

**Le jeu de société [kosmopoli:t] reçoit le Prix « Partage des connaissances »
de France Universités et du CNRS**

27 novembre 2025

Le projet « Médiation scientifique autour du jeu de société [kosmopoli:t] », porté par l'Université Lumière Lyon 2, et déposé dans le cadre des médailles de la médiation scientifique organisées par France Universités et le CNRS, a obtenu le prix « Partage des connaissances », hier, mercredi 26 novembre.

Développé en 2020 par une équipe du laboratoire Dynamique du Langage de l'Université Lumière Lyon 2, avec le concours de la Société d'accélération du transfert de technologies de Lyon Saint-Etienne (SATT) PULSALYS et des Jeux Opla, [kosmopoli:t] est un jeu de société désormais bien connu du grand public avec plus de 97 000 exemplaires vendus à travers le monde.

Hier, mercredi 26 novembre, France Universités et le CNRS ont choisi de récompenser ce format de médiation des savoirs par le jeu en lui décernant le prix « Partage des connaissances » lors de la soirée de remise des médailles de la médiation scientifique. Cette distinction vient saluer une action dans laquelle le public est impliqué dans le dispositif de transmission des savoirs. En effet, comme l'explique Egidio Marsico, chargé de médiation scientifique et porteur du projet, [kosmopoli:t] a été conçu avant tout comme un outil de médiation scientifique, notamment lors de projets longs dans les établissements scolaires : *« Le jeu permet de décentrer l'attention des élèves, il favorise une entrée amusante dans le sujet, sans enjeu. Il est également très inclusif, puisqu'il ne présuppose ni compétence ni connaissance a priori. Enfin, il désinhibe les élèves dans leur prise de parole future pendant les ateliers. »*

« [kosmopoli:t] est exemplaire de la créativité d'une équipe de recherche dans sa volonté de faire vivre les connaissances acquises en sciences humaines et sociales pour que toutes et tous puissent se les approprier, » précise Julia Bonaccorsi, vice-présidente Transition, sciences et société et relations partenariales de l'Université Lumière Lyon 2. *« Jouer permet d'appréhender de manière active et collective la diversité linguistique, quel que soit l'âge. Le partenariat avec la SATT Pulsalys pour la valorisation économique est une singularité du projet : cette collaboration a permis de relier de manière scrupuleuse les expertises de l'industrie du jeu à celles de la médiation scientifique, pour inventer un format culturel inédit avec un impact remarquable. Ces hybridations renouvèlent les manières d'aller à la rencontre des publics et sont essentielles dans les politiques science et société portées par les institutions universitaires. »*

► En savoir plus sur [\[kosmopoli:t\]](#)