

## Table ronde : Jeux éducatifs

### ANIMATEURS

**Gaëlle Bouin** - Responsable du Service partenariat et valorisation de la délégation Île-de-France Villejuif du CNRS

Gaëlle Bouin est titulaire d'un Master 2 en Droit de la Propriété Intellectuelle obtenu en 2008. Elle rejoint le CNRS en 2009 en tant que chargée de la valorisation de la recherche au sein du Service partenariat et valorisation (SPV) de la délégation d'Orléans. En 2012, elle intègre le SPV d'une des cinq délégations CNRS d'Île-de-France et en 2016, elle devient adjointe au Responsable du SPV de la délégation Île-de-France Villejuif. Depuis 2023, elle occupe le poste de responsable du Service partenariat et valorisation au sein de la même délégation. S'intéressant de près aux jeux éducatifs, Gaëlle Bouin explore avec son équipe leur potentiel en matière d'innovation pédagogique et de valorisation des sciences humaines et sociales en s'appuyant sur un périmètre de 110 unités de recherche dont la moitié relève de CNRS Sciences humaines & sociales.

**Denis Duplat** - Responsable du service partenariat et valorisation du CNRS à la Délégation Rhône Auvergne du CNRS

Denis Duplat a obtenu sa thèse de doctorat en biologie moléculaire et cellulaire au Muséum National d'Histoire Naturelle financé par une jeune entreprise privée de biotechnologie marine grâce au dispositif CIFRE de l'ANRT. Il a ensuite continué sa carrière en tant que responsable de la recherche dans une start-up innovante qui développait et valorisait des molécules naturelles d'origine marine antioxydantes et antimicrobiennes. Passionné par la valorisation de la recherche publique et le transfert de technologie, il a intégré le CNRS en 2012 à Meudon en tant que chargé de valorisation de la recherche puis est devenu responsable du service partenariat et valorisation du CNRS en Alsace en 2014. Il occupe, depuis 2016, les mêmes fonctions à la Délégation Rhône Auvergne du CNRS à Villeurbanne. De ce fait, il accompagne avec son équipe, les personnels de la recherche des 120 laboratoires de la circonscription dans la recherche et la mise en place de financements publics (de types Horizon Europe, ANR, BPI France) et privés (de la start-up au grand groupe) pour leurs projets de recherche ainsi que dans la valorisation économique de leurs résultats.

### INTERVENANTS

**Maxence Beauvarlet**, Game designer

Atlantide est un jeu vidéo d'enquête géolocalisé par smartphone offrant aux joueurs une expérience type *escape game* dans laquelle ils auront à résoudre des énigmes basées sur l'Histoire et le patrimoine des villes et seront directement plongés dans un univers fictif.

Atlantide est une agence de protection de l'Histoire qui voyage à travers les âges pour lutter contre les pirates du temps qui tentent de modifier l'histoire pour en tirer profit. En tant qu'Agent Atlantide, vous devrez mener à bien vos enquêtes à travers le monde et les époques avec pour crédo de protéger l'Histoire ! Dans ce contexte, le travail de Maxime Beauvarlet est de créer un scénario fun en utilisant le jeu (au sens large du terme) et les biais cognitifs afin de ludifier l'apprentissage d'un thème historique et du patrimoine d'un lieu donné. Pour ce faire, il se base sur les travaux et recherches apportés par le référent historique, Jean Vivier, qui valide la véracité des informations divulguées dans le scénario.

[Atlantide, un jeu d'enquête géolocalisé immersif](#)

**Hamida Demirdache**, Laboratoire de Linguistique de Nantes (LLING)

*Cool Boole School Game*

Ce 'jeu sérieux' vise à développer des nouveaux modes, ludiques et interactifs, d'apprentissage, d'entraînement, et d'évaluation de la cognition en logique mathématique des enfants. Notre pari est que notre jeu sérieux pourrait permettre d'apprendre aux enfants, dès le plus jeune âge, ces concepts logiques pour améliorer leur performance dans des tâches logico-mathématiques — tout en développant d'autres qualités globales comme l'autonomie, la concentration, ou la mémorisation. L'originalité de cet outil d'apprentissage par le jeu est de s'affranchir du langage (aucune instruction ou stimuli verbaux), notre hypothèse étant que certaines tâches scolaires destinées à mesurer les aptitudes mathématiques des enfants, mesurent en fait leur compréhension du langage. Or, l'impact du langage sur l'enseignement et donc l'apprentissage du raisonnement mathématique est insuffisamment pris en compte par les enseignants, notamment parce que les mathématiques utilisent un système relativement universel de représentations symboliques. Pourtant, l'instruction est transmise par le biais du langage naturel et la correspondance entre ces concepts mathématiques et le vocabulaire des langues est loin d'être transparente, soulevant des difficultés d'interprétation, et donc de compréhension, importantes. Par ailleurs, comme il ne passe pas par le langage, le *Cool Boole School Game* est adapté tant pour des participants monolingues de langues maternelles différentes, que pour des participants plurilingues, ou encore des participants qui ont des difficultés à utiliser ou à comprendre le langage.

<https://ling.univ-nantes.fr/research/projects>

**Egidio Marsico**, Maison des Sciences de l'Homme Lyon Saint-Etienne (MSH LES)

*[kosmopolit:]*

Ce jeu de société, qui a par ailleurs une vraie vie commerciale, a été conçu en tant qu'objet de médiation scientifique. Il vient dans la continuité de plusieurs années d'implication du laboratoire dans les événements de médiation scientifique (Fête de la Science, Nuit des Chercheurs, Journée Nationale des DYS, Festival Pop/Sciences...), comme la recherche d'une nouvelle forme de médiation. Après avoir réfléchi à la possibilité d'un jeu pédagogique, nous avons finalement opté pour le jeu de société, avec la volonté de sortir de la sphère académique. Nous avons alors collaboré avec des auteurs de jeu, accompagnés par la SATT Pulsalys. Le jeu est sorti après quatre années de développement, il est aujourd'hui un très bon outil de médiation scientifique à la source de nombreux projets de médiation en milieu scolaire.

<https://www.pulsalys.fr/article/kosmopolit-le-jeu-de-societe-cooperatif-surprenant-et-immersif-au-contact-de-la-diversite>

**Jean Vivier**, Institut de recherche sur la renaissance, l'âge classique et les lumières (IRCL)

*Apparition soudaine*

Le jeu d'enquête géolocalisé « Apparition soudaine » a été réalisé dans le cadre de la thèse intitulée « Jean Deschamps et Shakespeare : une aventure théâtrale en Occitanie », en partenariat avec la start-up Atlantide. Il s'agit du volet de recherche appliquée qui était intitulé « THÉPORÉA : réinventer le théâtre populaire à l'heure de la réalité augmentée ». C'est un outil numérique qui utilise la géolocalisation pour permettre une expérience immersive au public qui peut ainsi découvrir l'aventure théâtrale de Deschamps et son impact sur le patrimoine architectural et culturel de la cité de Carcassonne.

[Apparition soudaine - Atlantide || Jeu d'enquête géolocalisée](#)