

---

# Le jeu pour sensibiliser le public aux enjeux des grands fonds océaniques

Mathilde Claudin<sup>\*†1</sup>, Muriel Andreani<sup>‡2</sup>, Nadine Le Bris<sup>3</sup>, Lucie Trocherie<sup>1</sup>, Antoine Rigaud<sup>1</sup>, Isabelle Daniel<sup>2</sup>, and Javier Escartin<sup>4</sup>

<sup>1</sup>Observatoire des Sciences de l'Univers de Lyon – Ecole Normale Supérieure de Lyon, Université Claude Bernard Lyon 1, Institut National des Sciences de l'Univers, Centre National de la Recherche Scientifique – France

<sup>2</sup>Laboratoire de Géologie de Lyon - Terre, Planètes, Environnement – Ecole Normale Supérieure de Lyon, Université Claude Bernard Lyon 1, Institut National des Sciences de l'Univers, Université Jean Monnet - Saint-Etienne, Centre National de la Recherche Scientifique – France

<sup>3</sup>Institut de Systématique Evolution et Biodiversité – Muséum National d'Histoire Naturelle (MNHN), Centre national de la recherche scientifique - CNRS (France), École Pratique des Hautes Études [EPHE], Sorbonne Universités, UPMC, CNRS – France

<sup>4</sup>Laboratoire de géologie de l'ENS – Institut National des Sciences de l'Univers, Centre National de la Recherche Scientifique, Département des Géosciences - ENS-PSL – France

## Résumé

Le Service de Diffusion des Savoirs de l'Observatoire de Lyon utilise le jeu comme outil de médiation lors de ses événements grand public. Par exemple un jeu de l'oie, ou *Ages of Galaxies* permet de comprendre la formation et l'évolution des galaxies. Ce type de jeux rencontre un franc succès, avec plusieurs sessions lors des événements.

Le projet ANR DHYAM inclut un volet dédié à la médiation scientifique dont la création de jeux de société pour sensibiliser le grand public sur les enjeux liés aux grands fonds océaniques. Leur exploration et en particulier celles des dorsales sont au cœur d'enjeux liés aux ressources et la préservation des écosystèmes. Pour cela nous valorisons les données acquises lors de campagnes océanographiques, comme les images captées par le ROV Victor de la Flotte Océanographique Française lors de la mission Arc-en-sub (2022), à bord du Pourquoi Pas ?. Nous développons actuellement trois jeux basés sur des concepts existants : un jeu de l'oie, un *Défis Nature* et un *Timeline*. Reprendre des concepts connus permet au public de se familiariser rapidement avec les mécaniques de jeu. De plus, ces concepts populaires ont déjà démontré leur efficacité (ex. *Défis Nature* se décline en plusieurs dizaines de versions).

Le jeu de l'oie comprend des cartes de questions réparties par tranches d'âge (3–5 ans, 6–8 ans, 9–12 ans, adolescents et adultes), ce qui permet de jouer ensemble, en famille. Les questions couvrent des thématiques variées - biologie, géologie, sensibilisation au climat, etc. - toutes liées aux fonds marins.

---

\*Intervenant

†Auteur correspondant: mathilde.claudin@univ-lyon1.fr

‡Auteur correspondant: muriel.andreani@univ-lyon1.fr

Le *Défis Nature* porte sur la faune des dorsales océaniques : quelle est la taille des animaux ? À quelle profondeur vivent-ils ? Comment s'adaptent-ils aux conditions extrêmes ? Ce jeu est actuellement en phase de test (ex. avec une classe de CM1).

Le *Timeline*, quant à lui, est en cours de création et permettra de retracer l'histoire de l'exploration sous-marine en replaçant les différentes inventions et découvertes dans leur ordre chronologique.

Ces jeux seront proposés lors d'événements grand public et seront également en accès libre de droit, pour distribution à aux publics scolaires, par exemple.

**Mots-Clés:** fonds océaniques, médiation, biodiversité des grands fonds