2020, la COI-UNESCO a dispensé une quinzaine de formations utilisant le jeu MSP Challenge, au bénéfice d'environ 500 Parties prenantes à travers le monde.

En 2022, la feuille de route a été mise à jour pour inclure des nouveaux domaines et actions prioritaires et révisées. Le développement des capacités et la sensibilisation sur processus de la PEM et ses avantages, restent un sujet clé. Une fois de plus, le ministère néerlandais des Infrastructures et de la Gestion de l'eau a manifesté sa volonté de soutenir le MSProadmap par la mise en place d'un réseau de formations #MSPglobal.

1.2. MSP Challenge / MSPglobal réseau de formation sur la Planification de l'espace marin

En 2022, lors de la 2^{ème} Conférence des Nations unies sur les océans, le ministère néerlandais des Infrastructures et de la Gestion de l'eau, la COI-UNESCO, la Commission européenne et 12 institutions ont soumis l'Engagement sur l'océan « **MSP Challenge / MSPglobal réseau de formation sur la Planification de l'espace marin** ».⁵



Cérémonie de remise de l'édition multilingue #MEMglobal du jeu de société PEM Challenge.

³ Pour plus d'informations sur la MSProadmap : <https://www.mspglobal2030.org/msp-roadmap/>

⁴ Pour plus d'informations sur l'initiative MSPglobal : <https://www.mspglobal2030.org/msp-global/>

⁵ Lien vers le MSP Challenge de l'engagement pour l'océan/MSPglobal : <https://sdgs.un.org/partnerships/msp-challengemspglobal-training-network-marine-spatial-planning>

© COI-UNESCO, 2022

Le matériel du MSP Challenge est désormais disponible dans toutes les langues officielles de l'ONU (anglais, arabe, chinois, espagnol, français et russe) plus le portugais afin de rendre cette formation #MSPglobal applicable partout dans le monde. Pour les années à venir, 12 organisations se sont portées volontaires pour donner des formations de PEM dans leurs institutions et partager le matériel avec d'autres personnes intéressées.



1.3. Rôle des institutions de formation

1.3.1. Stocker et entretenir le jeu

Le jeu de société consiste en une valise de 23 kg remplie de matériel, qui doit être correctement stocké et maintenu pour pouvoir être utilisé plusieurs fois.

Liste de contrôle du contenu de la valise

- Pièces du jeu de société
- 3 boîtes (une par pays) contenant le matériel suivant :
 - Jetons
 - Épingles métalliques
 - Ciseaux
 - Fils
- 3 pochettes pour les joueurs (une par pays) contenant les documents suivants
 - La mer de Rica (contexte général / conseils pour un jeu réussi)
 - Profil du pays
 - Légendes
 - Badges des joueurs
 - Lanières

- 1 dossier pour l'animateur :
 - Document à distribuer
 - Légendes
 - Badges d'animateur
 - Lanières
 - Cloche
 - Globe (petite boule)

1.3.2 Partager le matériel

L'adresse électronique de contact des institutions de formation sera disponible sur le site web de MSPglobal au cas où d'autres institutions et pays de la région souhaiteraient inviter l'institution à dispenser une formation ou à faire une demande d'emprunt du jeu.

1.3.3. Utiliser le jeu et en rendre compte périodiquement à la COI-UNESCO

En tant que bénéficiaires de l'Engagement pour l'océan « **MSP Challenge/MSPglobal training network on Marine Spatial Planning** », les douze organisations se sont portées volontaires pour donner des formations sur la PEM en utilisant l'édition #MSPglobal du jeu de société MSP Challenge.

Afin de suivre cet Engagement pour l'océan, le ministère néerlandais des Infrastructures et de la Gestion de l'eau et la COI-UNESCO devront soumettre de brefs rapports d'avancement sur le site web des Nations unies⁶. Les membres du réseau de formation sont donc invités à fournir un bref rapport sur l'utilisation du jeu au moins une fois par an à l'adresse suivante MSPglobal@unesco.org

Rapport d'avancement	Date limite
1	31 décembre 2023
2	31 décembre 2024
3	31 décembre 2025

Le contenu du rapport succinct doit couvrir les aspects suivants :

- Nombre total de formations
- Nombre total de personnes formées
- Contexte de chaque formation (tableau ci-dessous)

⁶ Lien vers le MSP Challenge Commitment Ocean/MSPglobal : <https://sdgs.un.org/partnerships/msp-challengemspglobal-training-network-marine-spatial-planning>

Titre de la formation	
Quand	
Où	
Institution(s) responsable(s) de la formation	
Objectifs de la formation	
Langue de la formation	
Nombre de personnes formées	
Types de parties prenantes formées (étudiants ; chercheurs ; fonctionnaires ; acteurs privés ; représentants de la société civile ; etc.)	
Commentaires supplémentaires (le cas échéant)	
Photo de la formation (si possible)	

2. À propos du défi de la PEM

Le « MSP Challenge - #MSPglobal Edition » est un jeu de stratégie sur table conçu pour ceux qui s'intéressent à la planification de l'espace marin (PEM) basée sur l'écosystème et à l'économie bleue durable.

2.1. Concept

Le jeu de société fait partie du concept « MSP Challenge », qui utilise les jeux sérieux et l'apprentissage ludique pour la gestion des océans. Plusieurs jeux du MSP Challenge - jeux numériques, jeux de rôle et jeux de société - ont été développés à la demande du ministère des infrastructures et de la gestion de l'eau du Royaume des Pays-Bas.

Les jeux MSP Challenge ont été développés au moment de la mise en œuvre de la directive européenne (2014/89) sur la Planification de l'espace maritime (PEM)⁷ et des opportunités qu'elle donne pour une PEM basée sur les écosystèmes.

2.2. Objectif

L'Objectif du jeu est de montrer certaines des interactions dynamiques et complexes entre les activités liées à la mer et la planification maritime.

Le jeu permet aux joueurs d'expérimenter et de discuter de la signification et des implications de différents objectifs stratégiques maritimes tels que l'économie bleue, les interactions terre-mer, le transport maritime à courte distance, les mers propres et saines, et le bon état environnemental des océans.

Le jeu doit amener les joueurs à "réfléchir et à parler" des relations entre ces objectifs, par exemple de la manière de les aligner et de les appliquer dans la pratique.

⁷ Directive 2014/89/UE du Parlement européen et du Conseil du 23 juillet 2014 établissant un cadre pour la planification de l'espace maritime : <https://eur-lex.europa.eu/legal-content/EN/TXT/?uri=celex%3A32014L0089>.

2.3. #MSPglobal Édition

L'édition #MSPglobal du jeu de société est une version légèrement adaptée et améliorée des jeux de société originaux 'Short Sea Shipping Edition' et 'Scottish Marine Region Edition'. Ceux-ci ont été joués à de fréquentes occasions avec des planificateurs, des chercheurs, des Parties prenantes et des étudiants dans le cadre d'événements organisés par des administrations publiques locales, régionales et nationales, y compris des organismes intergouvernementaux et des Agences des Nations unies, des projets transfrontaliers et des conférences internationales.

3. Jouer au jeu de société MSP Challenge

Les joueurs doivent obtenir une mer productive mais aussi propre, sûre et saine dans leurs aires marines nationales et partagées grâce à la répartition spatiale des fonctions économiques et écologiques et au développement du transport maritime et des infrastructures de lignes (réseau énergétique, câbles). Les jetons et les fils du jeu symbolisent toutes sortes d'activités humaines, de fonctions écologiques, de voies maritimes, de câbles et de pipelines.



Jetons et fils de l'édition #MSPglobal du jeu de société MSP Challenge.

© COI-UNESCO, 2019

Les joueurs doivent essayer de placer des jetons et des fils de différents types sur le plateau de jeu, promouvant ainsi le développement bleu avec des industries marines prospères, ainsi qu'une mer de Rica propre, sûre et saine. Le nombre de jetons et de fils différents, ainsi que la combinaison dans laquelle ils sont placés sur le plateau de jeu, sont laissés à l'appréciation des joueurs.

Les acteurs représentent des intérêts différents et peuvent progressivement découvrir qu'ils se gênent mutuellement. Par exemple, les propositions de nouvelles aires marines protégées (AMP) ou de parcs éoliens peuvent nécessiter la réorientation des voies de navigation existantes. Les pêcheurs, les promoteurs de parcs éoliens, les défenseurs de la nature et les planificateurs, peuvent-ils se coordonner et coopérer afin de garantir une situation gagnant-gagnant pour tous leurs intérêts ?

3.1 La mer de Rica

3.1.1 Contexte général

Ce bassin maritime est caractérisé par des rivières, des îles et des zones côtières. Les trois pays Bayland, Peninsuland et Island ont un patrimoine maritime et côtier commun. Un bref coup d'œil sur la carte permet de comprendre pourquoi les anciennes générations d'habitants et de visiteurs ont baptisé la mer "mer de Rica". Le commerce maritime et les raids ont eu un impact sur les sociétés. La mer de Rica, relativement peu profonde, pose des problèmes aux marins et à la construction en mer pendant une partie de l'année (en hiver, les vents viennent de l'océan). D'un autre côté, sa proximité avec deux océans et sa position relativement abritée sur le globe offrent également un large éventail de ressources naturelles à exploiter, et les touristes pourraient être très intéressés à passer leurs vacances à la mer de Rica.

L'état de l'environnement marin de la mer de Rica n'est pas ce qu'il pourrait être. Il est menacé par la pêche non durable, la pollution, les espèces envahissantes et la destruction des habitats côtiers et marins. La plupart des responsables gouvernementaux et des organisations non gouvernementales ont repris le concept de l'Économie bleue. Il n'est pas dit que les entreprises ont intentionnellement des activités non durables, il s'agit peut-être d'une question de perception et d'absence de vision commune sur la manière dont les entreprises et la planification peuvent être bénéfiques pour l'environnement marin. La réciprocité des biens et services de l'Écosystème et des activités humaines fait l'objet d'un débat parmi les scientifiques et les utilisateurs de la mer et des côtes.

Les spécificités des trois pays et le potentiel de leurs zones marines et côtières se traduisent par des idées différentes en matière de développement bleu, qui pourraient déboucher sur des conflits au-delà des frontières maritimes. Les frontières maritimes qui n'ont pas été entièrement désignées représentent un défi supplémentaire pour les processus de planification et de développement.

Les scientifiques, les défenseurs de la nature et les promoteurs de parcs éoliens en mer ont récemment encouragé de tels processus, connus sous le nom de Planification de l'espace marin ou maritime. Les Gouvernances de la Baie, de l'Écosse et de l'Île ont adopté le concept de PEM et de 'Blue Business Development', comme en témoigne le fait qu'elles ont toutes désigné du personnel chargé de mener à bien des processus de PEM basés sur les écosystèmes au cours de la période à venir.

3.1.2 Coopération régionale

Les pays riverains de la mer de Rica font partis des conventions sur le droit de la mer. Le bassin maritime lui-même et ses zones marines adjacentes relèvent de la Convention mondiale pour la protection et la restauration de la biodiversité marine et côtière.

SEARICA est le nom de la convention maritime régionale. Sa devise est la suivante : « Gestion des services des Écosystèmes pour assurer la prospérité de l'humanité ».

Afin d'exploiter les possibilités futures de maximiser le potentiel de la mer et des zones côtières, les trois pays ont entamé diverses études, tant sur le plan économique qu'écologique. Les résultats devraient être connus prochainement.

3.1.3. Pays



Pour certains, le monde s'arrête à la côte, pour d'autres, c'est là qu'il commence.

PRIORITÉS POLITIQUES CLÉS Interactions terre-mer, connexions de transport multimodal pour transférer le fret de la route et de la mer, transition énergétique (y compris vers le gaz naturel liquéfié et le transport maritime à courte distance) et participation des parties prenantes.

OBJECTIF Développer les routes de transport maritime à courte distance afin de créer des connexions de transport multimodal et de transférer le fret du rail et de la route vers la mer. Le fret devrait croître rapidement. L'objectif de Bayland est de faire en sorte que cette croissance se fasse autant que possible en mer. Le gaz naturel liquéfié est le carburant privilégié pour le transport maritime à courte distance.

OPPORTUNITÉS DE CROISSANCE BLEUE Les opportunités de croissance bleue sont le tourisme balnéaire et nautique, la croisière et l'énergie éolienne.

PROFIL BAYLAND



PROFIL PENINSULAND

PRINCIPAUX DOMAINES D'ACTION Utilisation multiple de l'espace, transport maritime, accessibilité et investissements.

OBJECTIF Raccourcir les itinéraires de transport en mer, offrir des possibilités associant activités en mer et construction navale. On pourrait décider de libérer le canal de la péninsule de ses écluses.

OPPORTUNITÉS DE CROISSANCE BLEUE Les opportunités de croissance bleue sont la culture de poissons et d'algues, l'énergie propre et le tourisme. Le patrimoine culturel terrestre et maritime est considéré comme essentiel pour assurer la croissance de ce secteur. Un terminal de gaz naturel liquéfié pourrait être construit dans le port principal.

- Les humains ne vivent pas en mer. -



PROFIL ISLAND

DOMAINES POLITIQUES CLÉS Protéger nos ressources, construire avec la nature et innover.

OBJECTIF Sauvegarder l'accessibilité des îles (par ex. ferries) et devenir le leader mondial de la pêche durable et de la grande plaisance.

- La croissance bleue se produit dans un environnement bleu. -

OPPORTUNITÉS DE CROISSANCE BLEUE Les opportunités de croissance bleue sont le tourisme bleu (comme la plongée et l'observation des baleines), la biotechnologie bleue et l'exploitation minière en haute mer. Cela exige une protection active et renforcée de la vie marine.

3.2 La carte

Le jeu se déroule dans la zone marine fictive appelée « mer de Rica »⁸, représentée graphiquement sur un grand plateau de jeu (1,60 x 2,80 m), avec une carte stylisée de la zone fictive.



La carte montre quelques paramètres qui devraient être pris en considération lors de la planification de leurs fonctions socio-économiques et écologiques. La profondeur de la mer, par exemple, est représentée en bleu clair et bleu foncé sur la carte. Les parcs éoliens ne peuvent être installés que dans les zones bleu clair et bleu foncé, et non dans les zones blanches (plus de 50 mètres de profondeur). La profondeur de la mer doit également être prise en considération lors de la planification de l'énergie bleue (énergie des vagues, des marées et des courants).

La configuration du plateau de jeu au début de la partie peut déjà faire apparaître quelques « zones d'opportunité » telles que les ports côtiers et intérieurs, les sites culturels, les épaves historiques, les zones ornithologiques, les populations de cétacés, etc. La majeure partie de la zone maritime est sous-développée, mais sa situation abritée sur le globe, sa proximité avec les pays voisins et les routes commerciales océaniques offrent des opportunités pour le commerce maritime et les activités marines. Les distances par rapport au rivage et aux ports sont importantes pour presque toutes les activités, notamment l'énergie éolienne, le transport

⁸ **Mer de Rica / Rica Sea** = Anagramme de Rivers, Islands and Coastal Areas (rivières, îles et zones côtières). Utilisé avec l'autorisation de l'Inter groupe du PE sur l'IMP SEARICA Mers, fleuves, îles et zones côtières_ <http://searica.eu/en/>

maritime et le dragage. Quelques grandes routes maritimes internationales ont déjà été établies.

Le « Bayland, le Peninsuland et l'Island » sont trois pays adjacents qui partagent le bassin de la mer de Rica. Ces pays ont leur propre patrimoine et culture maritimes, ainsi que des idées différentes quant au développement futur des ressources de la mer de Rica. Ce n'est que récemment que les pays riverains se sont mis d'accord pour commencer à planifier leurs utilisations de la mer, en répartissant les fonctions de l'espace marin dans le temps.

3.3. Les acteurs

Dans chaque pays, les joueurs jouent le rôle de **planificateurs maritimes** (1 ou 2 par pays), de **protecteurs de la nature** ou de **représentants d'une industrie liée à la mer** : Ports, transport maritime, pêche, aquaculture, tourisme et loisirs, énergies renouvelables, pétrole et gaz, infrastructures énergétiques, biotechnologie bleue, exploitation minière en eaux profondes, entreprises locales, industrie maritime.

Un ou deux participants peuvent être invités à jouer librement le rôle de **scientifiques**, de représentants d'une **organisation (inter)gouvernementale** ou d'un **tribunal**. D'autres peuvent être invités à observer le processus et à donner leur avis lors des comptes rendus (intermédiaires).

Les représentants de l'industrie résident dans l'un des trois pays, mais ne représentent pas nécessairement les intérêts nationaux de ce pays. Les représentants des industries maritimes des différents pays devraient réfléchir à la manière dont leurs intérêts pourraient être servis au mieux.

Les chargeurs et les promoteurs portuaires, par exemple, sont désireux de développer le transport maritime (à courte distance), les connexions directes ainsi que les activités maritimes en amont et en aval. Pour ce faire, ils développent des voies de navigation entre les ports (par exemple, les ferries ou les cargaisons simples), ainsi qu'entre les ports et les activités maritimes (par exemple, la pêche, la construction et la maintenance de parcs éoliens, etc.) Ils sont donc impliqués dans les décisions de planification maritime.

Les pêcheurs, les entreprises du secteur de l'énergie, les opérateurs touristiques et les défenseurs de la nature défendront leurs intérêts. La transition énergétique en mer est une opportunité majeure pour le développement bleu. Le développement des zones côtières et l'interaction terre-mer doivent également être pris en considération. Pour des raisons écologiques ou autres, telles que la sécurité, certaines activités économiques et la navigation peuvent entrer en conflit. Ainsi, les voies de navigation ne peuvent pas passer par des aires marines protégées (AMP), des parcs éoliens ou des zones militaires.

Les planificateurs devraient discuter du meilleur positionnement des activités dans la mer de Rica ainsi que dans les eaux relevant de leur propre juridiction. Les discussions sur les Questions transfrontalières seront essentielles. Les fonctions économiques (telles que les parcs éoliens) placées sur le plateau de jeu induisent le transport maritime (par exemple, la construction et la maintenance). Toutes les activités économiques dans la Connectivité doivent être durables et

également connectées à un port. C'est pourquoi les planificateurs doivent se coordonner avec les secteurs économiques et ceux qui s'intéressent à l'état de l'écologie marine et côtière.

La prise de décision sur la base d'une approche ponctuelle risque de ne pas être très efficace. Les planificateurs doivent donc développer la PEM et élaborer un plan pour leur pays. C'est aux planificateurs nationaux qu'il incombe de définir et de réaliser leur autorité et leurs compétences en matière de planification.

Que peuvent faire les planificateurs en général ?

- Suivi et évaluation (examen) - Qu'est-ce qui va bien et qu'est-ce qui ne va pas ? Observer les conflits entre les différentes utilisations de l'espace.
- Persuader - Élaborer une vision de la direction que le pays veut prendre. Discutez avec les représentants de l'industrie pour les amener à prendre une certaine direction. Utiliser des données scientifiques.
- Légiférer - Interdire ou restreindre certaines activités dans certaines zones, par exemple pour protéger l'environnement marin ou garantir la sécurité.
- Stimuler - introduire des incitations économiques (subventions) ou des innovations technologiques, promouvoir l'utilisation multifonctionnelle de l'espace.
- Médiation - Résoudre les conflits entre les représentants de l'industrie et les intérêts des pays.
- Coordonner - Collaborer avec d'autres pays pour mettre en place de nouvelles institutions de planification transnationale (organisations, règles et harmonisation).

3.4 Comment jouer ?

Le jeu est conçu pour **douze à trente joueurs**. Sept ou huit joueurs par pays sont les meilleurs.

Les acteurs sont répartis entre les trois pays et se voient attribuer l'un des différents **rôles** suivants : planificateur de l'espace maritime, représentants de l'industrie de la pêche, de l'industrie de l'énergie fossile offshore, de l'industrie de l'énergie éolienne, de l'énergie bleue, de l'aquaculture, de l'industrie du tourisme et des loisirs, de l'industrie du transport maritime, des développeurs et des opérateurs portuaires, des défenseurs de la nature.

En fonction du contexte et des objectifs, les **modérateurs** sont libres de changer ou d'ajouter des rôles.

Chaque équipe dispose d'une **boîte à outils** contenant les outils nécessaires au jeu. Des jetons colorés avec des symboles représentent différentes fonctions liées à la marine.



Matériel dans la boîte d'actifs de l'édition #MSPglobal du jeu de société MSP Challenge.
© COI-UNESCO, 2019

Les rouleaux de fil de différentes couleurs indiquent les différents types d'activités de navigation qui ont lieu dans la région. Les épingles s'insèrent dans les trous de la carte pour relier les fils et maintenir les jetons en place.

Les joueurs **se placent autour de la table / du plateau de jeu** et se voient attribuer des rôles.

Le plateau de jeu peut être **défini à l'aide d'un certain nombre de paramètres déjà en place**, tels que les voies de navigation, les habitats de la faune et de la flore, les infrastructures terrestres, etc.

Les planificateurs et autres joueurs **développent les fonctions économiques et écologiques** de la mer de Rica en plaçant les tuiles correspondantes sur la grille. Ceci en fonction de leur rôle et de leur liberté de développement et/ou de planification.

Les jetons et les fils déjà présents sur le plateau de jeu donnent des indications sur la manière de développer l'aire marine. Certaines fonctions économiques et écologiques peuvent être combinées, mais d'autres fonctions entreront en conflit les unes avec les autres.

Les cartes d'opportunité du jeu indiquent où se trouvent les endroits appropriés (par exemple, les champs de pétrole et de gaz) pour certaines activités (plates-formes pétrolières).

Questions directrices

La discussion pendant et après le match devrait être axée sur des questions telles que

- Où et comment la PEM et l'économie bleue durable se renforcent-elles mutuellement ?
- Où et comment les activités marines se gênent-elles mutuellement ?
- Dans quelle mesure et comment peut-on planifier une économie bleue durable (en la stimulant ou en la limitant) ?
- Dans quelle mesure et comment le milieu marin peut-il être protégé par la PEM ?
- Dans quelle mesure et comment les autorités de PEM prennent-elles en compte les intérêts sectoriels (transport maritime, énergie, etc.) ?

- Dans quelle mesure et comment les autorités de PEM répondent-elles aux besoins et aux demandes des parties prenantes ?
- Dans quelle mesure et comment les Parties prenantes peuvent-elles influencer les autorités du PEM et leurs décisions ?
- Quels sont les critères permettant de suivre et d'évaluer les impacts des activités maritimes (utilisation multifonctionnelle ou conflictuelle de l'espace, effets cumulatifs, interactions terre-mer, état écologique, etc.)
- Quels sont les mécanismes de coordination intersectorielle ou transnationale entre les acteurs et/ou les pays ? Que peut-on faire pour améliorer l'alignement entre les PEM, l'économie bleue et l'Écosystème ?

3.4.1 Règles du jeu

- (1) Les joueurs sont encouragés à apporter des **arguments tirés de la vie réelle** dans la discussion pour convaincre les autres.
- (2) Tout est permis dans le jeu tant que cela n'a pas été interdit et que c'est **plausible, fonctionnel et acceptable dans le cadre des règles et de l'esprit du jeu**.
- (3) Un membre désigné de l'**équipe de facilitateurs** a le pouvoir de donner des informations, de prendre des décisions ou d'intervenir dans toutes les questions qui ne sont pas claires ou qui ne sont pas prévues dans le jeu, en jouant par exemple le rôle d'une organisation intergouvernementale, d'un autre type d'institution ou d'une autorité.
- (4) Quelques conseils pour un **jeu réussi** :
 - **La logique de la vie réelle** s'applique à la mer de Rica. Les voies de navigation ne peuvent pas être planifiées sur la terre ferme.
 - Les joueurs peuvent introduire des **innovations**. Les éoliennes, par exemple, ne peuvent pas être placées en eaux profondes (zone blanche) au début de la session. Cependant, les joueurs peuvent proposer une innovation plausible telle que des éoliennes flottantes.
 - **Chaque fonction économique** devrait avoir au moins une **broche** reliée par au moins un **fil** à au moins un **port**. Cela permet d'identifier les « **interactions terre-mer** ».
 - **Différentes zones écologiques** peuvent être planifiées : zones d'habitat spécial, zones importantes pour les oiseaux et aires marines protégées, entre autres. Le niveau de protection des zones écologiques importantes et des sanctuaires marins peut également être fixé : utilisation prudente ou zone d'interdiction de pêche.
 - **La pêche** est pratiquée **dans toute la mer de Rica**, à moins qu'elle ne soit activement interdite. Au début de la session, un nombre limité de jetons peut être placé sur le plateau pour indiquer les zones de pêche importantes connues du public. Il appartient aux joueurs (pêcheurs et planificateurs) d'identifier plus précisément les lieux de pêche et de les cartographier.
 - **Les activités économiques** telles que l'extraction de pétrole et de gaz, l'exploitation minière des fonds marins et la biotechnologie bleue doivent être situées dans des **zones où ces ressources sont disponibles**, comme indiqué sur le plateau de jeu ou sur les **cartes d'opportunité**. Il est préférable de ne pas distribuer ces cartes au début de la session, afin d'éviter que les joueurs ne les copient 1 à 1. Les cartes ne

représentent que ce que les scientifiques disent savoir (et qui n'est peut-être pas exact).

- L'aquaculture et l'énergie des vagues peuvent être **combinées en promouvant l'utilisation polyvalente de** l'espace marin avec d'autres fonctions, telles que l'énergie éolienne, mais cela dépend d'éléments tels que la technologie, la volonté de coopérer et le financement. Dans la réalité, une telle utilisation multifonctionnelle de l'espace marin s'avère assez difficile à mettre en place.
- **Le tourisme côtier** peut être pratiqué **sur l'ensemble de la mer de Rica**. Certaines zones peuvent cependant être considérées comme plus adaptées que d'autres.
- Le **traité de Cari** est *in situ*, ce qui oblige à protéger le patrimoine culturel subaquatique. Ces sites du patrimoine culturel (épaves, cités englouties, etc.) peuvent être placés sur le plateau au début d'une session et peuvent être recouverts d'un jeton Point d'interrogation ou être visibles par les joueurs.
- Pour des raisons de sécurité, seuls les **voiliers et les bateaux de pêche de moins de 24 mètres** sont autorisés dans les **parcs éoliens**. Les navires plus grands doivent les éviter. Les urbanistes peuvent modifier cette politique.
- **Les voies maritimes** peuvent être redirigées avec l'**autorisation de l'Organisation maritime internationale**, jouée par le modérateur ou un membre de l'équipe de facilitateurs.
- **La co-utilisation de zones militaires** avec des fonctions telles que la pêche est possible. Cependant, les structures permanentes telles que les ports ou les terminaux ne peuvent pas être combinées avec des fonctions militaires pour des raisons de sécurité.
- Une **convention nationale ou régionale** est un rassemblement de tous les participants résidant respectivement dans un ou dans les trois pays.

3.4.2 Modération

Le jeu commence par un briefing du modérateur, qui explique la mer de Rica, le défi et les règles. Il est recommandé de souligner aux joueurs que, pendant la durée du jeu, la mer de Rica est leur monde et qu'ils sont responsables de ce qui s'y passe. Il est important pour le jeu et l'apprentissage de tous que les joueurs communiquent clairement leurs mouvements sur le plateau aux autres joueurs (qu'il s'agisse de planificateurs ou de Parties prenantes). Le PEM est un processus qui doit être transparent, et une planification moins directive est nécessaire si les parties prenantes trouvent elles-mêmes des solutions pour la coexistence.

En fonction de la situation, le jeu de société peut être joué et animé de manière structurée ou de manière très libre et ouverte. Le jeu peut se dérouler par tours ou par étapes. L'animateur peut également laisser les joueurs jouer à leur guise.

Après le jeu, le modérateur peut expliquer les concepts et pratiques clés, souligner les incohérences ou évaluer le comportement des joueurs. Ou simplement faciliter une discussion professionnelle entre les joueurs par le biais de questions ouvertes, telles que "que s'est-il passé pendant le jeu ?", "pourquoi ?" et "en quoi cela ressemble-t-il à la vie réelle ?".



Modérateur agissant lors d'une formation #MSPglobal
© COI-UNESCO, 2019

Lorsque le temps est limité à une heure environ, il est préférable de présenter le monde du jeu en 5 à 10 minutes, puis de compter - 3-2-1 GO ! - Laissez les joueurs développer la mer de Rica pendant environ une demi-heure. Faites ensuite une pause et réfléchissez pendant 5 à 10 minutes. Comment cela se passe-t-il ? Qu'est-ce qui peut et doit être amélioré ? Reprenez le jeu pendant encore 20 ou 30 minutes. Faites ensuite un rapide tour d'observation et de réflexion. En fonction de la capacité de modération/facilitation et de l'expérience du PEM, il est conseillé de donner des conseils supplémentaires, d'apporter de l'aide et d'interagir avec les groupes et les joueurs individuels. Il peut s'agir d'un niveau très pratique (comment faire les nœuds), d'un niveau informatif (Avez-vous vu telle ou telle caractéristique sur le tableau ? Avez-vous envisagé telle ou telle protection/développement ?), ou au niveau de la résolution de questions plus compliquées en matière de planification (comme : Cette activité nécessite-t-elle l'accord de l'urbaniste ? Où : Quel est l'espace nécessaire à une activité en mer ? Quelles pourraient être les conséquences écologiques d'un certain développement ?) Utilisé de cette manière, le modérateur trouve le jeu très efficace pour impliquer et activer les participants **lors d'un séminaire ou d'une conférence**.

Le jeu peut également faire l'objet d'une modération plus directive, par exemple en laissant les participants jouer par tours et par étapes, ou en les obligeant à placer les tuiles sur le plateau dans un certain ordre. Voici une suggestion pour modérer le jeu de manière plus structurée :

- Donnez aux participants environ 10 minutes pour examiner leur rôle, le matériel de jeu et les objectifs de leur pays. Permettez-leur de discuter et de connaître les intérêts de chacun.
- Ensuite, laissez les représentants de l'industrie (par exemple, les expéditeurs) commencer à développer leur partie du monde pendant environ 5 à 10 minutes. Vous pouvez également faire intervenir progressivement d'autres représentants du secteur, pendant que les planificateurs observent, réfléchissent, etc.
- Ensuite, lorsque le conseil d'administration est en train d'être rempli, les acteurs de l'industrie prennent du recul et observent. Les planificateurs interviennent pour évaluer l'évolution de la mer de Rica.

Les planificateurs peuvent faire beaucoup pour prendre le contrôle et orienter les développements. Une partie de l'apprentissage consiste à découvrir soi-même comment le PEM peut orienter les développements maritimes et protéger l'environnement marin. Ils doivent établir leur propre autorité.

Consultez le site web pour en savoir plus ou contactez les développeurs du jeu MSP Challenge.

Débriefing - Merci d'avoir joué !

Le jeu se termine toujours par un débriefing. Le modérateur peut lancer et guider la discussion en posant des questions au groupe de joueurs :

1. Que ressentez-vous ? Qu'avez-vous ressenti pendant le match ?
2. Êtes-vous satisfait de la mer de Rica telle qu'elle est aujourd'hui ?
3. Êtes-vous satisfait de la façon dont les choses se sont passées ?
4. Avez-vous constaté des changements ou des améliorations au cours du jeu ? Par exemple, plus ou moins de chaos / de contrôle ?
5. Y avait-il une vision ou une stratégie ? Ou bien le premier arrivé était-il le premier servi ?
6. Quelles sont les questions qui ont été mises à l'ordre du jour le plus tôt possible ? Quelles questions ont été ignorées ?
7. Y a-t-il des décisions étranges dans la mer de Rica ? Des utilisations incohérentes, irrationnelles ou improbables de l'espace ? Pourquoi cela s'est-il produit ?
8. Existe-t-il des conflits entre les différentes utilisations de l'espace marin ?
9. Voyez-vous des utilisations multifonctionnelles de l'espace ?
10. Quelle est la superficie de l'Aire marine protégée de la mer de Rica ? Pensez-vous que c'est suffisant ?
11. Qui a mis la protection de l'environnement à l'ordre du jour ? Était-ce tard ou tôt dans le jeu ? A-t-il été facile ou difficile d'attirer l'attention sur la protection de l'environnement ?
12. Avez-vous le sentiment que certains intérêts sont plus ou mieux représentés que d'autres dans la mer de Rica ?
13. Pensez-vous qu'il y a des gagnants et des perdants dans la mer de Rica ?
14. Y a-t-il eu des conflits entre les Parties prenantes ?
15. Les responsables de la planification marine ont-ils contrôlé le processus ? Qu'ont-ils fait pour l'obtenir ?
16. Comment se sentait-on dans la peau d'un planificateur marin ?
17. Quels instruments politiques les planificateurs ont-ils utilisés ? Quels instruments n'ont-ils pas utilisés ?
18. Les planificateurs ou d'autres acteurs ont-ils introduit de nouvelles institutions dans le jeu (organisations, règles telles que les directives) ? Pourquoi (pas) ?
19. Quel a été le degré de coordination transnationale dans le jeu ? Dans quels domaines aurait-elle pu être plus importante ou meilleure ?
20. Avez-vous pris du plaisir à jouer à ce jeu ?
21. Qu'avez-vous appris sur le PEM en jouant à ce jeu ?

3.4.3. Questionnaire sur le MSP Challenge

À la fin de la formation, un questionnaire peut être utilisé par les formateurs pour obtenir un retour d'information des participants sur l'utilisation du jeu de société MSP Challenge.

En outre, le retour d'information aide les développeurs et les animateurs de la session à améliorer continuellement le jeu ainsi que ses activités de développement des capacités et de sensibilisation au PEM.

[illegible]

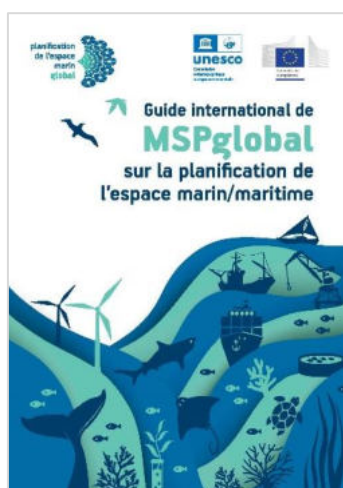
3.4.4. Exemple : Formation #MSPglobal

COI-UNESCO a déjà formé environ 500 personnes en utilisant l'édition #MSPglobal du jeu de société MSP Challenge. Les formations en personne ont été organisées sur 2 ou 3 jours, et structurées autour de sessions théoriques avant l'exercice pratique avec le jeu.

Liens vers les formations MSPglobal, y compris le matériel utilisé :

- Anglais
 - Formation nationale en Italie
- Français
 - Formation binationale pour la France et l'Algérie
 - Formation nationale au Maroc
- Espagnol
 - Formation nationale en Équateur
 - Formation nationale en Colombie
 - Formation nationale au Panama
 - Formation nationale en Espagne
 - Formation régionale pour le Pacifique Sud-Est
- Portugais
 - Formation binationale pour le Brésil et l'Uruguay

Les membres du réseau de formation qui souhaitent suivre une approche similaire sont encouragés à préparer des sessions d'information basées sur le nouveau **Guide international UNESCO-COI/Commission européenne sur *la Planification de l'espace marin/maritime* (2021)**⁹, qui est disponible en anglais, arabe, espagnol et français.



MSPglobal Guide international sur les PEM
UNESCO-COI/Commission européenne, 2021

Les encadrés verts ci-dessous résument l'approche qui peut être utilisée pour l'exercice pratique avec le jeu, ainsi que les chapitres du guide MSPglobal qui peuvent être utilisés pour préparer des sessions d'information basées sur les informations les plus récentes sur les sujets liés à la PEM ainsi que sur des études de cas provenant du monde entier.

L'une des principales caractéristiques du jeu de société MSP Challenge est qu'il peut être adapté et joué de différentes manières en fonction du public cible, des objectifs de l'activité et du temps disponible. Les membres du réseau de formation sont encouragés à adapter l'utilisation du jeu à leurs propres besoins.

⁹ Le guide international de MSPglobal sur la planification de l'espace marin (ou maritime) est disponible à l'adresse suivante : <https://unesdoc.unesco.org/ark:/48223/pf0000379196>

Séance 1. Présentation de la mer de Rica et du jeu de société

- Le formateur présente la mer de Rica et ses pays fictifs, ainsi que la convention de la mer régionale SEARICA.
- Le formateur présente les règles du jeu et quelques exemples de jetons.



Informations sur la mer de Rica.



Exemples de tokens sur les secteurs maritimes.

Guide MSPglobal :

→ N/A

Session 2. Exercice de planification préalable

- Les joueurs constituent l'équipe PEM de chaque pays, c'est-à-dire qu'ils répartissent les rôles :
 - 1-2 planificateur(s) de l'espace marin
 - Secteurs maritimes (par exemple, ports, pêche, etc.)
 - Nature
- Chaque pays élabore une stratégie de PEM (à court et à long terme) comportant les éléments suivants :
 - Vision nationale
 - Objectifs écologiques, économiques et sociaux
 - Actions
 - Acteurs
 - Indicateurs
- Chaque planificateur présente sa stratégie de PEM à tous. Les pays sont invités à commenter la stratégie des autres pays.

Note : Chaque secteur comprend différentes catégories (par exemple, gouvernement, secteur privé, ONG) et les représentants de l'industrie ne représentent pas nécessairement les intérêts nationaux.



Distribution des rôles (badges).
© COI-UNESCO, 2019



Élaboration de la stratégie du PEM.
© COI-UNESCO, 2019



Présenter la stratégie du PEM.
© COI-UNESCO, 2019

Guide MSPglobal :

- **Chapitre 3 : Comment planter le décor**
 - 3.1 Création d'un groupe de travail PEM
 - 3.4 Identifier les parties prenantes clés
 - 3.6 Identifier les besoins existants en matière de planification des ressources océaniques à l'échelle locale, infranationale, nationale ou régionale, y compris les aspects transfrontaliers
- **Chapitre 4 : Conception du processus de planification**
 - 4.1 L'équipe de planification
 - 4.2.3 Élaborer une stratégie pour le processus participatif
 - 4.4 Définir les principes, la vision initiale, les buts et les objectifs
 - 4.5.2 Identifier les indicateurs clés pour suivre la PEM

Session 3. Exercice de planification sectorielle - Évaluation des conditions existantes

- Sur la base des profils de pays, les acteurs dessinent sur une carte papier les conditions existantes de chaque secteur ainsi que les zones protégées existantes.
- L'animateur peut commencer par les jetons représentant les écosystèmes et la biodiversité déjà présents sur le plateau de jeu ou inviter le joueur représentant la nature à le faire avant de dessiner les zones protégées.
- Le planificateur analyse si la cartographie est cohérente avec les informations initiales fournies dans les profils de pays.

Remarque : à ce stade, chaque joueur prend ses propres décisions individuellement. L'objectif est de simuler une situation encore courante de manque d'intégration, où la planification sectorielle se fait sans tenir compte des autres utilisateurs, ce qui entraîne des conflits.



Élaboration d'une carte de diagnostic sectoriel.
© COI-UNESCO, 2019

Guide MSPglobal :

- **Chapitre 2 : Principes de base de la PEM et de la Gouvernance des océans**
 - 2.3.1 Utilisations maritimes
- **Chapitre 5 : Évaluations pour la planification**
 - 5.2 Identification des conditions existantes

Session 4. Exercice de planification sectorielle - Évaluation des conditions futures potentielles

- Sur la base de la stratégie de PEM élaborée lors de l'exercice de planification préalable, les acteurs dessinent sur une carte papier les conditions futures de chaque secteur (c'est-à-dire les zones potentielles de développement) ainsi que les aires marines protégées proposées.
- Le planificateur analyse si les propositions sont cohérentes avec les objectifs nationaux définis dans l'exercice de planification préalable.

Remarque : à ce stade, chaque joueur prend ses propres décisions individuellement. L'objectif est de simuler une situation encore courante de manque d'intégration, où la planification sectorielle se fait sans tenir compte des autres utilisateurs, ce qui entraîne des conflits.



Planificateur analysant si les propositions sont cohérentes avec les objectifs nationaux.

© COI-UNESCO, 2019

Guide MSPglobal :

- **Chapitre 2** : Principes de base de la PEM et de la Gouvernance des océans
 - 2.3.1 Utilisations maritimes
- **Chapitre 5** : Évaluations pour la planification
 - 5.3 Identifier les conditions futures

Session 5. Exercice de planification de l'espace marin

- L'animateur peut commencer par utiliser les jetons représentant les voies maritimes internationales et les infrastructures terrestres déjà présents sur le plateau de jeu.
- Chaque secteur place sur le plateau de jeu les conditions existantes et futures en utilisant les jetons disponibles (existant = côté coloré des jetons ; futur = côté blanc des jetons).
- Lorsque des conflits commencent à apparaître, les participants négocient, tandis que le planificateur modère les négociations et veille à la cohérence avec la vision et les objectifs nationaux.
- L'animateur doit faire au moins un débriefing au milieu de la session pour que les planificateurs expliquent le plan à tous, afin que les incohérences puissent être identifiées et le plan ajusté.



**Exemple de mise en place initiale
du jeu pour les voies maritimes
internationales.**
© COI-UNESCO, 2019



**Les joueurs placent les jetons en
fonction des plans sectoriels.**
© COI-UNESCO, 2019



**Face colorée et blanche des
jetons.**
© COI-UNESCO, 2019

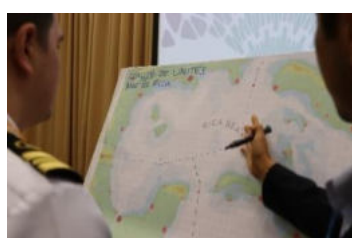
Guide MSPglobal :

- **Chapitre 5** : Évaluations pour la planification
- **Chapitre 6** : La Planification

Session 6. Exercice de définition des ZEE

- Dans le jeu de plateau, seule la mer territoriale est définie. Par conséquent, un représentant de chaque pays (planificateur, défenseur) doit négocier les limites des ZEE lors de la réunion du "Comité des limites de la mer de Rica".
- Les frontières convenues sont présentées à tous, puis les plans sont ajustés en conséquence sur le jeu de société (si nécessaire).

Note : Il s'agit d'un court exercice parallèle à l'exercice de PEM.



Négocier les frontières de la ZEE.
© COI-UNESCO, 2019



**Accord final sur les frontières de la
ZEE.**
© COI-UNESCO, 2019



**Vérification de l'impact des
frontières convenues sur les plans.**
© COI-UNESCO, 2019

Guide MSPglobal :

- **Chapitre 2** : Principes de base de la PEM et de la Gouvernance des océans
 - 2.1 Concepts, principes et terminologie clés
- **Chapitre 4** : Conception du processus de planification
 - 4.3.1 Définition des limites de la Planification et premières considérations sur l'échelle du plan

Session 7. Exercice sur l'agenda 2030

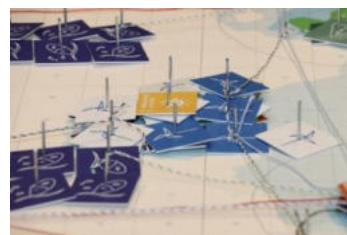
- L'animateur demande aux joueurs de chaque pays d'utiliser les jetons des ODD pour identifier les domaines dans lesquels les utilisations ou la conservation aideront le pays à atteindre les Objectifs de développement durable.



Planification expliquant comment le plan est lié à l'Agenda 2030.
© COI-UNESCO, 2019



Zone d'aquaculture identifiée comme contribuant à l'ODD 2 : « Faim zéro ».
© COI-UNESCO, 2019



La zone d'implantation du parc éolien en mer est considérée comme contribuant à l'objectif de développement durable n° 7 "Une énergie abordable et propre".
© COI-UNESCO, 2019

Guide MSPglobal :

- **Chapitre 2** : Principes de base de la PEM et de la Gouvernance des océans
 - 2.5.1 Mise en œuvre de l'agenda 2030 des Nations unies

Séance 8. Exercice sur les PEM transfrontaliers

- L'animateur demande aux participants de réfléchir aux défis régionaux à relever :
 - Une vision régionale commune
 - Objectifs transfrontaliers
- Les participants doivent vérifier le jeu de société :
 - Conflits transfrontaliers potentiels et solutions
 - Si les planifications sont cohérentes au niveau transfrontalier
 - Si la vision et les objectifs régionaux seront atteints



Les acteurs vérifient les questions transfrontalières de leurs plans.
© COI-UNESCO, 2019

Guide MSPglobal :

- **Chapitre 2** : Principes de base de la PEM et de la Gouvernance des océans
 - 2.2.5 Coopération transfrontalière et transfrontalière
 - 2.5 La dimension transfrontalière de la PEM
- **Chapitre 3** : Comment planter le décor

- 3.3 Identifier les lois, réglementations et accords internationaux existants applicables et/ou adoptés par le ou les pays.

→ **Chapitre 6 : La Planification**

- Encadré 6.7 Consultations transfrontalières

4. Ressources supplémentaires

4.1. Sites web de MSP Challenge/MSPglobal

- **Le MSP Challenge**
www.mspchallenge.info
- **Formations sur la PEM**, y compris le matériel de soutien pour le réseau de formation MSP Challenge/MSPglobal
<https://www.mspglobal2030.org/resources/trainings/>

4.2. Articles scientifiques sur l'utilisation du MSP Challenge

- **Planification de l'espace maritime - Un jeu de société pour l'implication des Parties prenantes** (2017).
https://link.springer.com/chapter/10.1007/978-3-319-91902-7_6
- **L'engagement des parties prenantes dans la Planification de l'espace maritime : L'efficacité d'une approche de jeu sérieux** (2018)
<https://www.mdpi.com/2073-4441/10/6/724>
- **Communiquer sur la planification de l'espace maritime : L'approche du MSP Challenge** (2019)
<https://www.sciencedirect.com/science/article/pii/S0308597X18304044>



Jetons SDG de l'édition #MSPglobal du jeu de société MSP Challenge.

© COI-UNESCO, 2020