

Intermed #3

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 21 septembre avec une nouvelle 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·e professionnel·le spécialiste de l'une de ces catégories de jeux.

L'atelier Intermed #3 en chiffres :



participant·e·s
de 49 structures
différentes du
réseau de l'Amcsti



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



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

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

Synthèse par groupes

Escape games

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

Modérateur : Kévin Fauvre, ART'M

3 idées-clés à retenir :

1. Lister, pondérer, sélectionner

Il est important de se restreindre sur le nombre de concepts et d'informations qu'on veut transmettre dans un escape game. Lister les objectifs et les notions, puis les classer par ordre d'importance permettra de sélectionner les plus importantes. Il est recommandé de prévoir de 6 à 8 énigmes maximum pour un escape game de 30 minutes.

2. Rythmer et équilibrer

Le niveau de difficulté des énigmes doit varier en privilégiant des énigmes faciles pour le début et la fin de la partie. L'implantation de surprises (objets surprenants, retournements scénaristiques...) est également un élément important lors de la conception d'un escape game. Afin d'équilibrer les types d'énigmes, il est recommandé de les noter en fonction de 4 critères : manipulation, observation, fouille, réflexion.

3. Tester

Il ne faut surtout pas négliger la phase de test. Elle permettra d'ajuster chaque détail du jeu afin d'arriver à un résultat fluide et accessible au plus grand nombre. Une salle est considérée comme finalisée lorsque 3 groupes réussissent à la finir sans indices. Il est nécessaire de mettre en place une trentaine de tests pour équilibrer totalement une salle.

Jeux vidéo

Intervenante : Marlene Ason, indépendante/[La Fabrique Média](#)

Modérateur : Benjamin Crettenand, Amcsti

3 idées-clés à retenir :

1. Créer son propre jeu vidéo ?

Cela nécessite des moyens financiers, du temps et des compétences spécifiques, mais il est possible de créer son propre jeu vidéo afin d'y insérer le contenu pédagogique que l'on veut. Certains projets, comme les Scientific game jams, permettent de développer de petits jeux rapidement et à moindre coût.

2. De nombreuses façons de détourner l'existant

Il existe plusieurs manières d'utiliser un jeu existant à des fins de médiation : en utilisant la narration du jeu comme porte d'entrée pour un sujet, en étudiant ses mécaniques, en exploitant les rapports causes-conséquences d'un jeu pour engager le dialogue, ou encore en explorant l'univers du jeu pour s'immerger dans un environnement.

3. L'importance de la médiation

Il est important de compléter la phase de jeu avec un temps de médiation avec les joueur-se-s, en particulier si on utilise un jeu « grand public », non conçu comme un jeu pédagogique. Les jeux vidéo offrent l'avantage d'un aspect attractif et « fun », mais il faut d'autant plus accompagner les participant-e-s pour qu'ils-elles en retirent du contenu.

Jeux de plateau

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

Modératrice : Julie Poirier, Science Animation

3 idées-clés à retenir :

1. S'inspirer de jeux existants

Pour imaginer un jeu de plateau pédagogique, l'une des clés peut être de s'inspirer d'un jeu de société existant et d'en extraire les mécaniques de jeu efficaces et divertissantes. Cependant, il faut faire attention à ne pas simplement juxtaposer mécaniques de jeu et contenus. Gardez donc à l'esprit que les mécaniques de jeu doivent contraindre le joueur à côtoyer le contenu.

2. Tous les formats de jeux ne sont pas adaptés

Des formats de jeu tels que le quiz ou le memory peuvent recréer des modèles assez scolaires et descendants.

3. Donner envie par le jeu

Le jeu est un outil qui fabrique de l'envie ! On ne peut pas tout dire et passer une multitude de contenus pendant l'expérience de jeu. Privilégiez donc une séance en deux temps : 1) l'expérience de jeu, 2) un débrief pour revenir sur les notions.

Jeux de rôles

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

Modératrice : Julie Fortin, Science Animation

3 idées-clés à retenir :

1. C'est quoi un jeu de rôle ?

Votre première expérience date sûrement de votre enfance avec des jeux type grandeur nature comme « les cowboys & les indiens » !

Les jeux de rôles sont transverses : de différents types (escape game, murder party...), de différents formats (plateau, grandeur nature, virtuel...). En général, le but n'est pas de gagner, mais de mettre les joueurs en situation de jouer un rôle et mener des actions.

2. Les clés de réussite et la méthodologie

- Savoir : 1) impliquer le public, 2) concevoir un scénario solide, 3) construire le cadre, 4) imaginer les actions des joueurs, 5) prendre en compte nos contraintes de terrain (temps, lieu...).

- Concevoir en 3 grandes étapes : 1) construire le scénario, 2) structurer les actions, 3) intégrer les contenus : attention, accepter qu'on ne peut pas tout dire...

Ensuite, il faut faire des tests !

On peut prévoir un temps de débriefing avec le public en fin de jeu pour échanger sur ce qu'ils ont vécu, les différentes actions, contenus réalistes...

3. Ils peuvent être utilisés à différentes fins

Jouer, apprendre, se former, aborder un sujet de société, explorer un univers spécifique, faire du team building, communiquer...