



## RESUME

27/10/2022 – **Projet Eva-Bio : Mesurer et comprendre l'effet de jeux ludo-éducatifs à thématiques environnementales sur les changements d'attitudes, de représentations et de comportements**

**E. Dubois**

Eva-Bio est un projet CNRS issu d'une collaboration entre la MSH-SUD (Maison des Sciences de l'Homme – Sciences et société Unies pour un autre Développement) et la société de jeux Bioviva Editions. L'enjeu du projet est de mesurer et comprendre les effets de sensibilisation à l'environnement produits par des jeux ludo-éducatifs de type jeux de société grand public. Les jeux ciblés sont des jeux développés par la société Bioviva et sont des jeux à thématiques environnementales. Leurs effets de sensibilisation seront évalués sur deux catégories de jeunes participants, des 8-10 ans et des 15-17 ans.

La démarche choisie est de développer des protocoles expérimentaux sous formes de sessions de jeux et de recueil de données avant et après les sessions. Les expérimentations se dérouleront dans des classes d'écoles primaires et de lycées. L'objectif du projet se détaille en trois points : 1. Développer des outils de mesure de changements d'attitudes environnementales explicites et implicites, et de changements de représentations sociales, en se référant à la littérature en psychologie. 2. Capturer l'effet des jeux sur les comportements pro-environnementaux en développant et utilisant des jeux issus de l'économie expérimentale. 3. Caractériser différentes conditions expérimentales ainsi que plusieurs outils de mesures additionnels, pour déterminer les facteurs en jeu dans l'explication des changements observables (e.g., interactions entre les joueurs, acquisition de connaissances).