

Biodiv go, une réponse pertinente à l'axe Connaître, éduquer & former du plan Biodiversité de Nicolas Hulot

Le Ministre de la Transition écologique et solidaire Nicolas Hulot a présenté mercredi 4 juillet 2018 les 6 axes stratégiques du plan Biodiversité. Parmi eux, une des actions de l'axe « Connaître, éduquer et former » retient toute notre attention : créer un jeu mobile « le Pokemon Go de la biodiversité qui permette de mieux connaître la faune et la flore locales ».

C'est précisément ce qui anime Biodiv go depuis sa création il y a deux ans. Biodiv go est un jeu mobile qui amuse, challenge et sensibilise le joueur sur la biodiversité qui se cache autour de lui.

Nous répondons à l'appel de l'équipe ministérielle. Dès le jeudi 5 juillet, nous avons proposé au ministère de participer aux réflexions et apporter nos idées.

Le plan Biodiversité de Nicolas Hulot

Parmi les 6 axes stratégiques, Nicolas Hulot évoque pour l'axe 5 « Connaître, éduquer et former » plusieurs actions notamment le déploiement d'applications numériques permettant aux Français d'identifier les espèces animales et végétales : un « shazam des plantes » enrichi ainsi que la création d'un jeu s'inspirant de « Pokemon Go » pour mieux connaître la biodiversité locale.

Biodiv go, un jeu mobile au service de la biodiversité



Biodiv go est un **jeu d'exploration pour smartphone** (Android et iOS) gratuit lancé en juin 2017. Avec ce *serious game* qui amuse, challenge et **sensibilise** les joueurs sur les questions de la **biodiversité**, la start-up montpelliéraine a été primée dès septembre 2016 par l'incubateur Green Tech Verte mis en place par le **Ministère de la Transition Ecologique et Solidaire** anciennement Ministère de l'Environnement.

Biodiv go, c'est l'association du « **Pokemon Go** » et du « **Shazam** » de la **biodiversité** : amusant, didactique et plus utile pour la planète.

Le principe du jeu

Biodiv go propose au joueur un **défi géolocalisé** : « **trouve un lucane cerf-volant autour de toi** » (ou tout autre plante ou insecte local). Il peut bénéficier d'indices. Une fois l'espèce trouvée, le joueur la prend en photo et répond à un quiz. Biodiv go valide ou non le défi. Le joueur progresse et devient un véritable explorateur de son environnement. De nouveaux défis lui sont proposés.

Biodiv go est un jeu qui mêle le **savoir** (notamment grâce au volet reconnaissance d'image initié par Plantnet) et la **pédagogie** (les indices, quiz, explications, collections, points). Il réinvente la sensibilisation à la protection du patrimoine naturel. Le joueur **recherche de vraies espèces dont la nature regorge**. Il ne joue pas les yeux rivés sur l'écran mais au contraire apprend à observer. Il explore, cherche, réfléchit et in fine retient.

« L'émerveillement est le premier pas vers le respect » *Nicolas Hulot*

En permettant à ses joueurs de découvrir ce que cache la nature qui les entoure, de s'émerveiller sur ses trésors, ses secrets, Biodiv go leur permet de **mieux la comprendre et mieux la respecter**. Le jeu contribue à transmettre le savoir, à sensibiliser sur la beauté, la richesse, la complexité et la nécessité de la biodiversité. Les joueurs deviennent ainsi des **ambassadeurs de la nature**.

Les acteurs de la biodiversité s'impliquent !

Le concept et l'éthique du jeu ont déjà séduit le **Muséum National d'Histoire Naturelle** qui apporte son soutien dans le développement de Biodiv go, avec des données sur la faune et la flore qui permettent d'alimenter les défis. Nous avons d'autres partenariats avec des villes, collectivités, écoles, associations naturalistes, sites touristiques. Ces partenaires enrichissent Biodiv go avec leurs propres défis. Ils proposent alors une expérience attractive, fun et éducative tournée sur la découverte de leur propre patrimoine.

Le cercle vertueux du collaboratif et des sciences participatives

Biodiv go invite sa communauté de joueur à participer à la création de contenu comme l'ajout de nouvelles espèces et de nouveaux défis. Ainsi, plus il y a de joueurs, plus il y a d'espèces répertoriées dans le jeu. Cette démarche collaborative permet d'impliquer et de responsabiliser encore davantage.

Biodiv go permet également aux scientifiques de collecter les données des joueurs sur la faune et la flore dans les régions de France et ainsi d'enrichir le savoir sur la biodiversité. En plus de jouer et d'apprendre, l'utilisateur est donc un véritable **scientifique en herbe**.

Biodiv go en image

Retrouvez nos vidéos, photos et logos sur notre espace presse : <https://biodivgo.com/fr/presse>

Cliquez sur l'écran
pour visionner notre vidéo démo :



https://rebrand.ly/biodivgo_android



https://rebrand.ly/biodivgo_ios



<https://www.biodivgo.com>



<https://www.facebook.com/biodivgo>



<https://twitter.com/biodivgo>



<https://www.instagram.com/biodivgo>

Liens et contact

Charles MOSZKOWICZ, directeur. 06 79 92 50 79. Mail : charles@biodivgo.com

Mieux nous connaître

La société a été créée par Charles Moszkowicz et Jean-Charles Simonin, ingénieurs agronomes spécialisés en informatique. Biodiv go est une équipe de passionnés avec la volonté commune de faire découvrir notre patrimoine pour mieux le préserver. La société a reçu de nombreux **prix à l'innovation** (lab du Ministère de la Recherche, **Greentech du Ministère de la Transition Ecologique et Solidaire**). Dans son développement, elle est accompagnée par le **Business Innovation Center de la métropole de Montpellier**, élu 2^{ème} meilleur incubateur mondial en 2017 et par l'accélérateur **OpenTourismeLab** spécialisé dans l'accompagnement de projets innovants et prometteurs dans le domaine du tourisme.

Nos partenaires

