# Morphos - Le jeu vivant pour transmettre des savoirs

*Morphos, qu'est-ce que c'est ? Des flyers, des affiches portant ce nom, mais aussi des étudiants de l'INSPE qui en abordent d'autres : « Salut, tu connais l'événement Morphos ? C'est un jeu vivant organisé par les étudiants de Master 2 Médiation et Communication scientifique. Viens y participer, tout le monde est le bienvenu ».*

## *Les origines du projet*

Morphos est un projet conçu et porté intégralement par les étudiants de Master 2 Médiation et Communication Scientifique (MCS) de l'INSPE Strasbourg, dans le cadre de leur formation. Développé lors du cours de gestion de projet en communication scientifique, encadré par Mme Sophie Kennel, il s'inscrit dans une démarche de diffusion des savoirs auprès d'un public spécifique : les étudiants et agents de l'INSPE.

Pour l'édition 2025-2026, les étudiants ont proposé une expérience immersive sous la forme d'un jeu vivant. Ce choix de représentation n'est pas anodin. En effet, il s'inscrit dans les pratiques actuelles de médiation scientifique, où les serious games (jeux sérieux) occupent une place croissante dans la sensibilisation aux concepts pédagogiques et le transfert des savoirs. L'intérêt supplémentaire des serious games, comme des escape games, est de renforcer les liens humains, mais aussi la cohésion entre les participants.

Contrairement aux escape games, les jeux vivants ne visent pas à résoudre des énigmes complexes, mais plutôt à suivre différentes étapes de jeu en immersion dans un univers narratif. L'histoire vivante est une forme souvent utilisée dans la médiation historique, pour nous plonger dans le passé, et trouve ici une utilité pédagogique. Moprhos est ainsi un projet de médiation scientifique ludique et inédit au sein de l'INSPE. Par son caractère nouveau, ce dispositif a aussi une valeur de test de concept ludopédagogique, tout en offrant un bilan des retours d'expérience du public.  Ce projet, en plus de valoriser un apprentissage entre pairs, permet aussi de léguer une méthodologie aux futures générations d'étudiants de ce master. Cette aventure a donc permis une transmission de connaissances et un apprentissage sur différents niveaux.

## *L'univers de Morphos*

L'univers développé s'inspire du jeu vidéo *Cyberpunk 2077*, très populaire chez les jeunes adultes, ce qui offre un cadre familier au public ciblé. À travers cette fiction, les participants doivent réfléchir aux enjeux liés aux augmentations humaines par les nouvelles technologies, qu'elles soient physiques ou cognitives.

Les participants abordent des thématiques socio-éthiques liées à ces nouvelles technologies, ainsi que des questions sur leur fonctionnement. Ce format de médiation permet de rendre plus accessibles des concepts scientifiques, tout en favorisant l'apprentissage par l'expérimentation et le jeu. Ces outils pédagogiques sont souvent utilisés comme leviers d'apprentissage, comme c'est le cas pour le module *What's in the box ?* et pour le jeu de cartes Tips.

### *Phase d'idéation*

***« Le monde cyberpunk était quelque chose qu'on appréciait, mais qui était aussi en vogue ! Entre le jeu et la série animée du même nom, on s'est dit que nos camarades aimeraient aussi être immergés dans ce type d'univers. »***, confie une étudiante.

Ceux-ci ont désiré aborder le concept des transformations corporelles, ainsi que des augmentations mentales. Ces nouvelles technologies et transformations fictives ont pour but d'améliorer l'humain en s'inspirant des capacités existant réellement dans le monde animal (mimétisme).

Afin de toucher largement le public de l'INSPE, les étudiants ont mobilisé et mis en pratique leurs compétences en gestion de projet, scénographie ou encore scénarisation, etc. À travers cette expérience, ils ont pu définir les objectifs de réussite, la charte éditoriale et graphique, ainsi qu'un scénario cohérent. Ils devaient également trouver des financements. Finalement, ce projet est une application concrète et professionnelle des unités d'enseignement du diplôme.

L'un des principaux objectifs pédagogiques était d'amener un apprentissage entre pairs, en abordant les spécificités d'animaux et des notions de neurosciences spécifiques à chaque personnage. En conséquence, les principaux défis étaient l'organisation, la cohérence du scénario et la prise de décisions en groupe.

### *Scénario et étapes du jeux*

Nous avons eu la chance de participer à ce projet. Lorsque nous entrons dans le jeu, nous quittons notre ligne temporelle pour être projeté en 2077, à Night City. Deux révolutionnaires nous accueillent et nous expliquent la situation actuelle. Pour nous guider dans le jeu, ceux-ci fournissent des feuilles de route. Celles-ci sont des guides pour avancer dans le jeu en nous délivrant des indications pour chaque classe de personnage (Ouvrier, Élite, Scientifique). Pour revenir dans notre ligne temporelle, nous devons enquêter, observer, interagir avec ce monde pour en comprendre les tenants et aboutissants. Ce faisant, nous en apprenons plus sur cet univers et ses technologies.

En parallèle, des codes sources doivent être récoltés, que renferment trois clefs USB détenues par chaque caste. Lorsque les trois clefs sont réunies, nous rejoignons les Résistants, ceux-ci nous demandent de faire un choix final quant au futur de ce monde :

→ Soit améliorer considérablement la vie de tous les travailleurs opprimés, mais les inégalités restent inchangées entre les classes.

→ Soit détruire tous les possesseurs d'améliorations cybernétiques grâce à un programme. Cette option entraîne la mort de toutes les personnes ayants des améliorations, mais permet l'avènement d'un monde sans classe et sans cyber-biotechnologie.

Tout au long du jeu, des personnages secondaires sont présents pour nous guider en cas de besoin (pôle information), gérer le flux de l'ensemble des participants, mais aussi entretenir une certaine tension (agent de police).

### *Résultats et améliorations*

Au total, une vingtaine de personnes, professeurs, amis ou curieux ont participé à cette unique représentation. Malheureusement, peu d'étudiants de l'INSPE se sont joints à l'événement, étant en stage ou en période d'examen. Malgré cela, cette première expérience de jeu vivant a permis aux étudiants de master de s'impliquer dans une expérience professionnalisante. Grâce à ce rodage, ils ont pu se rendre compte des potentiels défauts de leur format et de son organisation. Avec la pédagogie par projet, ils ont également pu parfaire certaines compétences comme le travail d'équipe, la cohésion et la communication.

Chacun d'entre eux a su développer des compétences transversales qui pourront être à nouveau mobilisées dans leurs futurs projets professionnels. Les étudiants ont également acquis des notions sur l'organisation d'un événement au niveau financier, administratif, créatif et communicationnel. L'aspect innovant de ce concept et le travail de groupe sur une thématique choisie à l'unanimité par ces étudiants, les ont motivés tout au long du semestre. D'un point de vue pédagogique, ils ont pu mettre en place une nouvelle manière de partager leurs connaissances, via le jeu. C'est en étant actifs que leurs pairs ont, quant à eux, appris des notions scientifiques, leur présentant une nouvelle façon d'apprendre. Les étudiants ressortent plus confiants dans leurs capacités d'élaboration de projet et avec une première expérience concrète qui, peut-être, les incitera à continuer dans cette voie.

### *Pour aller plus loin*

Prolongez votre lecture avec des articles sur le même thème :

- Escape game patrimonial : outil ludique de médiation ?
- Entre Histoire et jeu : les temporalités de l'histoire vivante
- Jeu et non jeu dans les serious games
- Projet étudiants du département de linguistique appliqué et didactique des langues (DLADL)

- Podcast Les Voie de l'INSPE, épisode 11 : l'innovation pédagogique au service de la gestion de projet
- Ainsi que le podcast *Serious Games, je joue je gagne.*

*Anaïs Jamet et Axelle Papillon*