



Depuis 80 ans, nos connaissances  
bâtissent de nouveaux mondes



## Lancement de [kosmopoli:t] : un jeu de société sur le langage issu d'un laboratoire de recherche

Communiqué de presse régional

Lyon, le 27 décembre 2019

**Le 11 janvier 2020, Jeux Opla sort le jeu de société [kosmopoli:t] qui mêle de manière très ludique gastronomie et diversité linguistique. Issu des travaux du laboratoire Dynamique Du Langage (DDL, CNRS / Université Lumière Lyon2, LabEx Aslan), il a bénéficié du concours de la Société d'Accélération du Transfert de Technologies PULSALYS (CNRS / Université de Lyon / BPI France).**

### S'amuser avec les sciences du langage : quelle idée ?

Plusieurs années d'expérience en médiation scientifique événementielle (Fête de la Science, Nuit des Chercheurs, Festival Pop'Sciences, etc.) au sein du laboratoire DDL ont confirmé l'intérêt porté aux langues et au langage par le grand public et les scolaires. C'est pourquoi des membres du laboratoire ont souhaité mettre en place une nouvelle forme de médiation scientifique moins ponctuelle et plus construite. « Nous avons envisagé plusieurs options parmi lesquelles une exposition et un jeu pédagogique mais nous avons finalement opté pour le jeu de société, plus pérenne et plus amusant », raconte Egidio Marsico, initiateur du projet. Le laboratoire DDL propose habituellement plusieurs thèmes dans ses animations : diversité linguistique, acquisition du langage par l'enfant, troubles DYS (troubles cognitifs spécifiques, comme la dyslexie), évolution du langage ou encore « cerveau et langage ». Mais c'est la diversité des langues que les porteurs de projet ont décidé de mettre en avant avec le jeu pour mieux contrer les idées reçues qu'ils ont identifiées lors de leurs interventions. Parmi elles : l'idée de l'existence de langues « primitives » qui seraient moins performantes que d'autres supposément plus « évoluées » ou encore le fait que les français seraient soit disant moins bien équipés physiologiquement pour apprendre les langues étrangères. C'est aussi le moyen de sensibiliser à l'importance des langues - constitutives des identités et des cultures – et aux enjeux liés à leurs disparitions.



### Soirée de lancement

Mercredi 8 janvier 2020 à 18h

Université Lumière Lyon 2

Grand Amphithéâtre

18 quai Claude Bernard, Lyon 7<sup>e</sup>

Réserver une place :

[dr07.communication@cnrs.fr](mailto:dr07.communication@cnrs.fr)



Boîtes de jeux  
disponibles pour la presse :

[contact@jeux-opla.fr](mailto:contact@jeux-opla.fr)

## **Cheminement du projet**

Pour pouvoir concevoir un vrai jeu de société commercialisé, DDL a sollicité un accompagnement auprès de PULSALYS. L'objectif de cette Société d'Accélération du Transfert de Technologies est en effet de construire des produits et services innovants en transformant les découvertes scientifiques issues des laboratoires académiques de Lyon et Saint-Etienne en opportunités économiques pour les entreprises et les startups. C'est ainsi que le laboratoire DDL s'est entouré de deux concepteurs de jeux : Julien Prothière (indépendant) et Florent Toscano (maison d'édition de jeux de société lyonnaise Jeux Opla). En tout, [kosmopoli:t] est le fruit d'une collaboration d'une dizaine de personnes d'horizons différents et aux qualités multiples et complémentaires. Le jeu s'appuie de plus sur l'enregistrement de locuteurs du monde entier.

## **Règles du jeu**

Le concept du jeu est le suivant : les joueurs incarnent le personnel d'un restaurant dernier cri où il est possible de passer commande de 360 plats dans 60 langues différentes. Les rôles se distribuent entre serveuse, maître d'hôtel et cuisiniers. La serveuse gère le restaurant et les clients via une appli qui permet d'entendre les commandes. Elle retransmet la commande au maître d'hôtel qui les notera sur son bloc-notes afin de ne rien oublier et qui gèrera jusqu'à 6 cuisiniers. Chaque cuisinier est responsable d'une des 6 zones géographiques (les 5 continents et la France) et d'un stock de nourriture (viandes, légumes, fruits, etc.). Le but du jeu : tout simplement servir les clients dans un délai raisonnable.

## **Un voyage dans le monde entier à travers la diversité des langues**

Ce jeu donne à entendre une infime partie de la diversité linguistique du monde (environ 1% des 6000 à 7000 langues existantes) enregistrée par d'authentiques locuteurs (environ 90) aux quatre coins du globe (de la Nouvelle-Zélande au Groenland, de la Bolivie à la Sibérie en passant par la Namibie). Au final, ce sont plus de 80 langues et près de 1000 noms de plats différents qui ont été enregistrés grâce au concours de presque 200 personnes à travers le monde. Après quatre années de travail et une trajectoire pas toujours rectiligne, ce projet de valorisation en sciences humaines et sociales a atteint son objectif : aboutir à un « vrai » jeu de société qui soit dans le même temps un puissant outil de médiation scientifique. En effet, la boîte de jeu contenant un livret « science » de 60 pages présentant la situation linguistique mondiale et offrant une initiation aux sciences du langage, il constitue en tant que tel un objet d'auto-médiation scientifique. De plus, DDL a d'ores et déjà pu exploiter [kosmopoli:t] dans le cadre scolaire grâce à un projet sur plusieurs séances dans un collège de Lyon. L'équipe a également présenté le jeu et son utilisation possible lors de formations à destination d'enseignants, de responsables et personnels de médiathèques, de ludothèques et de centres sociaux. Destiné à un large public, [kosmopoli:t] se joue à partir de 10 ans. Sa sortie commerciale prévue le 11 janvier 2020 constitue la fin de l'aventure de création mais ouvre de nouvelles perspectives de médiation, notamment à destination des scolaires et du corps enseignant.

## **Contacts**

**Au laboratoire :** Egidio Marsico, DDL, +33 4 72 72 64 62, [Egidio.MARSICO@cnrs.fr](mailto:Egidio.MARSICO@cnrs.fr)

**Conception / commercialisation :** Florent Toscano, Jeux Opla, [contact@jeux-opla.fr](mailto:contact@jeux-opla.fr)

**Communication :**

Sébastien Buthion, CNRS Rhône Auvergne, +33 6 88 61 88 96, [dr07.communication@cnrs.fr](mailto:dr07.communication@cnrs.fr)

Michèle Busnel, Université Lumière Lyon 2, +33 4 78 69 71 50, [michele.busnel@univ-lyon2.fr](mailto:michele.busnel@univ-lyon2.fr)

Daphné Thomas, Dircom PULSALYS, +33 4 26 23 56 78, [Daphne.Thomas@pulsalys.fr](mailto:Daphne.Thomas@pulsalys.fr)