



# Climarisk

À vous de lutter contre  
l'emballement du climat.

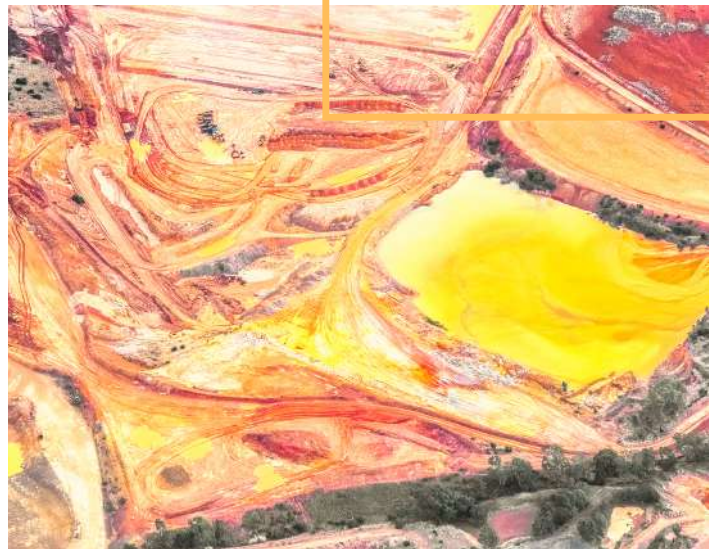
## PROJET D'APPLI JEU SUR LA COMPLEXITÉ DU SYSTÈME CLIMATIQUE TERRESTRE.

Climarisk est un projet de médiation scientifique qui met en évidence la complexité et l'interdisciplinarité du système climatique terrestre. Devant l'urgence d'une action collective pour limiter les effets néfastes du changement climatique, la Climarisk Team propose une application de jeu (sur smartphone et tablette) ludique et instructive, où les joueurs sont amenés à prendre des décisions au niveau local, régional ou global pour limiter le dérèglement climatique en cours, lié aux émissions massives de gaz à effet de serre.

# Recherche

Le climat terrestre est actuellement soumis à des facteurs qui perturbent son équilibre. Il est 'forcé' par les émissions croissantes de gaz à effet de serre liées aux activités humaines. Ce forçage anthropique augmente notamment la fréquence d'événements climatiques extrêmes. Une action collective efficace nécessite une compréhension des interactions complexes du système Terre. Comment mettre en évidence la complexité et l'interdisciplinarité du système climatique terrestre, les interactions entre mécanismes humains, écologiques et climatiques ?

L'application de jeu proposée a pour objectif de faire comprendre les enjeux locaux, régionaux et globaux du changement climatique, la présence de boucles de rétroaction entre les actions humaines et le fonctionnement des écosystèmes, les concepts d'adaptation et d'atténuation des changements climatiques et leurs effets "rebonds" associés.



# Médiation

**L'ambiance :** Zeeg vit sur la Terre métamorphosée par des événements climatiques extrêmes. Les étés surchauffés et les tempêtes musclées mettent à rude épreuve la carcasse et les microprocesseurs de ce robot humanoïde issu de l'imagination d'humains disparus depuis longtemps. Ayant réussi à établir une "chaîne temporelle", Zeeg et 5 autres robots remontent le temps jusqu'aux XXe et XXIe siècles afin d'infléchir l'évolution climatique de la Terre.

**Le déroulé :** Les 6 robots/joueurs endossent des profils différents (responsable d'un pays protectionniste ou pas, écologiste, militariste...). Ils administrent des régions aux climats différents, couvrant au total l'ensemble du Globe. A chaque tour, des événements climatiques extrêmes frappent les régions. Les joueurs réagissent en dépensant à des "points actions" au niveau local (construire un barrage), régional ou global (imposer une taxe sur l'essence). Les effets des décisions à court terme, moyen terme et long terme, sont calculés. Les résultats modifient la concentration globale de CO2 et la popularité des joueurs.



Credit image : Strange Loop Games

Le projet Climarisk  
recherche des  
partenaires : écrivez-  
nous!

Contact :  
davide.faranda@lsce.ipsl.fr

## L'équipe

- Davide Faranda (LSCE-IPSL)
- Elodie Vignier (CNRS - INEE)
- Anne Teyssède (SU-ITE),
- Laurent Desse (Universcience)
- Marielle Vergès (Universcience)
- Maxime Jacquot (FEMTO-ST)
- Christophe Guyeux (Femto-ST).
- Catherine Senior (IPSL)