



Conception d'un jeu éducatif sur les relations entre l'humain et l'océan

Niveau

Master 2

Encadrement

Tutrice : Jade BURDALLET : Responsable cellule médiation scientifique à l'Ifremer, Centre Bretagne - 29280 Plouzané

E-mail : Jade.Burdallet@ifremer.fr

Co-tuteur : Nicolas BECU : chercheur au laboratoire LIENSs, CNRS - 2 rue Olympe de Gouges, 17000 La Rochelle.

E-mail : nicolas.becu@cnrs.fr

Période - Durée

Le stage se déroulera pour une durée de 6 mois, entre la mi-février et aout 2021 (date à préciser lors de l'entretien)

Contexte, objectif et missions

La préservation de l'océan est l'un des enjeux majeurs de la transition écologique, essentielle au maintien du climat et de la vie sur Terre. La prise de conscience de chacun de l'intérêt que nous avons à préserver l'océan et à agir pour sa protection est un défi majeur pour assurer la continuité des fonctions écologiques et des services écosystémiques rendus à l'humanité. Ces fonctions et ces services, qui participent à notre bien-être et au maintien des équilibres entre les humains et les écosystèmes, sont fortement compromis par la dégradation de la qualité physico-chimique et de la biodiversité de l'océan. Ces dégradations sont intimement liées aux activités humaines, à nos modes de vie actuels et au développement de nos sociétés. Que nous vivions près du littoral ou bien au centre de la France, nous sommes tous concernés par la sauvegarde de l'océan et pouvons prendre part à sa préservation. Le projet de médiation scientifique « Mon lopin de mer » s'inscrit dans ce défi en cherchant à connecter les citoyens éloignés physiquement et socialement du littoral à cette priorité globale. Sur ces territoires, nous souhaitons aider à l'émergence d'une prise de conscience par le partage de connaissances compréhensibles par tous pour répondre aux questions des citoyens et nourrir les débats. Ce projet s'adresse prioritairement à un jeune public par le biais d'un jeu éducatif abordant la complexité des dynamiques d'interactions entre l'être humain et les écosystèmes marins.

L'objectif du stage est la conception d'un jeu type "construction" (bac-à-sable, city-builder...) qui invite les joueurs à créer leur propre socio-écosystème, leur "lopin de mer", basé sur les représentations qu'ils ont en termes d'impacts et de dynamique entre les composantes d'un écosystème marin. La conception de ce jeu a vocation à créer un jeu au format ouvert (free-play) pour permettre aux joueurs de le faire évoluer. Cette démarche vise à aborder d'une manière interactive et sensible la complexité des liens d'interdépendance entre les éléments qui composent les socio-écosystèmes marins. À terme, ce jeu pourrait être développé en version numérique, dans un univers virtuel qui hébergerait tous les lopins de mer composés par les publics. Cette démarche permettrait de reconstruire un océan à l'image des perceptions des citoyens.

L'encadrement du stage se fera à plusieurs : par Nicolas Becu, chercheur à l'UMR LIENSs, par l'équipe de médiateur.rices scientifiques de l'Ifremer et par l'association Les Petits Débrouillards. Les missions du stage sont : - Participation au groupe de travail sur la réalisation du jeu dans le cadre du projet Mon lopin de mer. - Synthèse, entretiens avec des spécialistes, et mise en forme bibliographique au sujet des notions de fonctions écologiques et de services écosystémiques marins pour mettre à disposition des publics des connaissances scientifiques issues des travaux les plus récents. - Mise en forme du jeu et des supports associés (plateau, briques, règles du jeu, ... éléments complémentaires sous forme de vidéos ou autres formats pour aller plus loin...). - Organisation de tests du prototype de jeu auprès de différents publics (praticiens spécialistes des jeux éducatifs et/ou participatifs, public scolaire de différents niveaux, groupes de jeunes dans un cadre extra-scolaire...). - Élaboration du protocole d'animation pour les futurs animateurs qui déploieront le jeu dans différents territoires et contextes. - De nombreux déplacements sont à prévoir sur l'ensemble du territoire français.

Compétences requises

- Bonne culture scientifique, connaissance en sciences marines serait un plus
- Compétences et/ou expériences en pédagogie et sciences de l'éducation (animation/médiation/éducation à l'environnement) et connaissance des techniques et outils associés
- Compétences en game design ou à minima, bonnes connaissances du monde du jeu
- Autonomie, prise d'initiative, gestion de projet partenarial
- Ce stage s'adresse aux candidats qui veulent coupler travail de fond rigoureux et une forte dose de créativité

Gratification & Conditions d'accueil

L'étudiant sera accueilli à l'Institut du Littoral et de l'Environnement, au LIENSs à La Rochelle. Gratifications de stage selon les barèmes Ifremer (environ 550€ par mois)

Modalités de candidature

Envoyer CV + lettre de motivation sur votre intérêt à nicolas.becu@cnrs.fr et Jade.Burdallet@ifremer.fr

Date limite de dépôt des candidatures : le 22/01/2021

Suite à l'examen des candidatures, des entretiens seront proposés aux candidats retenus