



## Un jeu de 7 familles pour présenter 43 personnalités marquantes de l'Histoire de l'informatique

Sylvie Alayrangues<sup>1</sup>, Maxime Amblard<sup>2</sup>, Marie Dufлот-Kremer<sup>3</sup>

Quoi de mieux qu'un support concret et ludique pour parler d'informatique ? Lancé avec succès lors du congrès de la SIF, voici donc un jeu de 7 familles de l'informatique conçu par Interstices, Inria, l'Université de Lorraine et la SIF, avec le soutien de la fondation Blaise Pascal. Ce jeu met en lumière 43



*Personnalités du jeu de 7 familles © Triton Mosquito*

personnalités parmi les centaines qui ont contribué et contribuent encore à façonner la science informatique. L'ambition de ce jeu : donner un aperçu riche mais nécessairement incomplet étant données les contraintes de l'exercice, de celles et ceux qui sont derrière ces concepts ou objets que nous utilisons tous les jours. Il illustre concrètement que les sciences dans leur ensemble ne se résument pas à quelques

1. VP Médiation à la SIF, université de Poitiers

2. Porteur du projet, université de Lorraine

3. Université de Lorraine

« stars ». L'informatique ne fait pas exception : elle est une science vivante, multi-forme, en constante interaction avec la société, construite par une communauté diverse et active.

Couvrant une période historique allant de l'an -100 à nos jours, le jeu est organisé en familles qui représentent chacune un thème scientifique, des algorithmes à l'intelligence artificielle en passant par exemple par la sécurité informatique, ou les réseaux. Ce jeu vous invite à découvrir ou redécouvrir des personnalités aux parcours variés, auxquelles les jeunes pourront s'identifier au moment de choisir leur orientation. Au-delà du volet ludique de ce jeu, il permet donc de mieux comprendre comment, et avec qui s'est construit le monde numérique qui nous entoure. Il pose aussi quelques jalons d'une histoire de l'informatique.

La version en ligne est accessible gratuitement grâce à la revue en ligne *Interstices* (<https://interstices.info/7familles/>), avec une version imprimable des cartes au format PDF ainsi qu'une notice proposant des éléments biographiques des personnalités du jeu et des descriptions de leurs contributions.

Cette action s'inscrit dans une démarche globale visant à promouvoir l'informatique en tant que science. À l'heure où l'informatique entre dans de nombreux programmes scolaires, ce jeu se propose d'être un support de discussions variées et animées. Il peut, par exemple, permettre d'aborder les interactions entre les différentes problématiques de la science informatique. Il ouvre aussi sur les liens multiples avec les autres disciplines, en sciences exactes aussi bien qu'en sciences humaines. En donnant à voir l'évolution historique des questions au cœur de cette science, il offre des clés pour se projeter dans l'avenir. Il peut également susciter la curiosité et conduire à découvrir bien d'autres figures tout aussi importantes dans l'histoire de l'informatique, issues des 7 mêmes familles ou d'autres.

Chaque carte est l'occasion de présenter l'une des personnalités de la discipline, autour d'une thématique. Si le jeu de 7 familles est un grand classique des activités ludiques, il ne demande qu'à être détourné de son utilisation première pour se laisser découvrir différemment selon les objectifs et les publics. Ce jeu de cartes est ainsi un outil de diffusion de la culture informatique, à destination du grand public. Il est un vecteur concret et ludique pour sensibiliser tous les publics, de 8 à 128 ans.

Et vous, combien de ces personnes (re)connaissez-vous ?



© Triton Mosquito

