

CO-CONSTRUIRE
LE JEU

Réalisation : T. Lebrun (Le Dôme) | Photo : Andrea Piacquadio - Pexels



CO-CONSTRUIRE 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



DÉCOUVRIR LA MÉTHODE LIVING LAB



LE GAME DESIGN PARTICIPATIF



DU SUJET AU CONCEPT DE JEU

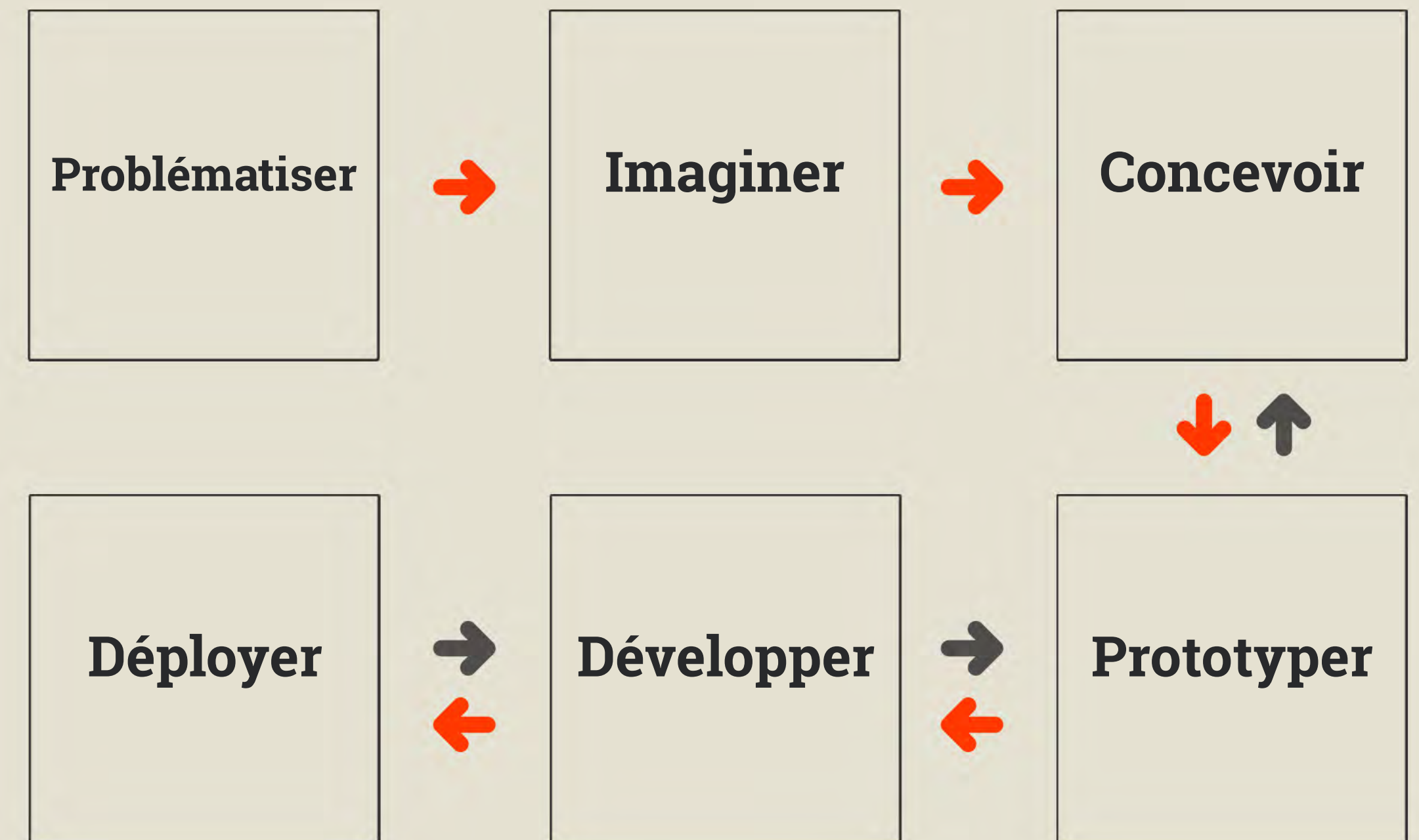
LIVING LAB

La démarche Living Lab, ou «laboratoire vivant», revendique **la place centrale des usager·e·s dans le processus de recherche et d'innovation**. Elle permet à une population d'influer sur les évolutions de notre société et d'en appréhender les enjeux sociaux, technologiques, environnementaux et économiques.

UN ENVIRONNEMENT CENTRÉ SUR L'USAGER·E



UNE DÉMARCHE DE CO-CONSTRUCTION

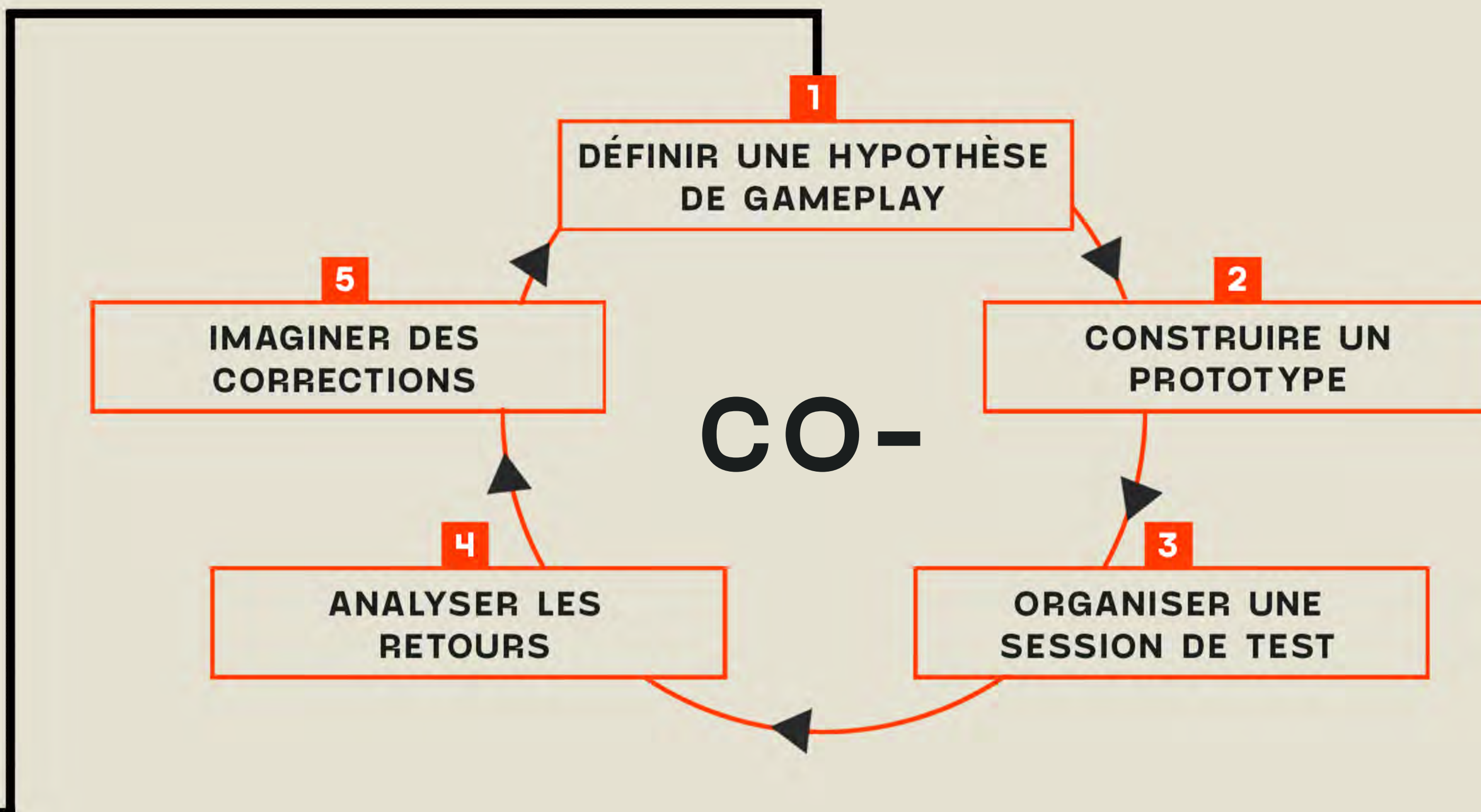


2 UNE PERTE DE TEMPS ?

On peut s'en douter, créer un jeu est un projet (très) long ! C'est aussi un processus créatif, il est donc parfois difficile de mesurer le temps nécessaire pour aller jusqu'au bout du projet. Une perte de temps ? **Pas si les temps de création deviennent des temps de médiation !**

CO-PROBLÉMATISER
Avec des expert·e·s, chercheur·se·s
et les parties prenantes

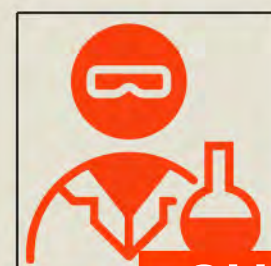
CO-CONCEPTUALISER
En partant des témoignages, des
expériences, des émotions des usager·e·s



3 CO-PROBLÉMATISER

La première étape consiste à créer une rencontre entre les différentes parties prenantes du sujet sélectionné pour **dresser un état des lieux partagé sur le sujet sélectionné**. Qu'en dit la science ? Quels usages, produits et services sont déjà mis en place ? Quelles problématiques recontre-t-on sur le terrain ?

DU SUJET À LA PROBLÉMATIQUE



Définir le sujet & partager l'état des lieux des connaissances

CHERCHEUR·SE



Présenter des usages et des défis techniques / d'acceptabilité

ENTREPRENEUR·SE·S



Partager son vécu, ses interrogations et ses problématiques

USAGER·E·S



CO-CONCEPTUALISER

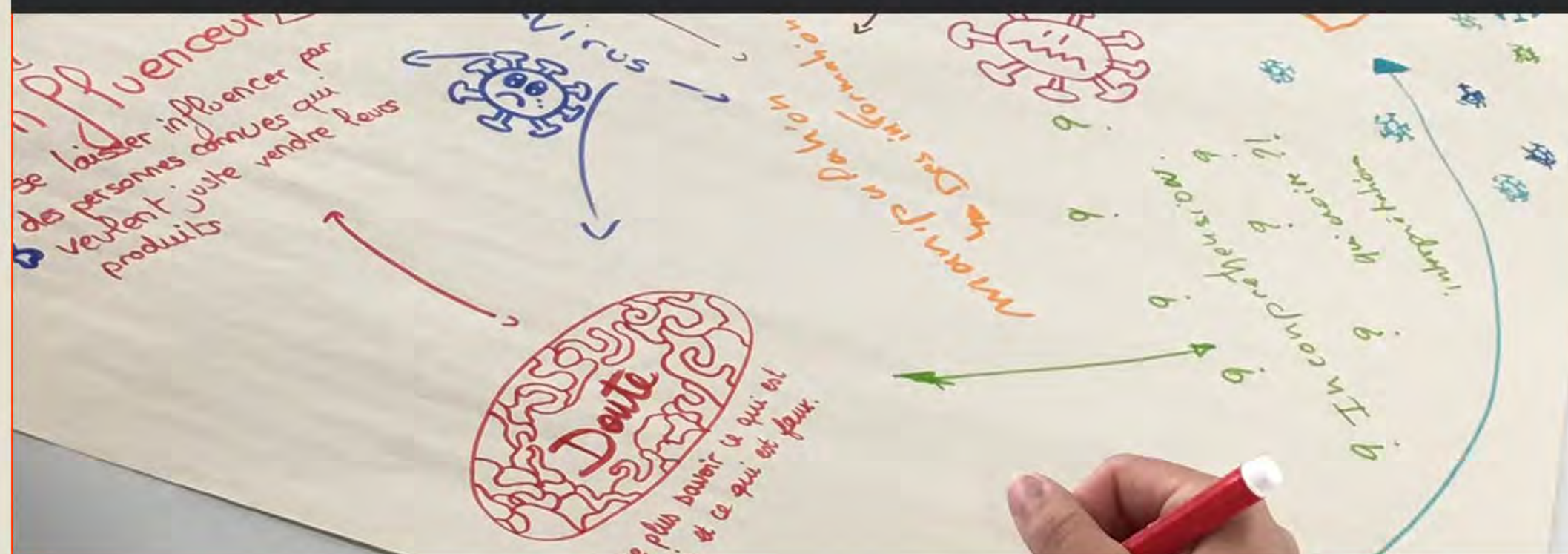
Le jeu est un outil pour faire vivre une expérience. **Il faut donc puiser dans l'expérience vécue des publics pour imaginer le concept de jeu !** Autre avantage : s'inspirer d'expériences réelles plutôt que d'autres jeux permet d'aboutir à des propositions plus originales et pertinentes.

RECUEILLIR LES ÉMOTIONS

L'émotion est essentielle : c'est grâce à elle que l'expérience de jeu est mémorable ! Elle ne vient pas de nulle part : **elle doit résonner avec le vécu des joueuses et des joueurs.**

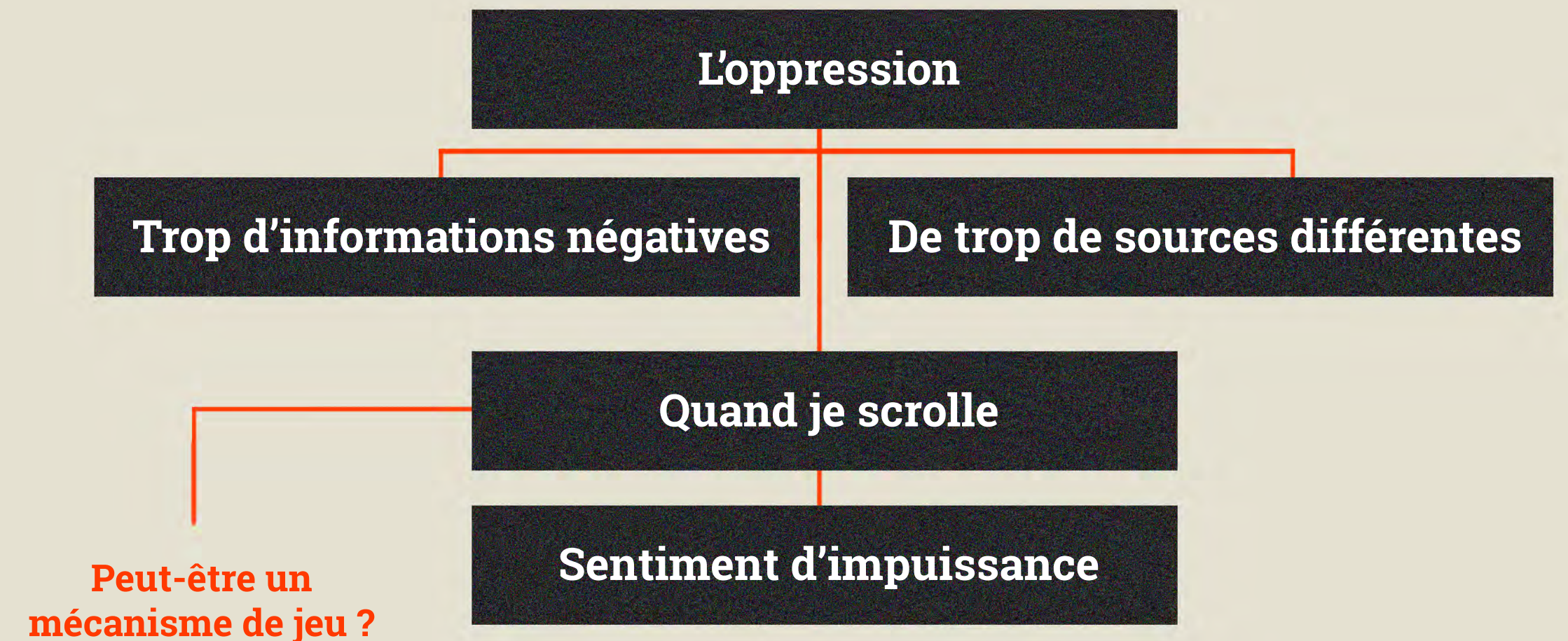


«Que vous évoque l'infodémie ?»



RECUEILLIR LES TÉMOIGNAGES

En creusant un peu, il devrait être possible de relier les émotions suscitées avec des expériences vécues. **Il faut réaliser un réel travail d'introspection pour mettre des mots précis sur ce que l'on a ressenti**, dans quel contexte, avec quelles actions.



EN RÉSUMÉ

Co-construire le jeu, c'est **impliquer les publics dans toutes les phases de sa création, de la co-problématisation au co-prototypage**. De cette manière, chaque temps consacré à l'avancement du projet devient un temps de médiation qui justifie la présence d'un-e médiateur-ice.



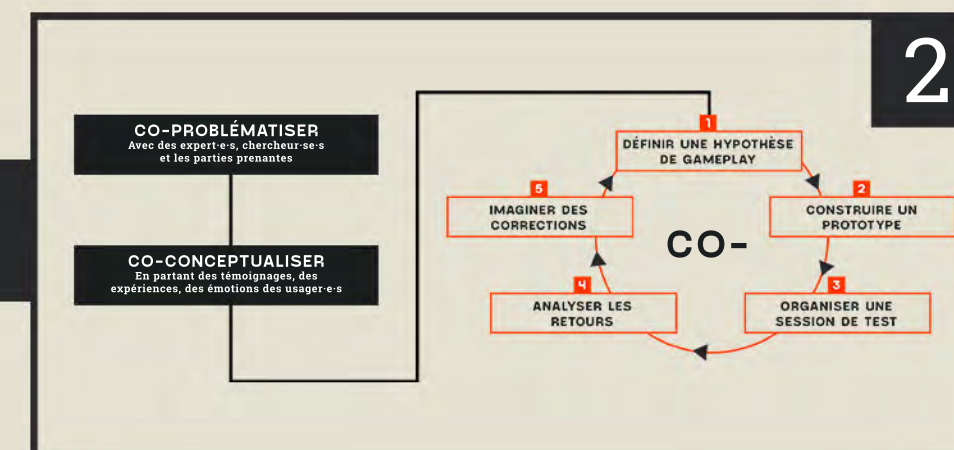
DÉCOUVRIR LA MÉTHODE LIVING LAB

UN ENVIRONNEMENT ET UNE DÉMARCHE



LE GAME DESIGN PARTICIPATIF

UNE BOUCLE DE CO-CONSTRUCTION



DU SUJET AU CONCEPT DE JEU

CO-PROBLÉMATISATION ET CONCEPT

