

Intermed #2

Créer de nouveaux formats
de médiation par le jeu

amcsti

Photo : Lea Bohm on Unsplash

Intermed, la série d'ateliers de l'Amcsti dédiée aux médiatrices et médiateurs culturels et scientifiques de son réseau, s'est poursuivie le mardi 1er juin avec une seconde rencontre sur le thème « Créer de nouveaux formats de médiation par le jeu ».

Comment créer son propre jeu de médiation scientifique ? Sur quels mécanismes des jeux peut-on s'appuyer pour faire de la médiation ? Les participant·e·s de cet atelier ont été mis·es à contribution pour imaginer ensemble des **jeux de rôles, de plateau, des jeux vidéo ou escape games** en compagnie d'un professionnel spécialiste de l'une de ces catégories de jeux.

L'atelier Intermed #2 en chiffres :



55
participant·e·s
de 44 structures
différentes du
réseau de l'Amcsti



13
régions de France
représentées (dont
une d'Outre-mer)



5
intervenant·e·s
venu·e·s partager
leur expérience
des jeux

Ce second atelier a été coordonné par l'Amcsti, en collaboration avec des médiateurs de structures membres de l'Amcsti : Jonathan Beneteau (Cap Sciences), Kévin Fauvre (ART'M), Julie Fortin (ART'M), Julie Poirier (Science Animation), avec l'accompagnement de Marianne Pouget (Cap Sciences).

L'atelier **Intermed #3** aura lieu en septembre. Plus d'informations concernant le thème et les inscriptions pour cette nouvelle rencontre seront communiquées prochainement sur le site de l'Amcsti et ses réseaux sociaux.

Synthèse par groupes

Escape games

Intervenant : Thomas Espinasse, [Timing Room](#)

Modérateur : Kévin Fauvre, ART'M

3 idées-clés à retenir :

1. Les paramètres à retrouver dans les énigmes afin qu'elles plaisent au plus grand nombre de joueurs : fouille, observation, réflexion, manipulation, coopération et ne pas faire appel à la culture générale ou à des connaissances spécifiques que l'on ne peut pas retrouver dans le jeu.
2. Les points clés de la création d'un escape game : ne jamais créer seuls, privilégier les petits groupes (6 personnes maximum), tester de nombreuses fois, simplifier vos premières idées, car elles sont toujours plus complexes à résoudre que vous ne le pensez, privilégier plusieurs énigmes (exemple : 8 faciles, 2 moyennes et 1 difficile) à quelques énigmes pour les experts, ponctuer l'expérience de surprises (nouvelle salle, personnage, objets surprenants, retournement scénaristique...) et veiller à la présence d'un maître des jeux pour donner vie et adapter le jeu aux participants.
3. Il existe de nombreuses formes d'escape game, il y a donc toujours des solutions aux problèmes rencontrés : petits budgets, itinérance, événement, nombreux participants en parallèle...

Jeux de rôles

Intervenants : Baptiste Cazes et Matthieu Nicolas, [La boîte de Pan](#)

Modératrice : Julie Fortin, ART'M

3 idées-clés à retenir :

1. Les jeux de rôles sont transverses : de différents types (par exemple : escape game, murder party) et de différents formats (plateau, grandeur nature, virtuel).
2. Ils se distinguent de par le fait que les joueurs doivent interpréter un personnage, un rôle. Cela implique une narration « forte » du jeu pour que les joueurs s'immergent dans l'histoire.
3. Ils peuvent être utilisés à différentes fins : jouer, se former, aborder un sujet de société, explorer un univers spécifique, faire du team building, communiquer...

Jeux vidéo

Intervenant : Yohan Cazaux, [Quantic Dream](#)

Modérateur : Jonathan Beneteau, Cap Sciences

3 idées-clés à retenir :

1. Rares sont les médiateur-riche-s qui ont déjà une expérience de concepteur de jeux vidéo mais il est clair que le jeu vidéo sert de médiation pour diffuser les sciences. La raison principale : le terrain de jeu est infini et le champ graphique très large : en 30 minutes nous sommes allés sur Mars, sous l'océan et dans les cellules d'un embryon.
2. La notion d'apprentissage est souvent implicite dans le jeu vidéo. On apprend sans s'en rendre compte et on transpose cette expérience dans d'autres situations de la vie quotidienne.
3. Pour Yohan Cazaux, la brique de départ, c'est l'expérience utilisateur. Si on réussit à faire en sorte que le joueur s'approprie les possibilités du jeu, on peut tout faire.

Jeux de plateau

Intervenant : Miguel Rotenberg, [Play Time](#)

Modératrice : Julie Poirier, Science Animation

3 idées-clés à retenir :

1. Le jeu (de plateau) n'a pas de propriétés magiques en ce qui concerne la transmission de contenus. Il faut lui laisser faire ce qu'il sait faire de mieux : attiser la curiosité, créer de l'échange, fabriquer de la motivation... Et si l'on souhaite passer un contenu précis et dense, il ne peut se suffire à lui-même. Il faudra donc envisager un temps de débriefing pour le compléter et revenir sur les notions abordées dans le jeu.
2. Il est important de réfléchir à la balance « coût/bénéfice » lorsqu'on imagine un jeu de plateau que l'on imagine ludique ET pédagogique. Attention à ne pas vouloir y mettre trop de contenu car cela va sans doute le rendre très complexe (et donc plus du tout ludique).
3. Le meilleur conseil que l'on peut donner à des médiateurs qui souhaitent concevoir des jeux de plateau dans le cadre d'actions de médiation : testez, testez, testez les jeux existants !