



# Sommaire

Partie commune



Partie ergonomie



# Processus de recherche

The screenshot shows the CAIRN INFO homepage with a search bar at the top. Below it, there are categories like REVUES, OUVRAGES, QUE SAIS-je? Références, MAGAZINES, and MON CAIRN.INFO. A sidebar lists '628 REVUES'. The main content area shows a grid of recent additions in various fields such as ARTS, GÉOGRAPHIE, HISTOIRE, PHILOSOPHIE, etc. Below this is a section for 'LISTES DE LECTURE RÉCENTEMENT MISES À JOUR'.

le CAIRN principale ressources

This block contains two screenshots. On the left, the CNTRL (Centre National de Ressources Textuelles et Lexicales) interface shows a search for 'silence' with results from various databases like Le Monde, L'Écho d'Orléans, and Académie française. On the right, a Wikipedia page on 'Silence' is shown, featuring a portrait of St. Silence and sections on its environmental impact and its role in communication.

wikipédia et CNTRL pour faire de la recherche quantitative

## ▼ Page 1 à 2 : le silence et l'attention

### ▼ lien

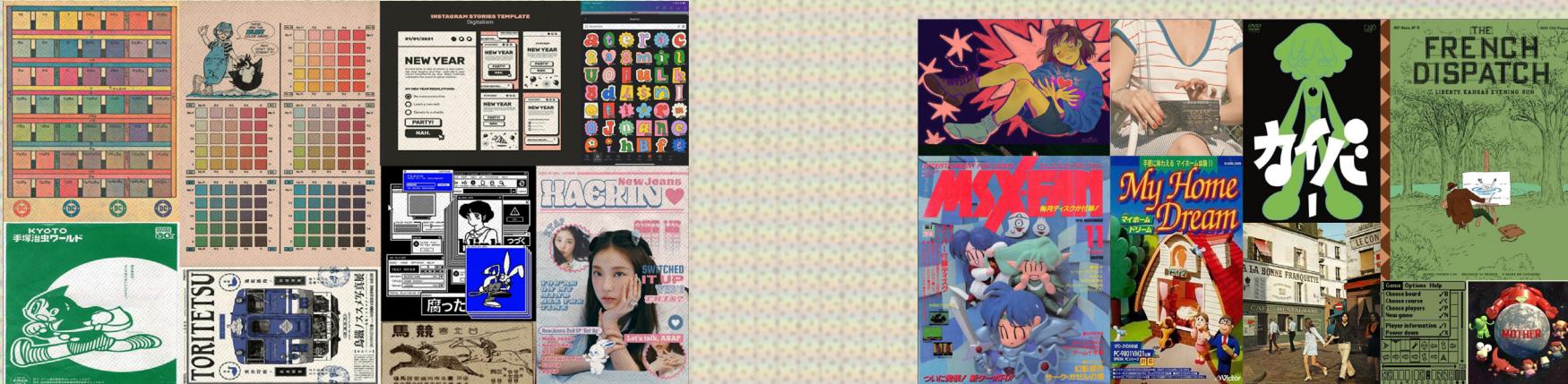
<https://www.ncbi.nlm.nih.gov/pmc/articles/PMC7578698/>  
[http://educa.fcc.org.br/scielo.php?pid=S1517-97022021000100708&script=sci\\_arctext&tlang=en](http://educa.fcc.org.br/scielo.php?pid=S1517-97022021000100708&script=sci_arctext&tlang=en)

Le silence diminue le stress, stimule la partie du cerveau responsable de la créativité mais le silence ne caractérise pas le silence absolu lui pouvant être angoissant, le silence reposant des espaces vides, des images figées, des bruit tempéré de notre environnement, ou des choses du quotidien (bruit de clavier qui tape, interface de démarrage, bruit de caftière au matin), en bref les petits bruits, offrant un espace simple et distingué pour que notre attention puisse rapidement capter et déchiffrer.

conserver les sources par partie et les organiser dans un fil conducteur



# Processus créatif

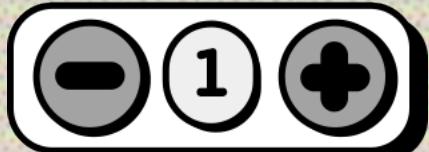


Recherche d'interface, couleur et signe qui pourraient transcrire dans le concept.

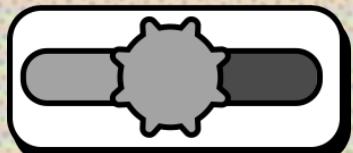
inspiration sonore et auditive, une pointe de nostalgie, de la pop française, et du cinéma français.

# détails du wireframe

## détails du wireframe



Ajoutez des personnages préfabriqués dans la scène (3 maximum).



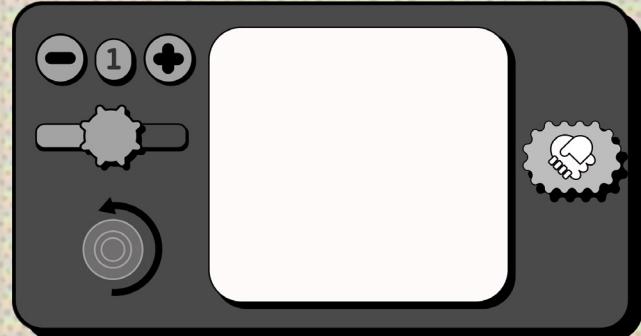
change le zoom de la caméra sur la scène et les personnages.



L'orientation modifie la colorimétrie et le grain de la scène.



Le bouton «Valider» permet de passer la main au prochain joueur.

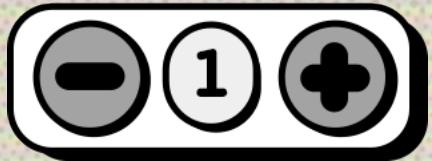


Tout, sauf le bouton de validation, sont des boutons d'exemple. Chaque joueur aura des boutons similaires mais différents, ayant d'autres effets.

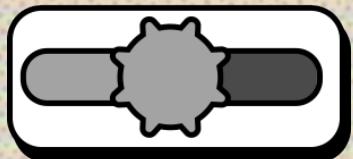


# mockup et détails

## détails du wireframe



Ajoutez des personnages préfabriqués dans la scène (3 maximum).



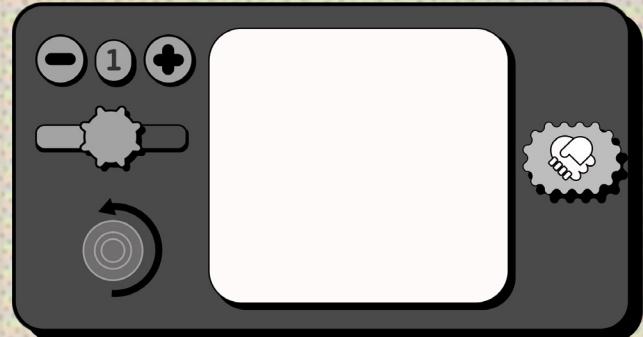
change le zoom de la caméra sur la scène et les personnages.



L'orientation modifie la colorimétrie et le grain de la scène.



Le bouton «Valider» permet de passer la main au prochain joueur.

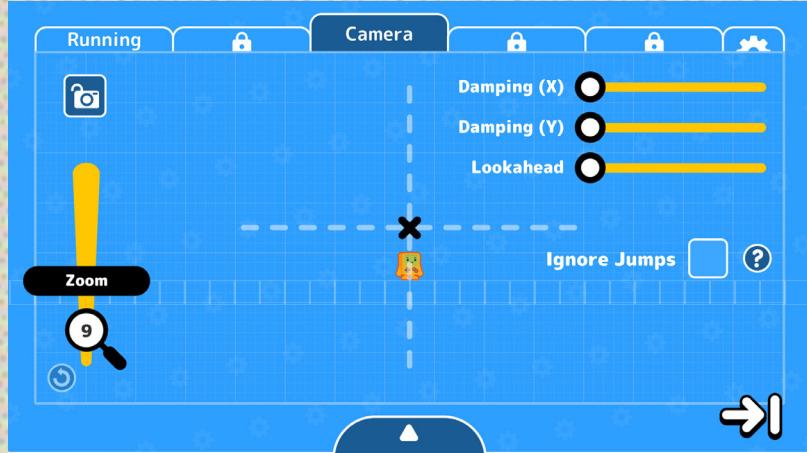


Tout, sauf le bouton de validation, sont des boutons d'exemple. Chaque joueur aura des boutons similaires mais différents, ayant d'autres effets.

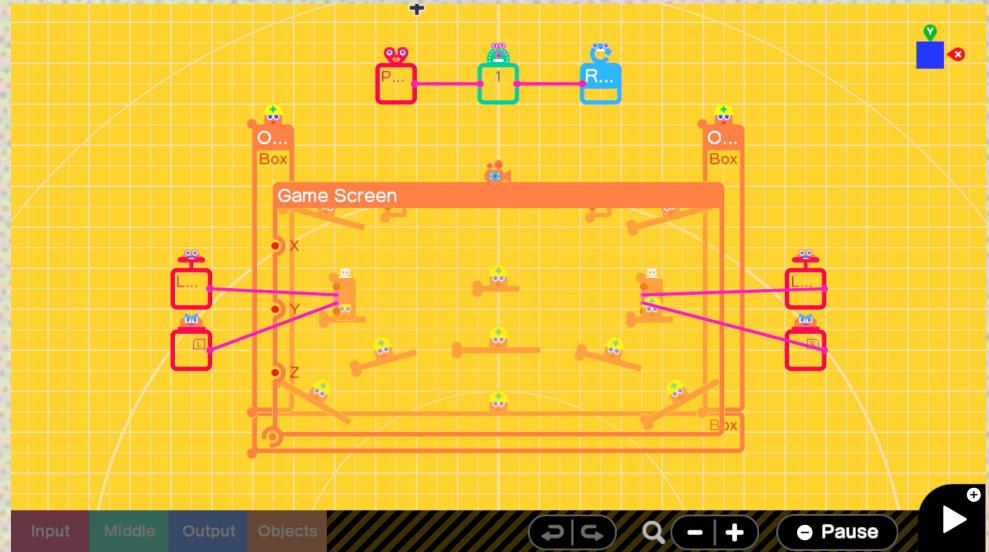


Le concept est inspiré du cadavre exquis, et pratique similaire, une expression artistique libre, une pratique qui se rapproche du *dadaïsme*.

# L'attention et le silence



Outils gamifié orienté autour de l'apprentissage



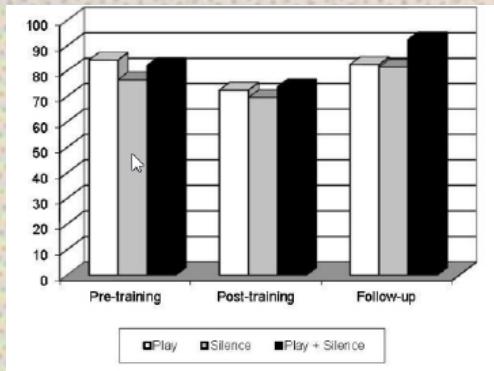
jeu orienté outils, pensez et designé pour crée des jeu simplement



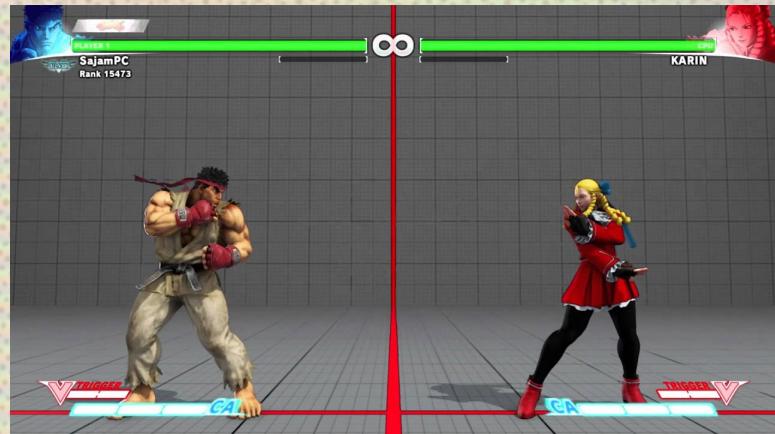
# le silence et la performance



**Figure 2:** Mean number of Correct Responses for each of the three groups (play, silence, play + silence), plotted as a function of assessment time: pre-training, post-training and follow-up.



**Figure 1:** Mean heart rate in each of the three groups (play, silence, play + silence) plotted as a function of assessment time: pre-training, post-training and follow-up.



meilleur rétention de l'information  
sur le long terme en silence et semi  
silence

l'entraînement dans street fighter  
permet au joueur de mieux retenir  
leurs combat, les tester de manière  
libre, sans limite de temps, souvent  
sans musique.

# la mémoire du travail

## les boucles de la mémoire

Dans « *Working Memory* » d'*Alan D. Baddeley* et *Graham Hitch*, les auteurs présentent l'existence d'une mémoire du travail composée de deux boucles devant travailler simultanément et conjointement pour être efficace. Elles se nomment :

- **boucle phonologique** elle s'occupe du traitement symbolique (reconnaissance des chiffres ou caractères) et verbal (gestion de notre voix, ainsi que du traitement sonore ambiant).
- **boucle calepin visuo-spaciale** : elle traite tout ce qui concerne les mouvements ou les déplacements (comme le dessin).



Exemple 1 : tenter de pickup un objet ( demandant de lire ) tout en faisant attention a si un ennemis n'est pas proche de nous ( physique )



Exemple 2 : le joueur doit donner des indications a son équipes tout en esquivant des ennemis dangereux



Exemple 3 : le joueur essaye de regarder une vidéo guide, tout en jouant au jeux et d'affronter des ennemis



# affordance et action

D.W. Winnicott  
**Jeu et réalité**  
L'espace potentiel



LE TRAVAIL DE WINNICOTT OU LE CONCEPT D'OBJET TRANSITIONNEL JOUE UN RÔLE CRUCIAL ICI LES ACTIONS, LA FORME CHERCHE A FAIRE ÉCHO A DES MÉCANISME D'ENFANCE.



DRAW TO LIFE, INSPIRATION IMPORTANTE PERMETTANT AU-JOUEUR DE METTRE EN SCÈNE SES DESSINS DANS UNE INTERFACE ÉPURÉE

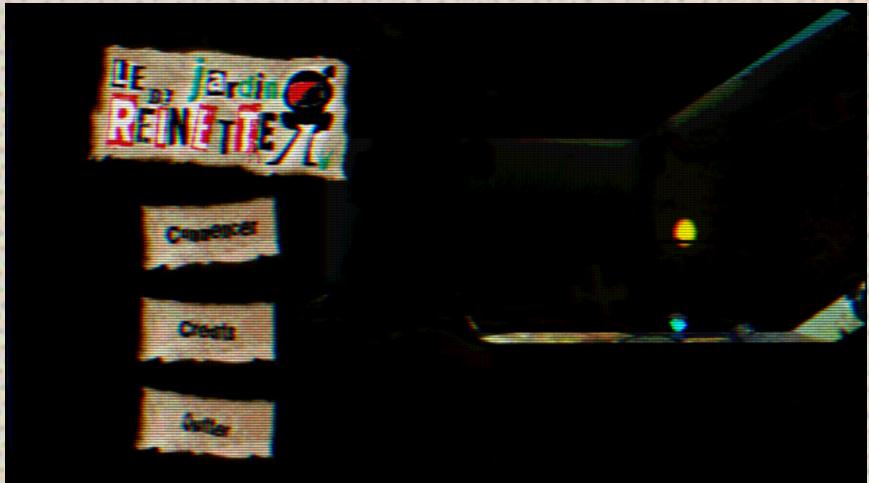


# Care et UX



Jeux collaboratif et hybride centrée autour de la prise de soin de soi ou des autres

# Recherche et création



**L'HISTOIRE DE REINETTE ET LA CARRIERE**

**Le jardin de reinette :**

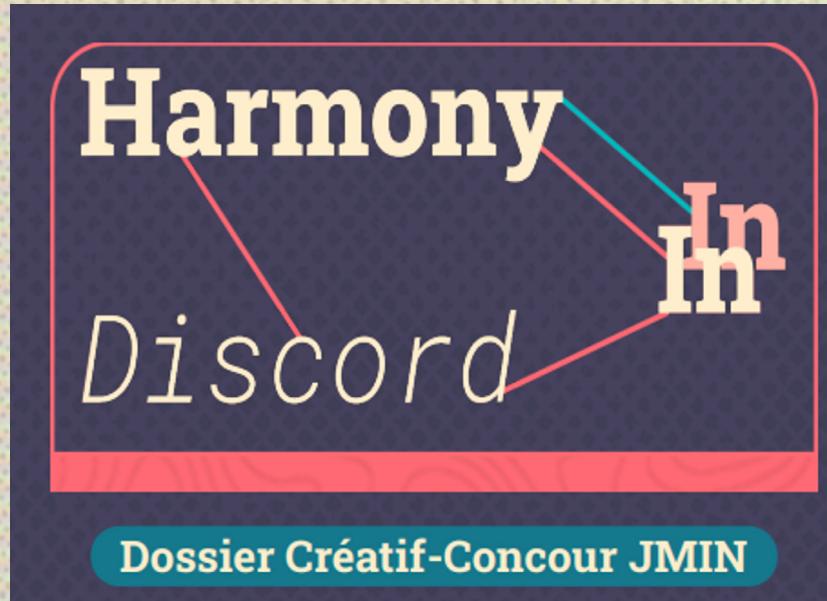
Le Jardin de Reinette est un **care-game & simulation de robot**. On incarne **Reinette**, un robot d'usine qui vit désormais en symbiose avec une plante qui pousse dans sa tête. Aujourd'hui, elle essaie de comprendre et de s'accommoder à «la carrière», une très vieille maison au milieu des bois de Saint-Bandry. C'est une **maison mystique**, délabrée mais toujours debout, **remplie de vieilles machines chargées d'histoires**, de vécu, de gens qui rêvaient et pensaient à un autre monde. A l'aide de ses emplacements lui permettant d'**utiliser ou de stocker des objets**, elle va découvrir les lieux et s'y adapter ?

**Les Miracles du Bazar Namiya**  
Récit portant sur la mémoire, les souvenirs et histoires portées par un lieu et par les gens qui ont côtoyé ce lieu.

**Les Ruines dans le paysage post-Apocalyptique**  
Où l'histoire que racontent les marques, les traces laissées par le temps

Un projet d'étude dans la continuation de ce que j'ai appris

# Ouverture et recherche



Une montée en compétences dans les outils et l'utilité des concepts de psychologie qui s'insuffle dans mes projets !

# bibliographie et remerciements

## Remerciement

Je tiens tout d'abord à remercier la *licence professionnelle des Métiers du jeu vidéo*. Beaucoup des conversations avec eux m'ont amené sur le chemin du silence et de l'attention. Mes cours sur *Mary Flannagan* et *Radical Play*, ainsi que mes cours sur *Persuasive Games* de *Ian Bogost*, ont inspiré le fonctionnement du système de jeu. Tout cela n'aurait pas pu être possible sans les cours de *Claire Siegel*.

Je tiens particulièrement à remercier *Emma-Lou Sarbonne* qui m'a laissé lire son travail de mémoire sur le care game, une ressource précieuse qui m'a lancé sur la recherche de théories sur la psychologie pour créer un jeu centré autour du care dans le silence, renforçant la mémoire. Et enfin mes chère amis et camarade *Thibault leglise* et *Simon Bosser* pour tout l'aide sur la mise en page.

## bibliographie

*Michel le Van Quyen* – Cerveau et silence

*Paul Valéry* – Tel quel II

*Rita Berto et giuseppe Barbiero* – Mindful silence produces long lasting attentional performance in children

*Celia Hodent* – Dans le Cerveau du gamer

*Kris Archeson* – Silence as Gesture

*Alan D. Baddeley et Graham Hitch* – Working Memory

*John Sweller et Fred Paas* – Théorie de la charge cognitive

*Mathieu Tricot* – Notes remises dans le cadre de la conférence de consensus du Cnesco et de l'Ifé/Ens de Lyon « Différenciation pédagogique : comment adapter l'enseignement pour la réussite de tous les élèves ?

*Emma-Lou Sarbonne* – ethique du care politique et Féministe dans les jeux vidéo

*Tronto et Fishbe* – Un monde vulnérable pour une politique du care

