

# « Ecosysgame » : un support ludique pour sensibiliser à la biodiversité

## DESCRIPTION DE L'INITIATIVE

### DATE

2015

### BUDGET

100 000 €

### PARTENAIRES

Conseil régional de Nouvelle-Aquitaine,  
Fondation LISEA Biodiversité, écologues

### SITE INTERNET DE L'ACTION

[www.ecosysgame.fr](http://www.ecosysgame.fr)

### DOMAINE D'ACTION

Sensibilisation, éducation

### SECTEUR D'ACTIVITÉ

Éducation à l'environnement et au  
développement durable

### LOCALISATION DE L'INITIATIVE

Région ex-Aquitaine

## PILOTE

**Cap Sciences**  
Hangar 20, Quai de Bacalan  
33300 BORDEAUX  
05 56 01 07 07  
[contact@cap-sciences.net](mailto:contact@cap-sciences.net)  
[www.cap-sciences.net](http://www.cap-sciences.net)

**Vincent JOUANNEAU**  
Responsable Gamification et  
Scénarisation  
07 82 13 57 94  
[v.jouanneau@cap-sciences.net](mailto:v.jouanneau@cap-sciences.net)

Préserver la biodiversité, c'est préserver ce qui nous entoure et ce qui nous rend de nombreux services : nourriture, santé, sources d'énergie, etc. La sensibilisation de tous, y compris des plus jeunes, sur ce bien commun est un enjeu majeur ! Cap Sciences a donc conçu « Ecosysgame », un serious game (jeu intelligent) permettant aux collégiens, lycéens et tout citoyen intéressé par la problématique, de se sensibiliser aux enjeux de la biodiversité et à la nécessité de développer le territoire dans le respect de tous les milieux.

Grâce à différentes missions (que faire ?, qui suis-je ?, où suis-je ? qui mange qui ?), les joueurs évoluent dans les milieux emblématiques de la région ex-Aquitaine (urbain, océanique, agricole, forestier, montagnard et des eaux continentales), ce qui leur permet de découvrir la richesse du territoire. Le jeu est accompagné de plus de 200 fiches pédagogiques classées en quatre catégories : espèces, milieux, gestion humaine, processus naturel. Chaque mission se veut proche de la réalité et les choix du joueur influent sur l'état de la biodiversité, l'état économique et l'état social du milieu qu'il a choisi. Tout en identifiant les acteurs et enjeux environnementaux du territoire, les joueurs sont amenés à mieux comprendre l'impact des activités humaines sur les écosystèmes et à proposer des solutions réalistes pour minimiser cet impact.

Accessible gratuitement via Internet, ce serious game a été officiellement lancé en ligne avec un concours dédiés aux lycéens. Sur une période d'un mois, les lycéens devaient tenter de faire le meilleur score pour faire remporter à leur classe une sortie pédagogique sur l'un des sites naturels de la région. Ils ont été 200 à s'inscrire à ce concours, et l'une des classes du lycée Sainte-Marie de la Bastide, à Bordeaux, a pu découvrir la réserve naturelle de l'étang de Cousseau en mai 2016.





### RÉSULTATS OBTENUS

- **Jeu complet** avec de nombreuses ressources pédagogiques
- **Plus de 17 000** sessions de jeu réalisées en

3 ans, principalement mobilisées pendant les périodes scolaires.

### DIFFICULTÉS RENCONTRÉES

Communiquer sur le jeu. Le web est un espace très concurrentiel, où la communication est primordiale. Le budget alloué ne nous a pas permis de faire une campagne de communication imposante.

### SOLUTIONS APPORTÉES

Utiliser les réseaux sociaux : le moyen de communication le plus utilisé fut Facebook. Au lancement du jeu, nous avons pu ainsi observer un pic de fréquentation du site pendant le premier mois d'exploitation.

### PERSPECTIVES ENVISAGÉES

Proposer cet outil aux enseignants et pédagogues de l'environnement : le jeu a été mis en avant les deux premières années lors de journées enseignantes (collèges et lycées). Ces journées sont dédiées aux enseignants pour leur faire découvrir de nouveaux outils pédagogiques développés sur le territoire et par différents acteurs.

Un envoi du livret pédagogique a été fait à l'ensemble des établissements de la Région ex-Aquitaine les deux premières années.

Aujourd'hui, il n'y a pas de perspectives particulières, du fait de l'absence de moyen alloué à l'outil. Le jeu fonctionne toujours et est utilisé en moyenne par 500 personnes par mois.

### TÉMOIGNAGE

Les serious game sont de bons outils pédagogiques même si les développements peuvent être longs et coûteux.

Pour ce type de média, il ne faut surtout pas oublier le volet communication pour que l'outil ne soit pas perdu dans l'immensité du web.