



PROJET
BLUEWHISPER

Le murmure de l'océan

TRECCIOLA-CLERET Lyna

BLUEWHISPER

Conception d'un jeu vidéo en réalité virtuelle éducatif et interactif qui sensibilise le public aux effets de la pollution sonore sous-marine sur les cétacés.

Le joueur incarne un animal et doit chasser, naviguer et communiquer avec son groupe en utilisant l'écholocalisation, tout en faisant face aux perturbations sonores causées par les activités humaines (navires, sonar, forage).

Plongez dans l'univers des cétacés de la méditerranée, découvrez comment la pollution sonore perturbe leur communication et leur chasse.

BlueWhisper est un jeu interactif et éducatif qui vous fait expérimenter les défis de la vie sous-marine face aux bruits humains, tout en sensibilisant à la protection des océans.

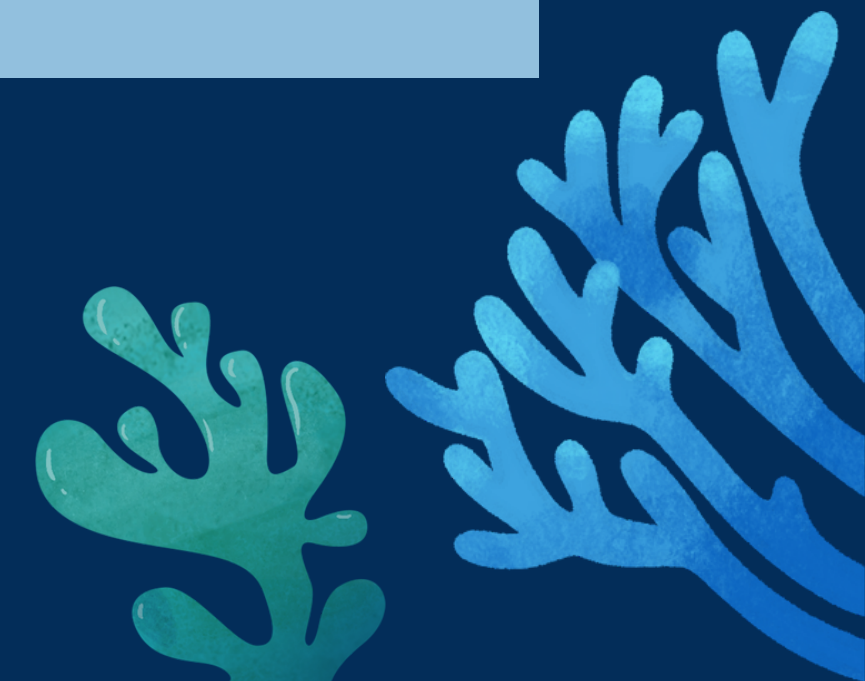


BLUEWHISPER



OBJECTIFS

- Faire comprendre le rôle de l'écholocalisation chez les cétacés.
- Sensibiliser aux impacts de la pollution sonore sur la vie marine.
- Faire expérimenter aux joueurs, de manière immersive, les difficultés rencontrées par ces animaux.
- Proposer des choses pour protéger et permettre de mieux connaître la faune marine.



BLUEWHISPER

EQUIPE

CHARGÉ DE COMMUNICATION ET DE SENSIBILISATION

Rôle : Promouvoir le projet et sensibiliser le public aux effets de la pollution sonore sur les cétacés.

Missions :

- Travailler sur le visuel du jeu.
- Présenter le jeu de différentes façons (affiche, vidéo...)
- Vulgariser les informations scientifiques pour le grand public.

Compétences : Créativité, aisance à l'écrit et à l'oral, communication claire, esprit d'équipe.

ÉTHOLOGUE MARIN SPÉCIALISTE DES CÉTACÉS

Rôle : Garantir la cohérence scientifique du jeu en étudiant le comportement des cétacés.

Missions :

- Rechercher des informations sur le rorqual commun et le dauphin bleu et blanc (mode de vie, communication, écholocalisation).
- Expliquer les effets du bruit sur leur comportement et leur chasse.
- Fournir des données utilisables pour les mécaniques du jeu (repérage, communication perturbée, fuite des proies).

Compétences : Rigueur scientifique, sens de l'observation, capacité de synthèse, intérêt pour la biologie marine.

ANALYSTE DE L'IMPACTE DES ACTIVITÉS HUMAINES

Rôle : Étudier les sources de pollution sonore et leurs effets sur les écosystèmes marins.

Missions :

- Identifier les principales sources de bruit sous-marin (navires, sonars, forages, trafic).
- Expliquer les conséquences de ces bruits sur la faune marine.
- Proposer des situations de jeu inspirées de ces perturbations.
- Collaborer avec l'éthologue pour relier les impacts humains au comportement des cétacés.

Compétences : Esprit d'analyse, curiosité scientifique, recherche documentaire, rigueur.

BLUEWHISPER

BIBLIOGRAPHIE

[-https://doi.org/10.1111/j.1365](https://doi.org/10.1111/j.1365)

[-2907.2007.00104.xhttps://doi.org/10.1186/s40462-024-00458](https://doi.org/10.1186/s40462-024-00458)

[-w%20https://doi.org/10.1073/pnas.2114932119](https://doi.org/10.1073/pnas.2114932119)