

PROTOTYPE 1

NOTE D'INTENTIONS

Ce premier prototype a pour but de matérialiser les grandes lignes d'un jeu respectant nos concepts et nos points clés en suivant les éclairages apportés par le questionnaire et les premiers entretiens. Ce prototype devrait servir d'objet de réflexion pour le futur atelier d'idéation.

Du schéma de base articulant notre idée de jeu (fig 1), nous avons complexifié les relations en nous inspirant du schéma des relations inter-espèces. Une grande partie de l'expérience sociale du jeu venant des collisions et des synergies entre les joueurs, nous avons poussé cet aspect, ce qui va également dans le sens de notre thématique.

Le jeu comporte censément très peu de composantes actives (déplacement, compétence de joueur, 1 ressource), mais laisse beaucoup de possibilités dans l'usage. Cela lui donne une profondeur appréciable dans laquelle les joueurs peuvent s'investir au-delà de l'intérêt pédagogique de la modélisation des relations.

En plus de la règle imprimée et d'un dé, nous avons utilisé pour le reste du matériel le jeu "Carcassonne" (plateau + ressources) (fig 2).

fig 1 Représentation schématique du jeu pré-prototype 1

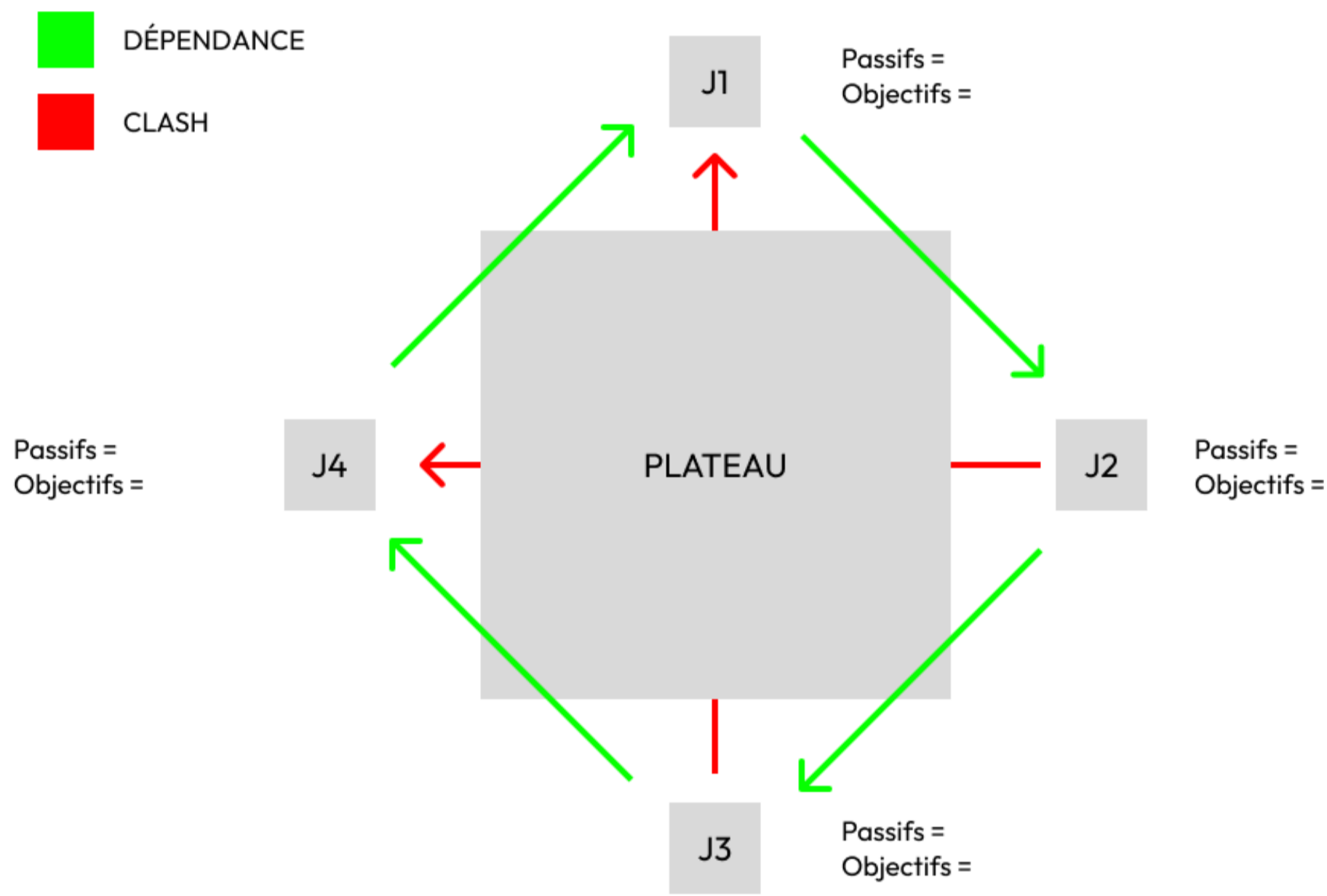


fig 2 Prototype 1



PROTOTYPE 1

RÈGLE DU JEU

Matériel

- 1 règle du jeu
- 1 Plateau
- 1 dé 6
- 4 cartes joueurs
- 4 pions
- 24 jetons ressources (triangles)

Mise en place plateau

- Les 4 joueurs partent de la case 0
- En partant de la case 5, placer 1 triangle toutes les 5 cases

Conditions de victoire

- Tous les objectifs personnels sont complétés
- Si après 6 cycles (1 cycle = tous les joueurs ont joué leur tours), la partie est perdue si les conditions de victoire ne sont pas réunies.

Déroulé de la partie

- Chaque tour un joueur peut :
 - Lancer un dé pour se déplacer (en avant ou en arrière)
 - Et s'il le souhaite, utiliser sa capacité
- À la fin d'un cycle de jeu :
 - Les passifs sont activés
 - Les triangles sont récoltés par les joueurs en ayant besoin pour compléter leur objectif. Si deux joueurs souhaitent récupérer les triangles d'une case, c'est le premier arrivé qui a la primauté.

J1

PASSIF

- Vous faites apparaître deux **triangles** sur votre emplacement

CAPACITÉ

- Vous pouvez parier sur un jet pair ou impair. Si vous réussissez votre pari vous avancez de deux fois votre dé, sinon tout le monde (sauf vous) recule d'une fois votre dé

OBJECTIF

- **Atteindre** la case 18

J2

PASSIF

- À chaque tour vous faites apparaître un **triangle** sur votre emplacement, si celui-ci contient déjà un triangle, vous n'en déposez pas mais en supprimez un

CAPACITÉ

- Vous pouvez faire reculer de 2 cases le joueur de votre choix (y compris vous-même)

OBJECTIF

- **Dépasser** le joueur 1, 3 fois

J3

PASSIF

- À chaque tour, vous faites apparaître un **triangle** sur la case derrière vous

CAPACITÉ

- Vous pouvez choisir de relancer votre dé ou celui d'un autre joueur, parmi les deux lancés, vous choisissez celui que vous souhaitez

OBJECTIFS

- **Ramasser 7 triangles**

J4

PASSIF

- Les joueurs adjacents à vous sont décalés de 2 case à la fin du tour

CAPACITÉ

- Vous pouvez faire avancer d'une case le joueur de votre choix (y compris vous même)

OBJECTIF

- **Ramasser 4 triangles**

PROTOTYPE 1

MODÉLISATION DU SUJET

Pour traduire la dynamique des acteurs au sein de l'écosystème nous avons fait le choix d'un jeu coopératif, puisque c'est en effet ce genre de comportement qui domine dans les écosystèmes. Il n'y a pas de victoire individuelle, une entente est nécessaire entre les différents maillons (joueur) pour que la "chaîne" survive (gagne).

Sur cette dynamique d'ensemble qui tend à la coopération, s'exprimeront cependant des relations plus complexes comme le parasitisme ou la compétition. Nous cherchons à obtenir une alternance, notamment entre le début et la fin de partie, entre des comportements individuels et des comportements coopératifs collectifs.

Si l'intérêt du prototype est validé de façon générale :

D'autres composantes secondaires entrent également en compte pour modéliser "fidèlement" l'écosystème et les interconnexions, des expérimentations seront notamment faites au niveau du plateau jeu dans les prototypes 2 et 3.

Bien qu'aucune partie formelle n'ait encore été fixée, les visuels comme le lexique pourront emprunter à la thématique. Cette partie plus formelle sera cependant fixée dans un second temps.

(Rappel) Les différentes relations du vivant dans les éco-systèmes

- **Mutualisme** (bénéfique => bénéfique)
- **Commensalisme** (sans effet => bénéfique)
- **Parasitisme** (bénéfique => néfaste)
- **Neutralisme** (sans effet => sans effet)
- **Amensalisme** (sans effet => néfaste)
- **Compétition** (néfaste => néfaste)

Relations telles que modélisées dans le serious game

- **Parasitisme** : J2 (doit doubler joueur 1, peut le faire reculer) clash avec J1
- **Compétition** : J3 (consomme des triangles) => J4 (consomme des triangles)
- **Commensalisme** : J1 (génère triangles) => J3 et J4 (consomme triangles)
- **Commensalisme / Amensalisme** : J2 (génère ou supprime des triangles) => J3 et J4 (consomme des triangles)
- **Mutualisme** : J4 est un "support" dans le sens où son objectif est assez facile et qu'une fois complété, il assistera les autres joueurs
- Le **neutraliste** s'exprime naturellement lorsque que les joueurs ne rentrent pas en interaction
- ... (il existe d'autres relations passagères, mais voilà pour les principales)

ATELIER

PRÉSENTATION

7 personnes - environ 1h30

Cet atelier vise d'abord à itérer sur notre idée de jeu : la questionner, la déformer, la dériver, la réinventer voire faire émerger de nouvelles idées ou de nouvelles formes (numérique, en conférence, etc).

Pour stimuler cette démarche nous commencerons par un exercice d'idéation libre visant à réfléchir sur des concepts formels et thématiques plus généraux, "jeux de société" d'un côté et "relation inter-espèce" de l'autre. Les idées qui émergeront de cette introduction seront sollicitées dans la troisième partie de l'atelier.

Avant cela cependant, les participants seront invités à faire une partie de jeu et c'est seulement là que s'ouvrira une nouvelle session d'idéation. Elle sera beaucoup plus longue et suivra la méthode S.C.A.M.P.E.R.. Cette dernière étape visera à utiliser le jeu existant comme base de la réflexion, dans l'idée notamment d'obtenir des idées plus concrètes pour itérer sur notre expérience.

Matériel

- Surfaces veledas + Paperboard
- Feuilles blanches, crayons et stylos
- Prototype 1 avec règles du jeu en 7 exemplaires

Préparation par atelier

- Activité 1
 - Dessiner le schéma des relations inter-espèces au tableau
 - Pile de feuilles blanches à disposition sur les tables
- Activité 2
 - Expliquer les règles
 - Mettre en place le jeu
- Activité 3
 - Faire deux groupes, un de 3, un de 4
 - Paperboard pour la restitution et la prise de notes (1 question = 1 feuille)

ATELIER

DÉROULÉ

1 - IDÉATION D'INTRODUCTION AUX CONCEPTS

21 MIN

Présentation du sujet - 2 min

“Jeu de société” “relations inter-espèces” + schéma relation inter-espèces*

Idéation individuelle - 5 min

1 idée minimum par personne sur une feuille blanche

Synthèse des idées - 14 min

Présentation des idées au tableau (2 minutes par personne)

2 - PARTIE DE JEU

20 MIN

Explication des règles - 5 min

Mise en place du jeu, règle imprimée

Réalisation d'une partie - 15 min

Dans le cadre de l'atelier (7 personnes), ne sera réalisé qu'une partie (4 joueurs). 3 joueurs seront donc en observation ou alors joueront à deux avec quelqu'un d'autre. Notre but est de limiter le temps passé sur le jeu pour laisser de place à l'idéation qui suivra la partie.

3 - IDÉATION AVEC S.C.A.M.P.E.R.

1H - ENVIRON 16 MINUTES PAR QUESTION, EN MOYENNE

Groupes de travail (3 et 4 personnes) :

- 6 min de réflexion
- 2 minutes de restitution par groupe
- 6 minutes de discussion

S - Substitute

Peut-on changer les règles ? Comment ?

C - Combine

Pourrait-on fusionner le jeu avec un autre jeu évoqué en début d'atelier ?

A - Adapt

Pourrait-on adapter le jeu à 6 joueurs, 3 joueurs, 2 joueurs ?

M - Modify

Comment faire évoluer le jeu pour le rendre jouable à l'échelle qu'une conférence par exemple, où toute la salle pourrait participer, imaginons 30 personnes ?

P - Put to other use (si le temps le permet)

Dans quel autre contexte pourrait-on imaginer ce jeu ?

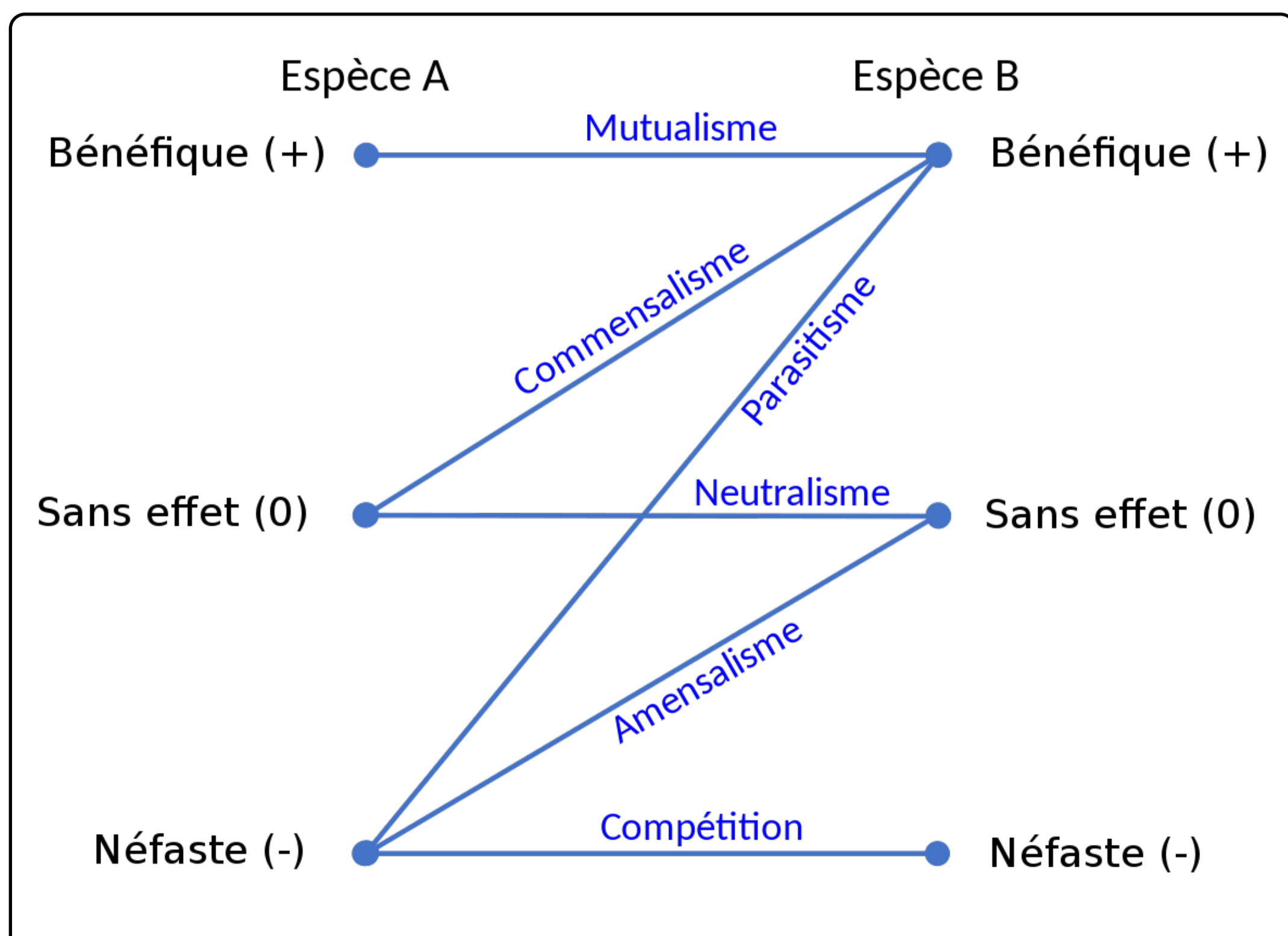
E - Eliminate (si le temps le permet)

Qu'est-ce qui pourrait être simplifié dans les règles ou pour limiter le matériel nécessaire ? Version du jeu sans dé, sans plateau ?

R - Reverse (si le temps le permet)

Si le jeu était en version numérique ?

*



ATELIER

RESTITUTION ORGANISÉE

1 – IDÉATION D’INTRODUCTION AUX CONCEPTS

Notes

Les différentes idées sont présentées par niveau de formalisation, de la plus claire à la moins claire, et dans un second temps, de la plus intéressante à la plus basique. Certaines seront précisées et augmentées dans la suite de l’atelier.

- **Mettre en valeur les relations dans l’écosystème avec des objets “espèces” et “relations” à placer (claire et intéressante)**
 - Un ensemble de cartes “espèces” (blé, tic, renard, etc) et un ensemble de flèches indiquant une des 6 relations. Le but est alors de composer avec ces deux types d’éléments pour en placer un maximum.
 - On pourrait imaginer deux autres versions du jeu, une avec les flèches fixes où il faudrait placer les espèces et une peut-être plus intéressante où les espèces seraient fixes et où il faudrait alors placer les bonnes relations.
 - On pourrait d’ailleurs imaginer le jeu à la vertical sur un tableau
- **Shifumi des espèces (claire et plutôt basique)**
 - Définir d’abord un set d’espèces et leurs relations
 - Puis, comme au shifumi les deux joueurs choisissent en même temps une espèce, celui qui gagne le plus ou perd le moins dans la relation gagne la manche
- **Bataille fermée mais avec des animaux à la place des figures (claire mais trop basique)**
 - Niveau de puissance suivant la chaîne trophique
 - ex : algue = 1 < thon = 2 < requin = 3
- **Jeux de plateau à la Game of Thrones (peu claire mais intéressant)**
 - Chaque espèce aurait un but et devrait pour le compléter, nouer des relations (positives ou non)
 - Exemples d’objectifs : survie de l’espèce, extension du territoire, alliances avec le plus d’espèces possible...
 - Alliances (mutualisme, commensalisme, neutralisme) ou compétition
 - Incentive à faire des alliances, à coopérer
- **Coopération recette de cuisine (trop peu claire mais potentiellement intéressante)**
 - Les espèces ont des ingrédients en début de parties elles doivent alors confectionner des recettes
 - Chaque espèce tire des bénéfices différents de chaque recette
- **Jeux des 6 familles (une famille = un type de relation) ? (peu claire et basique)**

2 – PARTIE DE JEU

Notes

Nous n’avons pas pu réaliser une partie complète.

Quelques observations

- Les règles sont trop complexes pour un cas d’utilisation unique (une partie sur un événement présentiel).
- Une première partie dure nécessairement plus de 15 minutes.
- Une fois passé un temps d’habituance (environ 3-4 tours), la dynamique de la partie et le comportement des joueurs correspondent à ce que nous souhaitons. Nous avons observé des comportements de coopération et de compétition entre les joueurs.
- Quelques règles et subtilités sont mal comprises / peu claires (déplacer vers l’avant ou vers l’arrière, devoir finir son tour sur les triangles pour les ramasser, utilisation des compétences sur soi ou sur les autres joueurs, ...).
- Trop abstrait ?
- Les participants auraient aimé y rejouer et se sont montrés plutôt positifs dans leurs retours et cela, malgré les remarques citées plus haut.

3 – IDÉATION AVEC S.C.A.M.P.E.R.

Notes

Le S.C.A.M.P.E.R. avait cet intérêt que nous pouvions au besoin le raccourcir en nous limitant aux questions les plus importantes ou en mixer plusieurs. Étant donné que le temps manquait, c’est ce que nous avons fait.

PEUT-ON CHANGER LES RÈGLES ? COMMENT ? POUR SIMPLIFIER LA COMPRÉHENSION DU JEU PAR EXEMPLE.

Entraîner le joueur ?

- Tour de chauffe pour se faire aux règles ?

Faciliter la communication avec le joueur

- Manque de contexte / trop abstrait
- Cartes joueurs avec la règle du joueur uniquement (pas encore implémentée dans le prototype 1, pas une seule règle partagée => trop d’informations + ajout de “conseils” sur les synergies notamment)
- Mettre les informations d’action sur les pions, dans le même style, pourquoi pas ajouter un jeton à flip pour compétences du joueur
- Informations à même le plateau
- Ajouter un maître du jeu / animateur de table (ex : téléphone)

Affordance du plateau

- Plateau circulaire
- Plateau - système de grille, déplacement dans tous les sens, départ aux 4 coins. Meilleures retranscription de l’écosystème.

Nouvelles règles / modifications

- Cases avec effets pour dynamiser le jeu (ex : jeu de l’oie)
- Plutôt que lancer un dé pour avancer, piocher une carte

POURRAIT-ON FUSIONNER LE JEU AVEC UN AUTRE JEU ÉVOQUÉ EN DÉBUT D’ATELIER ? L’INVERSE MARCHE AUSSI.

Coopération recette de cuisine + grille de jeu + joueurs spécialisés

- 1 seule grosse recette (objectif commun)
- Aliments sur le plateau (grille)
- Chaque espèce avantaagée pour la récolte d’un aliment en particulier

Système de biomes / altération du plateau (continuation question 1)

- En continuant à imaginer un plateau en grille, ajouter des biomes (forêt, banquise, océans, ...) qui affecteraient plus ou moins différemment les joueurs
- En fonction de la densité de la grille, altérer la vitesse de déplacement
- Changer le plateau en cours de partie (ex : pluie) ou entre les parties pour rajouter de la jouabilité et du dynamisme, et obtenir un espace de jeu plus convaincant
- Pouvoir en tant que joueur altérer le plateau (comme dans “lemming”)

ex : jeux sur table “lemming”



POURRAIT-ON ADAPTER LE JEU POUR 2 JOUEURS ? 6 JOUEURS ? 30 JOUEURS ?

Pour 2 joueurs

- Avoir un adversaire commun (le jeu) que les deux joueurs affronteraient en coopérant

Pour 6 joueurs

- Simplement augmenter le nombre de joueurs

Pour 30 joueurs, solution(s) 1

- Changement de support, projection sur écran ?
- Même idée d’adversaire commun que pour 2 joueurs
- Système de signes / de votes
- Regrouper la salle en équipes

Pour 30 joueurs, solution 2

- Un groupe de 30 qui contient des groupes de 6 qui contiennent des joueurs, rajouter un niveau au jeu

ATELIER

COMPTE RENDU

Un des principaux enseignements que nous tirons de cet atelier est la validité de l'intérêt ludique du concept de jeu de table que nous tentons d'imaginer, mais aussi la quantité importante de polish et de richesse qui peuvent (et parfois doivent) encore y être apportées. Nous sommes satisfaits de la pluralité et de la quantité d'idées remontées, notamment durant la troisième phase de l'atelier, qui vont pour certaines bien au-delà de simples axes d'améliorations, mais proposent des changements notables qui méritent d'être explorés (cf. prototype 3).

Nous notons cependant que la direction que prend le serious game et les idées gravitant autour, nous obligent à reconsidérer le scoop initial. Pour rappel, voici comment nous envisagions le contexte d'utilisation en début de notre démarche :

Contextes d'utilisations

- Conventions / Salons / Journées portes ouvertes / Événements physiques de façon générale
- Entrée en matière lors d'un stage ou d'un atelier

Points clés

- Peu coûteux et rapide à mettre en place
- Règles simples, 5 minutes d'initiation doivent suffire
- Partie rapide (environ 15 min)

Certains des points clés nous paraissent à présent impossibles à tenir ; mais plus que cela : en contraction avec une direction peut-être plus impactante pour le projet. Voici en conséquence précisés, **nos nouveaux axes de développement** :

Contextes d'utilisations

- Entrée en matière lors d'un stage ou d'un atelier organisés par le CREA Mont-Blanc ; autant sur place que lors d'interventions extérieures si leur format le permet. (ex : un stage d'une journée sur la biodiversité)
- À terme, il pourrait être intéressant de développer le serious game plus loin de façon à proposer des versions achetables dans le style de jeu de société classique, proposées par exemple lors d'événements. Notez bien là qu'il s'agit d'une ouverture, notre cas d'usage prioritaire restant pour l'instant son utilisation dans le cadre de séminaires et d'interventions à destination des étudiants.

Points clés

- Le serious game est envisagé comme un jeu sur table "classique" augmenté d'une dimension pédagogique à travers la modélisation dans les dynamiques de jeu des relations fondamentales des espèces dans l'écosystème avec une emphase sur la coopération.
 - La mise en place du jeu doit rester simple et celui-ci compact, notamment si l'intervention se fait à l'extérieur des locaux du CREA Mont-Blanc.
 - Le jeu doit pouvoir fonctionner de façon autonome au CREA Mont-Blanc et ne pas nécessiter d'encadrant spécifique pour maximiser ces cas d'utilisations possibles. Comme un jeu "classique".
- Les règles doivent rester relativement simples et ne pas, pour une première version, excéder le niveau de complexité du prototype 1. Cependant, le jeu doit proposer un niveau de complexité minimale pour offrir aux participants une expérience stimulante et respectueuse de la thématique.
- Une première partie devrait idéalement durer entre 20 et 30 minutes, une seconde ou une troisième entre 12 et 20 minutes (dans les règles du jeu au format atelier).

Pour illustrer notre nouvelle vision du projet, voilà un rapide et premier exemple de scénario d'usage présentant notre jeu dans le contexte d'un stage étudiant se déroulant au CREA Mont-Blanc. Ce scénario présente un mix de plusieurs prototypes, les grands axes du jeu sont illustrés par les interactions entre les participants. (Ce scénario basique ne prend pas en compte nos observations sur le prototype 2)

