



# Les questions à vous poser pour définir votre projet de serious game

## Quelle est la vocation du jeu ?

Parmi les vocations suivantes, quelle est la plus importante ?

- **Formation** : les joueurs doivent acquérir des connaissances, des outils ou méthodes qu'ils devront appliquer dans le cadre de leur métier.
- **Information/Sensibilisation** : les joueurs doivent acquérir des connaissances sur un sujet particulier et comprendre en quoi celui-ci les touche.

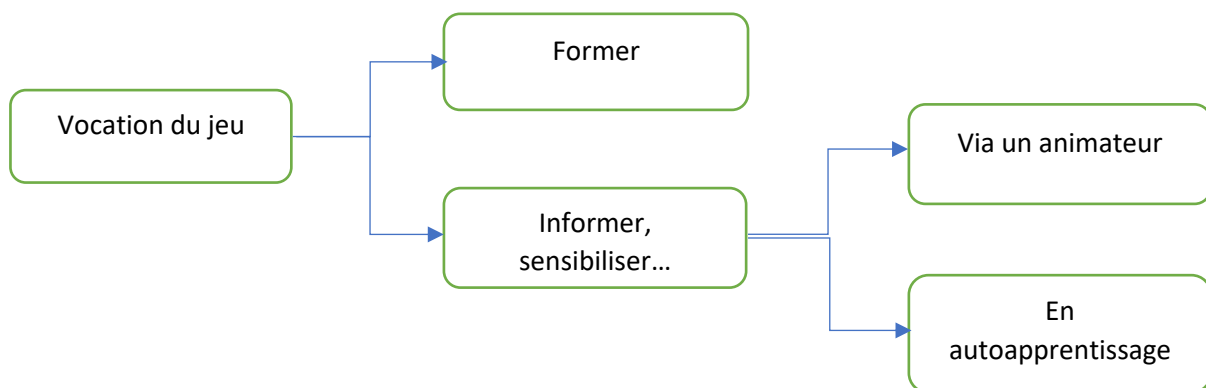
## Quel niveau d'autonomie des joueurs ?

Dans une formation, il y a forcément un formateur...

S'il s'agit d'une information/sensibilisation,

- pensez-vous nécessaire (ou très utile) que le jeu soit **animé par un spécialiste du sujet** (et du jeu) ?
- ou pensez-vous que **les joueurs devraient être autonomes** pour jouer au jeu (réunir des joueurs, ouvrir la boîte, lire la règle, et jouer) ?

Arbre de décision :



Ce positionnement de départ va assez fortement influencer votre projet et notre façon de concevoir le jeu.

La complexité des règles du jeu comme la profondeur des concepts manipulés dans le jeu sont des éléments extrêmement variables. La présence d'un formateur ou d'un animateur pour les présenter et les expliquer aux joueurs est un facteur important à connaître au départ.

Notez qu'il est possible en plus d'une règle du jeu, de glisser dans la boîte un livret pédagogique qui fournit les informations que pourrait apporter un animateur.

Il est donc fréquent que lorsque l'objectif est de sensibiliser, le commanditaire cherche à atteindre les deux objectifs : que le jeu puisse être animé, mais aussi autoappris.

## Qui seront les joueurs ?

C'est une dimension fondamentale. Il s'agit de la cible de la formation ou de la sensibilisation et toute la conception devra être calibrée en fonction de leurs caractéristiques.

- **Qui sont-ils ?**
  - Toutes caractéristiques d'âge, de profession, de compétence qui permette de définir leur typologie
- **Combien sont-ils ?**
  - Réfléchissez à cette question en « cercles concentriques ».
  - Quels sont ceux du premier cercle, faciles à atteindre, à portée et prioritaires ?
  - Quels sont ceux du 2<sup>ème</sup> cercle ?
  - Etc.
- **Quelle langue parlent-ils ?**
  - Français,
  - Autre ?
- etc.

Il y a souvent plusieurs cibles pour un même jeu.

Si c'est votre cas, il est utile de décrire les **différentes cibles** et si possible de les hiérarchiser, c'est-à-dire de désigner la cible principale, et les cibles secondaires.

Selon la profondeur des différences entre ces cibles, il y aura deux stratégies :

- Soit faire des **compromis** pour parvenir à un dénominateur commun entre elles.
- Soit réaliser **plusieurs versions du jeu** (novice et expert par exemple) afin de s'adapter au plus près de leurs capacités et attentes spécifiques.

## Quel contenu pédagogique ?

À la fin de la partie, hormis le fait d'avoir passé un bon moment, qu'est-ce que les joueurs auront dû **découvrir, apprendre, et retenir** ?

Dressez une première liste de ces éléments, et si possible classez-les par ordre d'importance.

## Caractéristiques du jeu

Avant de travailler sur son contenu, un jeu se définit par plusieurs caractéristiques :

- **Nombre de joueurs :**

- Le plus souvent entre 3 et 5,
- Parfois entre 2 et 6,
- Exceptionnellement au-delà de 6, avec une réflexion particulière sur la complexité des règles, les modalités et la mise en place du jeu.
- **Combien d'apprenants** pensez-vous réunir lors d'une même séance de formation/animation ?
  - Même si le jeu se joue à 3 ou 4 joueurs, vous pouvez souhaiter animer une séance de formation de 12 personnes, et donc animer 3 ou 4 tables de jeu en même temps.
- **Compétitif ou collaboratif ?**
  - Les jeux sont la plupart du temps compétitifs (à la fin, il y a un gagnant et des perdants)
  - Dans le cas des « jeux sérieux », il est souvent choisi un mode « collaboratif » c'est-à-dire où les joueurs collaborent entre eux à l'atteinte d'un objectif commun.
  - On peut également faire un « mix » des deux modes, en ayant dans le jeu des objectifs à la fois individuels et collectifs, ou créer des équipes qui sont en compétition entre elles, mais en collaboration en leur sein.
- **Durée de la partie :**
  - Court (15-20 min)
  - Moyen (40 min – 1h)
  - Long (2-3h)
  - Prenez en compte le fait qu'une partie s'encadre par un briefing de départ et a minima un débriefing final, avec éventuellement des débriefs intermédiaires.
  - Pour estimer la durée de la séance complète, Vous pouvez doubler le temps de jeu (sensibilisation) ou le tripler (formation).

## Ressources ?

Un projet de création de jeu consiste en la collaboration étroite entre des **spécialistes d'un sujet** (vous) et des spécialistes du jeu (nous).

Pour que le projet puisse se dérouler efficacement, vous devrez donc mobiliser des ressources expertes (a minima sachantes) sur le sujet.

Les avez-vous identifiées ? sont-elles mobilisables et à quel rythme ?

## Délai ?

Un projet de création d'un jeu dure entre 5 et 12 mois, essentiellement fonction de la complexité du jeu, de la disponibilité des ressources et de la quantité à fabriquer.

Quel est votre **objectif en termes de délais** ? avez-vous des **échéances** à tenir ?

## Budget ?

Avez-vous identifié une fourchette de **budget** à consacrer à ce projet ?

*A votre disposition pour en parler avec vous,*

*Et mettre du jeu dans votre sérieux !*