

Le jeu "Cyberpêche"

Publié le 16-06-2009



Les élèves de BEPA productions aquacoles 1ere année ont eu l'occasion de tester le jeu « CyberPêche » : **les élèves, en équipe, jouent le rôle d'un armateur de navires de pêche exploitant une pêcherie de poissons.** La richesse de la pêcherie est fonction de conditions naturelles … et de l'effort de pêche de tous les joueurs, dont les dynamiques sont gérées par un micro-ordinateur. Les élèves ont participé avec enthousiasme à ce jeu en se mettant avec pertinence dans les rôles du jeu (voir photos) et ont spontanément introduit des demandes de quotas afin de limiter la surpêche, en négociant et concluant des accords de “moratoires de pêche” entre eux avec âpreté et passion pour tenter de mettre plus de “durabilité” dans la gestion de leur pêcherie…

Le débriefing de ce jeu a été l'occasion de tester un logiciel systémique novateur leur permettant d'appréhender de façon intuitive les mécanisme à l'œuvrer dans le système bioéconomique « complexe » qu'est une pêcherie…

Cette expérimentation s'inscrit dans des actions de réseaux de l'Enseignement Agricole : le réseau « R.E.D. » (Réseau d'Education au Développement, qui a développé une version simplifiée de ce « Jeu Pêche »), le réseau « Enseigner Autrement » (qui organise un colloque les 7 & 8 octobre 2009 sur, en partie, ces thèmes, voir ce lien) et le réseau« SimBioDiv ».