

COMPTE-RENDU DE MISSION



Intitulé de la mission :

Hackathon Fête de la Science

Date :

05/06/2026

Lieu :

Marseille 13013

Auteurs :

Saif Salmi, Khadidja Amine



1. Cadre général de l'événement

Le vendredi 5 juin 2026, nous avons participé avec Khadidja à l'Hackathon "Grande journée de création pédagogique" à Marseille, organisé par l'association *Les Petits Débrouillards* dans le cadre de la coordination régionale de la Fête de la Science 2026. Cet événement majeur a rassemblé plus de 70 participants issus d'horizons divers (scientifiques, designers, ingénieurs, animateurs, experts en communication).

L'objectif de ce marathon créatif condensé sur une journée était de concevoir à partir de sujets de recherche réels des supports de médiation innovants et ludiques, mobilisables lors de la prochaine Fête de la Science en octobre 2026.

Notre défi spécifique (Sujet n°7) était de concevoir un premier prototype de jeu pour rendre accessible le projet MED 2050, et notamment ses six scénarios, au grand public de tout âge ; l'objectif étant de faire prendre conscience que nos choix de société actuels façonnent le futur et les sociétés de demain.

2. Les thématiques en compétition (Édition 2026)

Le Plan Bleu figurait parmi 10 organismes et laboratoires de recherche ayant soumis un challenge de vulgarisation scientifique :

1. *Des informaticiens en cuisine : statistiques, algorithmique et recettes*
2. *La cognition abeille*
3. *Smartphone et addictionS*
4. *Stockage sur ADN*
5. *Fusion Lab*
6. *Le Muscle dans tous ses états*
7. *Prospective en Méditerranée (Plan Bleu - Projet MED 2050)*
8. *BioCartes : le jeu du biomimétisme*
9. *Étapes de l'absorption des nutriments*
10. *La dérive des plastiques par les courants marins*

3. Déroulement de la journée (Méthodologie "Go Fast")

La journée a suivi le programme officiel ultra-cadencé fourni par les organisateurs:

- 08h30 - 09h30 | Accueil & Plénière : Présentation des sujets par les chercheurs et constitution immédiate d'une équipe pluridisciplinaire de 6 personnes autour de notre projet.
- 09h30 - 12h00 | GO FAST #1 (Idéation) : Session de brief de notre groupe sur MED 2050. Nous avons utilisé la méthode des sketchnotes (pensée visuelle) pour aligner l'équipe sur les concepts systémiques du Plan Bleu, fixer les objectifs stratégiques/pédagogiques, identifier les cibles de jeunes et poser les bases de la mécanique du jeu.
- 13h00 - 16h00 | GO FAST #2 (Fabrication) : Phase de prototypage physique intense , axée sur le design, le storytelling et l'utilisation d'outils de fabrication numérique (impression 3D) mis à disposition à la MDI.
- 16h30 - 19h00 | Ligne droite & Grand Oral : Finalisation de la diapo de restitution officielle et soutenance devant les participants et le jury.

4. Notre Production : "*Mare Futurum : Les Gardiens du Futur Bleu*"



Pour traduire la complexité de la prospective systémique, notre équipe a choisi de concevoir un Jeu de Rôle (JDR) guidé d'un format dynamique de 45 minutes, conçu pour 5 à 6 joueurs + 1 animateur jouant le rôle de Maître du Jeu (MJ).

A. Le Storytelling (Le Principe)

Se laissant guider par le/la MJ, le jeune public incarne des personnages vivant en 2050 choisi pour former une délégation officielle transméditerranéenne. Ils naviguent à

bord d'un navire océanographique du futur en direction de la COP12 à Alexandrie. Durant la traversée (Marseille -> Alexandrie), les joueurs sont confrontés à des événements et des crises correspondant aux embranchements critiques du scénario 2 de MED 2050 : "Chocs des crises et adaptations forcées". Dans le temps imparti (½ journée pour la conception), le choix s'est porté sur un seul scénario.

B. Les éléments matériels du prototype produit (validés sur tableau blanc)

Grâce au pôle de fabrication du hackathon, nous avons pu designer et fabriquer les prototypes physiques suivants :

- L'Écran du MJ : Permet à l'animateur de masquer le scénario évolutif et de déclencher les événements de manière immersive.
- Les Fiches Personnages : 10 profils asymétriques avec backgrounds, objectifs secrets (Tech, Santé, Tourisme) et sensibilités différentes pour forcer le débat : *Secteur privé (ex: Éléna, 38 ans, citoyenne tirée au sort / Marc, citoyen banquier), Décideurs politiques, Activistes (WWF, Sea Shepherd, SOS Med), Journalistes indépendants, Artistes, Juristes du droit de l'environnement, Agriculteurs et Pêcheurs.*
- La Carte centrale de la Méditerranée et des zones traversées : Une cartographie illustrant le bassin en 2050 (incluant des marqueurs visuels forts sur les dérèglements locaux, comme une vue de *Marseille, avec des quartiers totalement sous l'eau en 2050*).
- Les Éléments 3D : Impression en direct d'une maquette de bateau océanographique du futur faisant office de pion mobile, de figurines immersives de citoyens, ainsi qu'un set de dés et de pistes de dés imprimés en 3D.
- Mécaniques de jeu (Pioche & Cartes) : Des cartes "Ressources / Compétences / Histoire" laissant une part à l'imaginaire des joueurs pour résoudre les défis.
- La Conclusion ("Time Capsule") : À la fin du parcours, les défis relevés collectivement par l'équipe sont rédigés sur un parchemin et scellés dans une capsule temporelle (Time Capsule) pour être renvoyée vers le passé (2026) afin d'alerter les Méditerranéens de ce qu'ils ont traversé et leur faire prendre conscience des impacts à long terme des choix de société (ou non choix) faits en leur temps.

C. Analyse stratégique de l'outil

- Avantages : Immersion immédiate dans les problématiques de la Méditerranée en 2050, obligation de coopérer (les joueurs ne peuvent pas gagner individuellement), aspect hautement manipulateur et ludique grâce aux dés et figurines imprimés.
- Inconvénients / Points de vigilance : Le gameplay du guide du MJ est long à rédiger en raison de la complexité des 6 scénarios ; le jeu nécessite un animateur formé pour tenir le format de 45 minutes.

5. Restitution finale et avis du Jury

La présentation finale de notre prototype devant le grand jury, noté selon les critères officiels de : *qualité de l'idée, présentation d'équipe, réalisation du prototype et faisabilité de déploiement*, a rencontré un franc succès.

Le jury ainsi que les autres participants ont salué la prouesse de l'équipe d'avoir réussi à transformer une matière scientifique brute et complexe (la prospective) en une expérience narrative, humaine et vivante. Le jury a verbalisé une conclusion extrêmement valorisante pour le Plan Bleu : "la vulgarisation et la valorisation de ce projet de prospective (MED 2050) auprès du plus grand nombre de jeunes autour de la Méditerranée est une nécessité absolue pour l'avenir."