© Justine Delangue

Levier d'action « Développement des cofinancements public-privé »

Fiche exemple 13

Ecosysgame : le jeu en ligne qui sensibilise aux enjeux de la biodiversité en Aquitaine

COLLECTIVITÉ CONCERNÉE
Région Nouvelle-Aquitaine

RÔLE DE LA COLLECTIVITÉ
Initiateur et financeur

ETAT D'AVANCEMENT DE L'INITIATIVE
Initiée en 2014 – Mise en ligne du jeu en septembre 2015

COÛT TOTAL DE L'INITIATIVE
100 000 euros

CONTRIBUTION FINANCIÈRE DE LA COLLECTIVITÉ
50 000 euros

DESCRIPTION SYNTHÉTIQUE DE L'INITIATIVE

Soutenue financièrement par l'ex-Région Aquitaine et la fondation LISEA Biodiversité[134], à hauteur de 50 000 euros chacune, l'association Cap Sciences[135] a conçu « Ecosysgame », un serious game (jeu intelligent) dédié à la biodiversité. Ce jeu interactif en ligne vise à sensibiliser de manière active et ludique les collégiens, les lycéens, mais aussi tout citoyen intéressé, aux enjeux de la biodiversité et à la nécessité de développer le territoire dans le respect de tous les milieux.

Au cours d'une partie, le joueur est amené à gérer un territoire virtuel composé des six milieux emblématiques de l'ex-région Aquitaine (urbain, agricole, forestier, montagnard, océanique et eaux continentales) tout en prenant en compte les conséquences écologiques, économiques et sociales de ses choix (ex : comment gérer les mauvaises herbes sur les chaussées ? Quel mode de déplacements favoriser ? Comment éviter la fragmentation des habitats lors de la construction d'une route ? Etc.). Pour cela, une centaine de missions sont proposées de manière aléatoire au joueur (que faire ?, qui suis-je ?, où suis-je ?, qui mange qui ?) afin qu'il perçoive l'impact des activités humaines sur les écosystèmes et propose des solutions réalistes pour le réduire. Le joueur dispose de plus de 200 fiches pédagogiques classées en quatre catégories (espèces, milieux, gestion humaine, processus naturel) pour l'aider dans ses choix. Il découvre ainsi la richesse naturelle du territoire et les enjeux qui lui sont liés, identifie les principaux acteurs concernés, et se familiarise avec la notion de services rendus par les écosystèmes. Ce serious game est accessible gratuitement depuis sa page web : www.ecosysgame.fr.

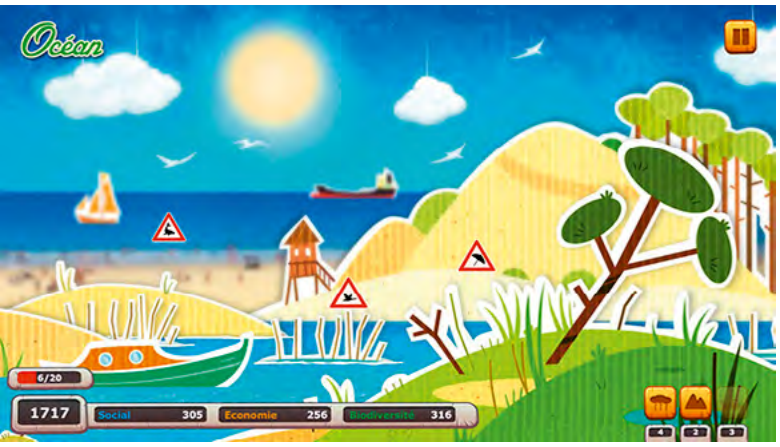
Cette plateforme numérique destinée à sensibiliser un large public à la préservation de la biodiversité a été conçue et développée grâce à un cofinancement public-privé et en partenariat avec des experts naturalistes. Un comité scientifique et pédagogique a été mis en place pour valider les contenus et leurs mises en forme (membres du rectorat, d'universités, du Muséum d'Histoire Naturelle, de laboratoires de recherche, de l'Association Graine et de l'Agence Régionale pour la Biodiversité d'Aquitaine notamment). L'UICN France a également été consultée pour son élaboration.

134 • Dotée de 5 millions d'euros, la Fondation d'entreprise LISEA Biodiversité soutient des projets de préservation et de restauration du patrimoine naturel portés par des associations, des établissements publics et des entreprises dans les départements concernés par le tracé de la ligne à grande vitesse Sud Europe Atlantique (LGV SEA). Les actions soutenues par la Fondation sont complémentaires des engagements pris, notamment par LISEA (société concessionnaire de la LGV SEA) en matière de préservation de l'environnement. Prévues au contrat de concession, elles s'ajoutent donc aux mesures de compensation environnementale prévues dans le projet.
135 • Centre de culture scientifique, technique et industrielle.

PRINCIPAUX RÉSULTATS

• L'obtention d'un outil de sensibilisation à la biodiversité interactif, ludique, gratuit et accessible à tous. Présenté et mis en ligne depuis le 23 septembre 2015, la plateforme de jeu Ecosysgame a attiré plus de 10 000 joueurs pour environ 14 000 sessions de jeu (données à la date du 24 juillet 2017). Le jeu a également été diffusé dans les établissements scolaires de l'ex-Région Aquitaine accompagné d'un livret pédagogique pour que les professeurs puissent l'utiliser en classe, se l'approprier en accompagnement de projet transdisciplinaire ou le donner à leurs élèves : 4 500 exemplaires du dossier pédagogique ont été envoyés dans 3 133 écoles primaires et 950 collèges et lycée de la Région Aquitaine.

• Pour promouvoir ce jeu, fin 2015 l'ex-Région Aquitaine, la Fondation LISEA Biodiversité, Cap Sciences et l'Agence régionale pour la biodiversité en Aquitaine (ARBA) ont organisé un concours ouvert aux lycéens de la région pour une durée de 3 mois. Les 3 joueurs ayant réalisé le meilleur score ont fait gagner à leur classe la visite d'un site naturel de la Région au printemps 2016.



INNOVATION

La mise en place de ce cofinancement public/privé, entre une collectivité et une fondation d'entreprise, a permis la création d'un outil de sensibilisation innovant qui se caractérise par une interaction forte entre le joueur et le sujet traité, ici, la biodiversité. En effet, le serious game est aujourd'hui reconnu comme un outil à forte valeur ajoutée pour sensibiliser et éduquer à des notions de développement durable, comme le climat ou la biodiversité. Ce format ludique et interactif sensibilise le joueur en le rendant « acteur » de son apprentissage quel que soit son niveau ou ses acquis. Il lui offre notamment la possibilité de se projeter dans l'espace et dans le temps, et de se mettre à la place de tel ou tel acteur du territoire. Ce serious game se singularise également par sa territorialisation et une base de données scientifiques bien fournie.

EXEMPLARITÉ

• Afin de permettre le financement global de cette initiative, l'ex-Région Aquitaine a répondu à un appel à projets de la Fondation LISEA Biodiversité en partenariat avec Cap Sciences, centre de ressource scientifique Aquitain ayant déjà un savoir-faire sur les serious game dans le domaine environnemental (ex : Clim Way). La réponse à cet appel à projets, et la mise en place du cofinancement public/privé qui en a résulté a permis :

* le développement d'un projet ambitieux tout en permettant à la Région de limiter son engagement financier. Les fonds publics investis par la Région ont ainsi eu un important effet de levier sur les fonds privés au service de la préservation de la biodiversité ;
* de mettre en place un partenariat avec un acteur scientifique régional permettant ainsi de valoriser les compétences et le savoir-faire aquitains en la matière.

• Cette ressource pédagogique innovante est en accès libre et donc exploitable par tous. Elle peut être largement diffusée et peut être évolutive, il est en effet possible d'enrichir la base de données du jeu en ajoutant par exemple de nouveaux territoires.

PRINCIPAUX FREINS ET LEVIERS

La réalisation de ce genre de support sur le thème de la biodiversité est délicate car il est difficile de quantifier, de comparer et de mettre en jeu les données. Cela a nécessité la mise en forme d'une grande base de données au niveau des contenus. La phase de test et d'amélioration a par ailleurs été très longue.

Autres leviers d'action principalement concernés

* Formation et sensibilisation des différents publics cibles aux enjeux de la biodiversité

En savoir +

• http://ecosysgame.fr