



RE-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 du Ministère de la Culture.



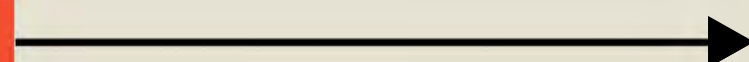
AU PROGRAMME

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

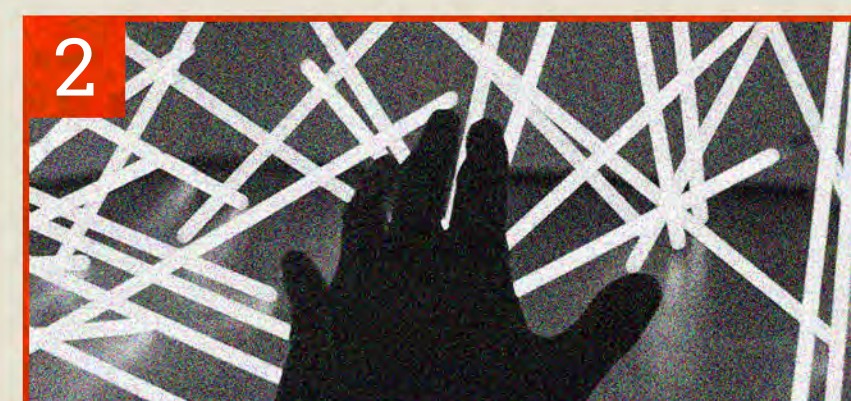
#2 CONSTRUIRE LE JEU
MARDI 26 AVRIL | 13H-14H30

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

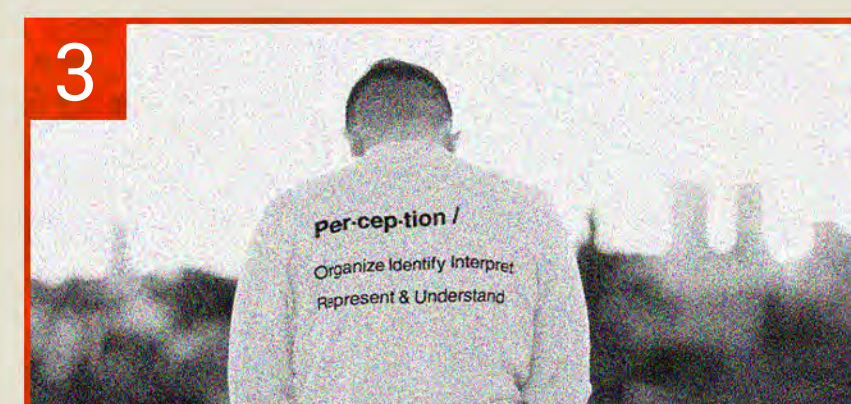
#4 RE-CONSTRUIRE LE JEU
MARDI 5 JUILLET | 13H-14H30



LA NOTION DE DIFFICULTÉ



LES ENJEUX DE L'ACCESSIBILITÉ



LA QUESTION DE LA REPRÉSENTATION

LA DIFFICULTÉ

Savoir bien doser la difficulté d'un jeu est essentiel : un jeu trop simple est ennuyant tandis qu'un jeu trop difficile est frustrant. Surtout, le plaisir de jouer vient avant tout de notre **capacité à surmonter des épreuves** : la difficulté est donc nécessaire ! Malheureusement, il n'existe aucune formule magique pour équilibrer correctement un jeu, il faut tâtonner...



Avant même de parler d'équilibrage, savez-vous quels éléments de jeu vont influencer sur la difficulté ? Un bon moyen de le découvrir est de **listez ce que demande le jeu** aux joueur·se·s sur ces trois types de compétences :

MOTRICITÉ

Quel degré de motricité demande le jeu ?

Les différents éléments sont-ils faciles à manipuler ?

Faut-il être rapide, utiliser plusieurs mains ?



COGNITION

Le jeu fait-il appel à la mémoire ?

La règle est-elle difficile à comprendre ?

Doit-on débattre et argumenter ?



CULTURE

Le jeu fait-il appel à des connaissances exogènes ?

Le jeu comporte-il des références à une certaine époque ?

Le thème et l'histoire du jeu sont-ils facilement compréhensibles ?



2

LA SURCHARGE

Existe-il une mauvaise et une bonne difficulté ? Assurément ! **Une bonne difficulté porte sur les compétences que l'on veut développer chez les joueur·se·s.** Une mauvaise difficulté porterait ainsi sur la compréhension des règles, la mauvaise fluidité du jeu, bref, sur la capacité des joueur·se·s à compenser les défauts de clarté et d'écriture !



Vous l'aurez compris : **la surcharge d'informations ou de règles, c'est de la mauvaise difficulté** ! Cette quantité doit être cohérente avec la durée et l'accessibilité du jeu : entre jeu familial et jeu expert, les attentes ne sont pas les mêmes.



UN JEU ÉLÉGANT

Un jeu est dit «élégant » quand il contient peu d'actions opératoires, mais beaucoup d'actions résultantes.

Une action opératoire est un mécanisme de jeu : ce sont des **actions que le jeu autorise explicitement dans les règles**. Autrement dit, il existe potentiellement un ensemble de règles pour régir chaque action, ce qui est parfois lourd à digérer !

Par opposition, une action résultante est **la façon dont les joueur·se·s se saisissent des règles pour monter des stratégies**. Elles sont donc plus valorisantes !

LEVIER 1 : SIMPLICITÉ

Assurez-vous que chaque mécanisme de jeu soit indispensable.

Inspirez-vous des règles d'autres jeux pour écrire la vôtre.

Éliminez les cas particuliers à chaque fois que c'est possible.

Imaginez un mode «tutoriel» avec le minimum de règles.

LEVIER 2 : COHÉRENCE

Votre jeu n'est pas qu'un amas de règles : il a une histoire et un univers.

Plus l'histoire est cohérente avec les règles du jeu, plus elles seront faciles à comprendre et à retenir.

Si vos règles sont déjà simplifiées au maximum, envisagez de réécrire l'histoire pour qu'elle corresponde mieux.

LEVIER 3 : AFFORDANCE

Votre matériel peut contenir des rappels ou des aides de jeu.

Certaines règles peuvent également être directement évoquées par la forme du matériel.

Par exemple, s'il faut poser des cartes sur un endroit précis du plateau, l'emplacement en question doit faire la même taille que la carte.

3 LEVER LES BARRIÈRES

Le jeu a besoin d'une forme de difficulté qui exclura fatalement certains types de handicaps. Plutôt que de s'adapter à un public ayant un handicap particulier, il convient d'essayer d'**identifier les décisions de game design qui vont, de fait, exclure des publics** quand on a l'occasion de l'éviter.

VISION

Prévoir une alternative textuelle aux images.

Faire en sorte que les informations données par les couleurs aient une alternative de forme.

S'assurer que le contraste entre la couleur du texte et la couleur de son arrière-plan soit suffisamment élevée.

Les typologies sont lisibles par les technologies d'assistance (ex: Luciole).

Pour chaque élément de jeu, l'information est structurée par un titre.

L'information ne doit pas être donnée par la forme, la taille ou la position uniquement.

MOTRICITÉ

S'assurer que les gestes soient aussi simples que possible (ex : ne pas utiliser les doigts).

Éviter les doubles actions simultanées.

Éviter les mécanismes liés au timing simultané entre joueur·se·s.

Ne pas imposer de limite de temps pour une action.

S'assurer que les éléments de jeu aient une bonne emprise.

Si le jeu comporte des cartes, choisir un matériau solide, et faire en sorte qu'il ne faille pas les garder en main trop longtemps.

COGNITION

S'assurer que la typographie soit lisible et claire.

Introduire les règles petit à petit.

S'assurer que la communication à voix haute ne soit pas la seule façon de jouer.

Prévoir différents modes de difficulté.

Ajouter des indications directement sur les éléments de jeu.

Mettre en valeur les mots importants.

Distinguer clairement les éléments de jeu des éléments purement esthétiques.

Plus tôt vous aurez identifié ces leviers, plus simple ce sera de les intégrer au jeu. Ayez-les en tête dès le premier prototype !

Cette page est une synthèse produite à partir d'un guide en ligne pour créer des jeux plus inclusifs et accessibles pour les handicaps moteurs, cognitifs, visuels, auditifs et verbaux. Pour en savoir plus, rendez-vous sur : <https://gameaccessibilityguidelines.com/>



4 LA REPRÉSENTATION

Comment votre jeu représente - ou pas - des identités variées, des problèmes sociaux ou des handicaps ? **Une représentation fausse ou absente peut-être nocive** pour les groupes de personnes mal représentées, et peut affecter l'opinion des autres sur ces personnes !

LE TRANSPORT

Le transport est la tendance à se laisser transporter psychologiquement par un récit ou un univers.

Il est nécessaire que les joueur·se·s créent **un lien d'empathie** suffisamment fort avec les protagonistes pour transférer vers soi les connaissances et les compétences acquises par les personnages incarnés.

Pour ce faire, la représentation est centrale : **les joueur·se·s doivent pouvoir s'identifier aux personnages !**



4 CONSEILS POUR DIVERSIFIER VOS PERSONNAGES

CONCERTEZ

Lorsque vous créez votre personnage avec une identité différente de la vôtre, **concertez les personnes concernées** : le trouvent-ils réaliste ou caricatural ? Arrivent-ils à s'y identifier ?

INTÉGREZ

Quand vous le pouvez, **intégrez la différence de vos personnages dans le gameplay** : que signifie la perte de vue dans votre univers ? Comment cette différence peut influencer sur les interactions proposées par le jeu ?

APPROFONDISSEZ

Ne limitez pas vos personnages à leur genre, leur culture ou leur handicap. Les êtres humains sont souvent bourrés de contradictions, essayez d'intégrer une forme de complexité dans leur personnalité !

INVERSEZ

Un bon moyen de vérifier si vos personnages sont stéréotypés est **d'inverser leurs caractéristiques**. Est-ce que vos personnages masculins deviennent ridicules avec les caractères des personnages féminins ?

Cette page s'inspire d'un guide en ligne produit par l'association **Game Impact** : «Représenter la diversité». Pour en savoir plus, rendez-vous sur le site internet de Game Impact ou lisez l'intégralité du guide sur : <https://bit.ly/3YGxsyg>



EN RÉSUMÉ

Re-construire le jeu, c'est **intégrer une difficulté juste, valorisante et constructive**. Comme n'importe quel élément de game design, elle doit servir le propos de l'expérience proposée par le jeu, en gardant en tête que certaines décisions vont nécessairement exclure certains publics. Il faut donc s'assurer de **ne pas lever de barrières non nécessaires** !

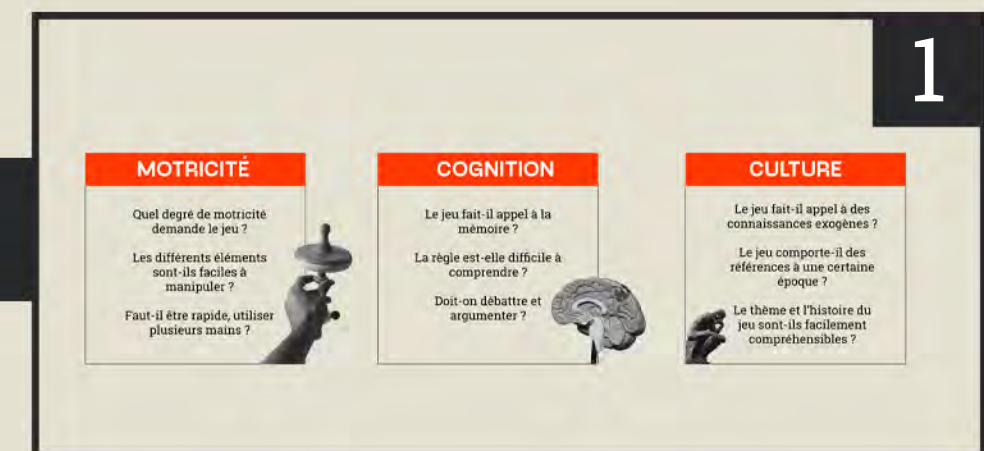
1



LA NOTION DE DIFFICULTÉ

DÉFINIR LES COMPÉTENCES CIBLÉES

1



2



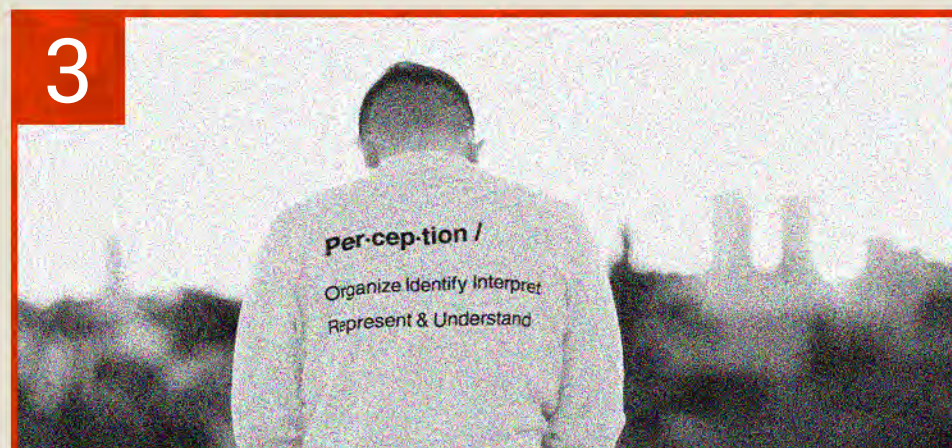
LES ENJEUX DE L'ACCESSIBILITÉ

GAME ACCESSIBILITY GUIDELINES

2



3



LA QUESTION DE LA REPRÉSENTATION

ENJEUX ET LEVIERS DE LA DIVERSITÉ

3

