

DÉCONSTRUIRE

LE JEU



DÉCONSTRUIRE LE JEU

Le Dôme et Kruptos s'associent pour proposer **une série de webinaires de game design appliqué à l'esprit critique** pour les professionnel·le·s de la médiation, avec le soutien du Département du Calvados et de Ministère de la Culture.



AU PROGRAMME

#1 DÉCONSTRUIRE LE JEU
MARDI 29 MARS | 13H-14H30

#2 CONSTRUIRE LE JEU
MARDI 26 AVRIL | 13H-14H30

#3 CO-CONSTRUIRE LE JEU
MARDI 24 MAI | 13H-14H30

#4 RE-CONSTRUIRE LE JEU
MARDI 5 JUILLET | 13H-14H30



ANALYSER UNE EXPÉRIENCE DE JEU



IMAGINER UN CONCEPT DE JEU



EMMENER LES PUBLICS DANS LE JEU

L'EXPÉRIENCE ESSENTIELLE

Le jeu est un outil pour **vivre une expérience**, créée artificiellement à partir d'un schéma mental - le jeu - appuyé par ses différentes composantes. Ces éléments qui composent le jeu sont regroupées dans **la tétrade élémentaire** :

EXPÉRIENCE

 TECHNOLOGIE	 ESTHÉTISME
<p>Matériel de jeu Écran, plateau, pions, cartes, dés,...</p>	<p>Charte graphique Couleurs, formes, thème, références artistiques,...</p>
 MÉCANISMES	 HISTOIRE
<p>Règles du jeu But du jeu, actions, contraintes, interactions,...</p>	<p>Contexte Personnages, décor, environnement, objets,...</p>



2 ANALYSER

La tétrade élémentaire est **un bon outil pour analyser un jeu**. En détaillant ses composantes parmi les quatre briques, on peut identifier comment **chaque élément participe à l'expérience de jeu**.



TECHNOLOGIE

DES CASES EN FORME DE PLACES DE PARKING

Parce-que vous êtes des voitures, symboles de puissance et vitesse (Case parc gratuit).



ESTHÉTISME

DES PROPRIÉTÉS ABSTRAITES

Parce-qu'on achète des terrains pour faire de la rente, pas pour habiter dedans.



EXPÉRIENCE

TOUT POSSÉDER

Le jeu consiste à exercer un monopole immobilier dans la capitale.



MÉCANISMES

DES ACHATS DE PROPRIÉTÉS

Parce-que posséder signifie s'enrichir et appauvrir les autres.



HISTOIRE

DES RENTIERS IMMOBILIERS

Vous incarnez un rentier qui doit tout posséder, et / ou être le plus riche.

C'est le MONOPOLY !

VOUS L'AVEZ RECONNU ?

3 LES EFFETS POSITIFS DU JEU

On entend **beaucoup de discours sur les effets positifs** et négatifs du jeu dans un cadre de médiation ou d'apprentissage. **Mais qu'en dit vraiment la science ?** Voici une synthèse de la méta-analyse de Marie-Pierre et Didier Courbet.



Parce-que **le jeu va proposer des obstacles, mais aussi les outils pour les surmonter**. Ainsi, les joueur·se·s savent qu'ils sont capables de surmonter les épreuves qui les attendent.



Les joueur·se·s qui se sentent immergés dans l'univers du jeu, par le récit et la narration, peuvent **acquérir les connaissances et les compétences de l'avatar** incarné. C'est ce que l'on appelle la prise en charge du rôle.



Le jeu peut exercer **un effet persuasif suffisamment important pour provoquer des changements de comportements**, en influençant la motivation intrinsèque.

4

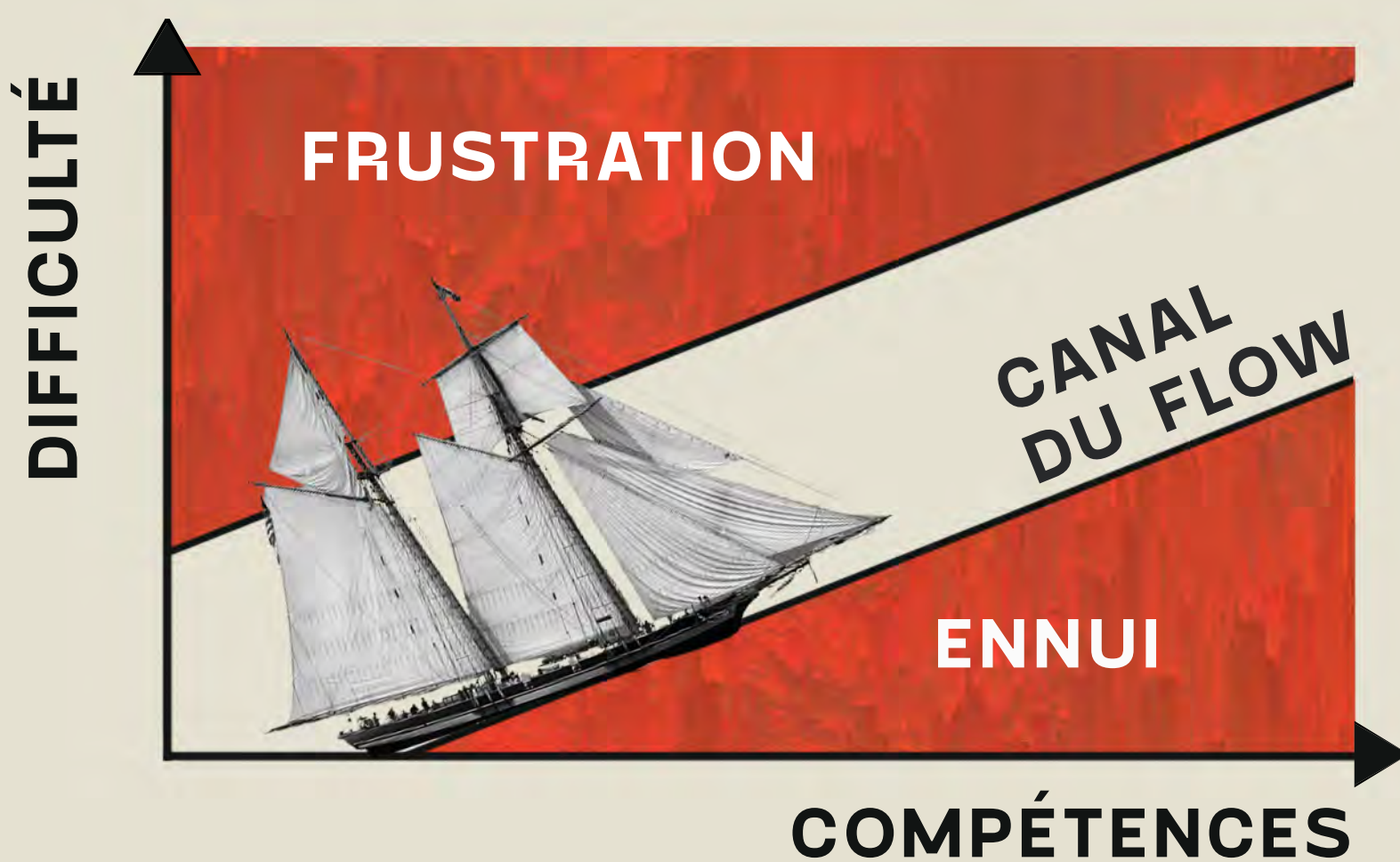
DEUX CONDITIONS

Si tous les jeux activaient systématiquement ces effets positifs, ce serait l'outil de médiation par excellence ! Malheureusement, **il existe des conditions pour arriver à ces résultats** : atteindre certains états psychologiques connus sous le nom de flow et de transport.

LE FLOW

Un état de concentration intense couplé au plaisir d'accomplir une tâche.

Il s'obtient grâce à un équilibre parfait entre la progression de la difficulté du jeu et la montée en compétences des joueur·se·s. Mais doser la difficulté est un défi : elle est subjective et s'équilibre par tâtonnement.



LE TRANSPORT

La tendance à se laisser transporter psychologiquement par des récits ou des narrations.

Dans cet état, les croyances des joueur·se·s deviennent plus sensibles aux influences de l'information fournie dans le récit.



5 LE JEU ET LA MÉDIATION

Pour activer les effets positifs d'un jeu, il faut donc amener les joueur·se·s dans le récit et bien doser la difficulté. Comment animer des sessions de jeu pour **amener les publics vers l'expérience souhaitée** ?

CHARON DU FLOW

Comme le mythologique passeur des enfers, votre but est de **transporter vos publics sur le canal du flow**.

FAIRE PARTIE

Une fois le public confortablement installé dans le jeu, **votre rôle de médiateur·ice doit devenir invisible pour protéger l'immersion**.

ADAPTER LA DIFFICULTÉ

Mis à part les jeux vidéos, la plupart des jeux de sociétés ont **des variables que vous pouvez ajuster pour doser la difficulté**.

Accélérez ou ralentissez la prise de décision, la communication, ou sélectionnez les contenus selon vos publics.

ENTRER DANS JEU

Il faut avant tout **expliquer les règles tout en les introduisant dans le récit**.

C'est pour cette raison qu'il est important que les mécanismes soient liés à l'histoire !

EN RÉSUMÉ

Déconstruire le jeu, c'est avoir **les outils d'analyse d'une expérience ludique**, mais aussi et surtout **jouer pour étoffer sa culture ludique**. Employé dans un contexte de médiation, le jeu est un outil de persuasion qui repose sur sa capacité à générer des émotions et à emporter les publics dans son univers.

1




ANALYSER UNE EXPÉRIENCE DE JEU

2



IMAGINER UN CONCEPT DE JEU

3



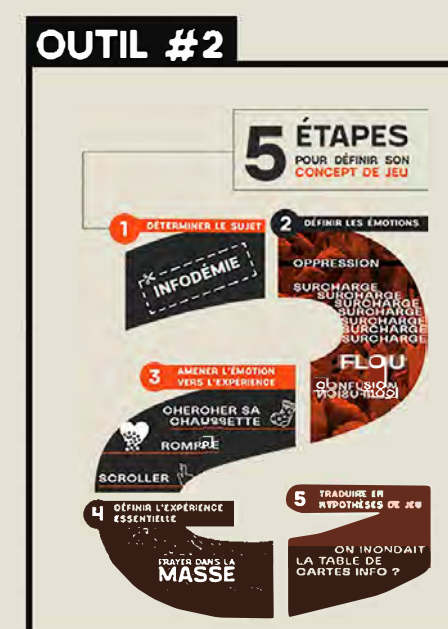
EMMENER LES PUBLICS

OUTIL #1

TECHNOLOGIE Matériel de jeu Ecran, plateau, pions, cartes, dés,...	ESTHÉTISME Charte graphique Couleurs, formes, thème, références artistiques,...
MÉCANISMES Règles du jeu But du jeu, actions, contraintes, interactions,...	HISTOIRE Contexte Personnages, décor, environnement, objets,...

avec la tétrade élémentaire

OUTIL #2



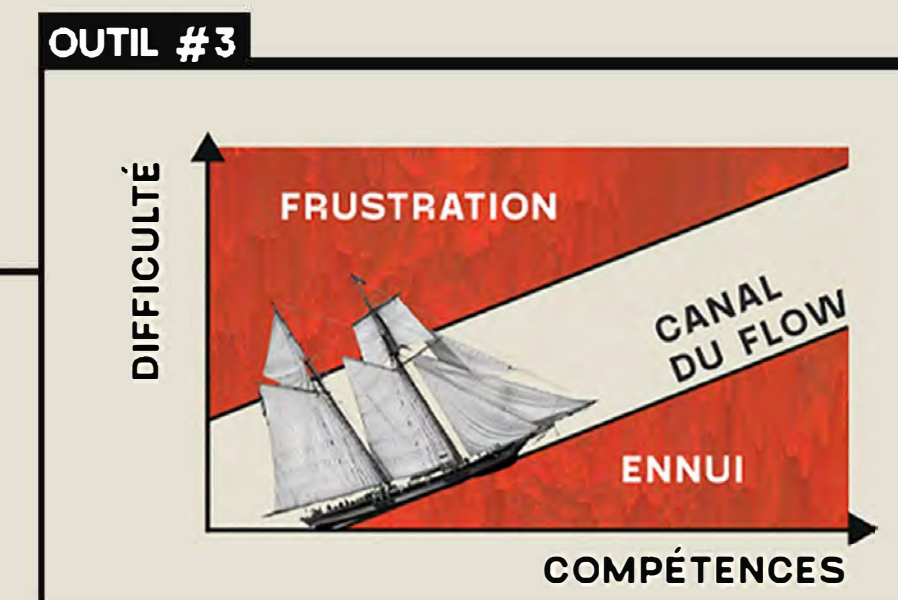
5 ÉTAPES POUR DÉFINIR SON CONCEPT DE JEU

1. DÉTERMINER LE QUART (INFOBÉMIE)
2. DÉFINIR LES ÉMOTIONS (OPPRESSION, SUPRACHARGÉ, SURCHARGÉ, SURCHARGÉ, SURCHARGÉ, SURCHARGÉ)
3. AMENER L'ÉMOTION (CHERCHER SA CHAMPÊTE ROMPÉE)
4. DÉFINIR L'EXPÉRIENCE (BOROLLER, MANTA DANS LA MASSE)
5. TRADUIRE EN RÉPONSES DE JEU (ON MONDIAIT LA TABLE DE CARTES BFG)

de l'émotion aux hypothèses de gameplay

par le flow & le transport

OUTIL #3



DIFFICULTÉ

FRUSTRATION

ENNUI

COMPÉTENCES

CANAL DU FLOW



Infographies, vidéos, carnet de recherche : retrouvez toutes les ressources dans notre dossier «Kruptos, brigade anti-fake news» !



#2 CONSTRUIRE LE JEU
MARDI 26 AVRIL | 13H-14H30