

# BrexFast

Le Brexit : En sortir oui ou non ?

Game Design Document



Aurélien Ambroise, Arthur Mayot, Jonas Marnat-Saïdi, Benjamin Noël, Charlène Robert  
et Florian Rogeret.

## SOMMAIRE

FICHE SIGNALÉTIQUE	P.2
PITCH	P.2
INTENTIONS	P.2
FACETTE 1	P.3
FACETTE 2	P.3
FACETTE 3	P.6
FACETTE 4	P.9
FACETTE 5	P.13
FACETTE 6	P.15

**Documents complémentaires** : Les papiers nécessaires pour les personnes à la douane, en cas de No-Deal.

**Les papiers nécessaires** pour les colis à la douane, en cas de No-Deal :  
[https://drive.google.com/file/d/1lygEpBKJvz1R0NqCwz5P\\_t\\_JDjuUaA-R/view](https://drive.google.com/file/d/1lygEpBKJvz1R0NqCwz5P_t_JDjuUaA-R/view)

**État de l'art** : <https://mm.tt/1346381020?t=Zp8n5k9ait>

Sur ce MindMeister (Carte Visuelle), toutes les connaissances essentielles sont précisées concernant le Brexit. Divisée en deux catégories (politique et économie), la carte cherche à la fois à expliquer aux Levels Designers le Brexit simplement, et également de leur donner toutes les données essentielles à éventuellement inclure dans le Serious Game.



## FICHE SIGNALÉTIQUE

Titre : BrexFast

Plateforme : PC

Genre : Arcade, Simulation

Caméra : Perspective / Vue d'en face

Cible : Personne souhaitant se renseigner sur le Brexit, mais au travers d'un médium alternatif, d'une manière ludique.

Coeur de cible : Un.e joueur.euse, consultant habituellement les médias généralistes et se tenant au courant de l'actualité dans ses grandes lignes. La cible souhaite comprendre les conséquences d'un Brexit No-Deal, sans prendre le temps de lire un article complexe.

Concept : BrexFast est un jeu sérieux. L'action prend place derrière le guichet d'un poste de douane admettant au royaume-uni des flux de personnes et de biens provenant de France - ou du reste de l'Union Européenne, puisque les législations affectent tous les habitants de l'UE de la même façon. Le joueur doit utiliser sa mémoire, ses réflexes et son acuité visuelle pour gérer, simultanément, une file pour les colis et une file pour les individus.

### Pitch :

Vous incarnez un douanier français, qui commence sa formation à la frontière avec le Royaume-Uni. Faute d'accord trouvé, c'est face à un Brexit No-Deal que vous commencez votre première journée de travail. Entre gérer les colis importés au Royaume-Uni et les diverses catégories de personnes vous présentant leurs documents, vous allez découvrir la gestion administrative de la douane...à un moment de l'histoire où les lois sont flous.

### Intentions :

BrexFast a pour objectif de faire découvrir à l'apprenant-joueur les conséquences probables d'un Brexit sans-accord, spécifiquement sur les personnes ou les biens matériels devant se rendre en Angleterre depuis la France. Ainsi, BrexFast placera le joueur dans la peau d'un douanier, acteur en première ligne face aux transformations légales issues du Brexit.

BrexFast doit permettre au joueur de prendre connaissance de toutes la complexité législative de cette transition, mais également de s'imprégner de l'univers de la douane faisant face à une situation inédite.

Le Gameplay se veut basé sur les réflexes afin de faire ressentir la difficulté et l'urgence auxquels les douaniers devront faire face. La mémoire est sollicité également afin d'inciter le joueur à retenir des informations pour réussir le Serious Game et pour sa culture personnelle.

### Ce que le jeu attend du joueur :

Un investissement continu de l'apprenant-joueur le temps d'une partie (22 minutes) Savoir gérer deux situations (les colis et les personnes) Qu'il fasse preuve d'une bonne gestion des situations.

### Ce que le joueur attend du jeu :

Une clarté des informations délivrées Une immersion apportant du divertissement et une compréhension du sujet par l'expérience Des réponses à ses interrogations





## Facette 1 : Objectifs pédagogiques

### Que veut-on enseigner à l'apprenant-joueur ?

L'apprenant-joueur doit comprendre par ce serious game que le Brexit No-deal n'est pas nécessairement avantageux. Il doit aider à visualiser et ressentir un potentiel impact négatif sur le transit entre la France et le Royaume-Uni.

L'apprenant-joueur apprend alors, à travers la figure du douanier qu'il incarne, à gérer les conséquences d'un no-deal à la frontière franco-britannique. L'objectif étant que, par la difficulté imposée, il puisse comprendre la complexification des lois que cette nouvelle situation amène. Il s'apercevra des nouveaux impératifs administratifs imposés aux usagers qui résulteraient de cette sortie du Royaume-Uni, rendant ainsi les "transferts" humains et matériels, d'un pays à l'autre, engorgés, difficiles, fastidieux - c'est-à-dire, infiniment moins simples et fluides qu'il ne le sont à l'heure actuelle.

## Facette 2 : Simulation du domaine

### Vision globale du jeu

L'objectif est de mettre l'apprenant-joueur dans la peau d'un douanier - afin de lui faire apprendre à travers ses propres actions les conséquences d'un Brexit no-deal.

Le jeu commence par un tutoriel.

Ensuite, chaque niveau donne lieu à la présentation d'une nouvelle information. Chaque information concerne un nouveau papier, ou une nouvelle démarche administrative, nécessaire pour traverser la frontière et entrer en angleterre, selon la catégorie de bien ou de personne à laquelle on appartient. Elle est représentée par une nouvelle directive que devra suivre le joueur, et représentée par des éléments de gameplay.

Sous forme de fenêtres pop-up, les informations sont amenées dans un ordre fixe, et reliées entre elles par la narration implicite du jeu.

Dans le contexte du jeu, les différents éléments de la législation concernant le Brexit sont implémentés un à un au cours de vingt-et-une (21) journées. Le douanier reçoit ses directives de la part d'un supérieur hiérarchique, qu'on ne voit pas et qui relaie lui-même des décisions prises à l'échelle nationale. Ainsi, l'information journalistique est présentée au sein du jeu sans briser l'immersion, et d'une façon crédible.

L'information délivrée, le jeu reprend et le joueur doit continuer sa tâche, en tenant compte de la nouvelle règle édictée.



### Simulation des colis et des voyageurs

Le joueur interagit principalement avec le jeu en autorisant ou refusant le passage de voyageurs ou de colis.

Afin de simuler les voyageurs et les colis, on les dote de propriétés chargées représentant les paramètres à prendre en compte lors de leur admission sur le territoire britannique.

Les voyageurs possèdent

- La raison de leur venue en Angleterre : études, tourisme, travail ou immigration
- La durée du séjour

Pour les colis, il s'agit de :

- La catégorie de bien matériel auxquels appartient le colis (animaux, stupéfiants, nourriture, autres)
- L'expéditeur : particulier ou entreprise

On les muni également d'un certain nombre de papiers, qui sont choisis au hasard parmi les papiers qu'ils peuvent posséder, en fonction de leurs propriétés et des lois qui sont déjà passées. Ces papiers sont, pour les voyageurs (avec, indiqué entre parenthèse, le jour à partir duquel le papier peut apparaître - et les personnes pouvant le posséder) :

- Carte d'identité (J1 - Tout le monde)
- Passeport (J1 - Tout le monde)
- Permis de résidence (J2 - Immigrants)
- Visa de travail (J4 - Travailleurs, plus de 3 mois)
- Visa d'études (J6 - Etudiants, plus de 3 mois)
- Visa de tourisme (J8 - Touristes, plus de 3 mois)
- Certificat d'aptitude à l'entrée sur le territoire britannique (J12 - Immigrants)
- Permis de séjour (J14 - Etudiants, Travailleurs, plus de 3 mois)
- Attestation d'assurance (J16 - Tout le monde)
- Permis de travail (J18 - Travailleurs)
- Diplôme d'aptitude à la citoyenneté britannique (J20 - Immigrants)

Et pour les colis :

- Etiquette (J1 - Tous les colis)
- Attestation d'acquittement des frais de douane (J3 - Tous les colis)
- Numéro EORI (J5 - Entreprises)
- Passeport animal (J7 - Animaux)
- Document d'accompagnement électronique (J9 - Entreprises)
- Autorisation spéciale de transport (J11 - Stupéfiants)
- Certificat EUR-MED (J13 - Particuliers)
- Certificat de vaccination (J15 - Animaux)
- Certificat médical (J17 - Animaux)
- Document SPS (J19 - Animaux & Plantes)



Ensuite, en fonction de l'état de la législation, les colis et voyageurs sont considérés comme aptes à pénétrer sur le territoire britannique s'ils possèdent les bons papiers, avec les bonnes propriétés. Ces lois sont détaillées dans la facette 4, sur la progression du jeu.

Ensuite, les colis et voyageurs générés sont placés dans deux files séparées, en attente d'une interaction de la part du joueur.

### Utilisation de jauges pour la simulation

Dans ce jeu, deux jauges sont présentes sur les côtés de l'écran. L'une concerne les colis, et l'autre, les voyageurs. Ces jauges diminuent en permanence, à des vitesses variables selon la difficulté. (Cf. Facette 3.)

A chaque fois que le joueur autorise ou refuse le passage d'un voyageur ou d'un colis, la jauge correspondante subit l'impact de cette décision. Si la décision est correcte, la jauge remonte ; si la décision est erronée, la jauge descend. Si la jauge tombe à zéro, le joueur subit un game over et doit recommencer la journée en cours.

Narrativement, les jauges représentent un système d'évaluation de la performance des douaniers, mis en place par le gouvernement britannique.

Elles servent également à simuler mécontentement des voyageurs, devant attendre trop longtemps, l'engorgement de la file d'attente des colis, et la pression de la hiérarchie sur le personnage.

Ces jauges sont essentielles à l'expérience du joueur.

Tout d'abord, elles sont à l'origine de l'adversité et de la pression qu'il peut ressentir. En constituant une menace permanente, et comme le seul moyen de faire remonter une jauge est de fournir une bonne réponse, le joueur est obligé de jouer au jeu, de se concentrer, de s'investir dans l'expérience.

Par ailleurs, la présence de deux jauges en parallèle pousse le joueur à interagir avec les deux jauges, colis et voyageurs. Comme l'ont montré les playtests, sans la pression de l'une ou l'autre jauge, les joueurs ont tendance à se focaliser sur une seule des deux files d'attentes, car il apparaît difficile pour la plupart des joueurs de se concentrer sur deux choses à la fois. Paradoxalement, la présence des jauges aide à la concentration, en dirigeant l'attention du joueur sur les zones urgentes, et permettant donc de traiter une seule chose à la fois, en s'occupant de la file la plus urgente lorsque le besoin s'en fait sortir, ce qui résout les problèmes de paralysie décisionnelle.

Ces jauges sont accompagnées de manifestations diégétiques, c'est à dire d'éléments audios ou visuels dans le jeu : ainsi, les personnages dans la file d'attente manifestent leurs mécontentements par des bruits de foule en colère, et deviendront progressivement rouges...l'objectif étant que l'agacement des personnes apparaisse de manière graduelle dans le jeu.



### Moteur d'interrogation

Le joueur interroge le modèle en validant ou en refusant un colis ou un voyageur. Le jeu lui indique alors si sa réponse était bonne ou mauvaise, et donc, si le colis ou le voyageur avait ses papiers en ordre, par un feedback sonore, et par l'impact de sa décision sur les jauges.

## Facette 3 : Interactions avec le modèle

### Menu principal

Le menu principal sert d'écran d'accueil du joueur. Il se navigue à la souris, et contient trois boutons cliquables :

- **Jouer** : Permet d'accéder à l'écran de sélection de la difficulté.
- **Options** : Contient des options de résolutions d'écran.
- **Collection** : Permet d'accéder à la galerie.
- **Quitter** : Ferme le jeu.

Le menu de sélection de la difficulté propose quatre niveaux de difficulté différents :

- **BrexStop** : Les jauges ne descendent pas naturellement, uniquement lorsque l'on fait une erreur. C'est un mode bac-à-sable, qui permet de découvrir le jeu, sans la pression du temps limité imposé par les jauges. C'est un mode qui permet aux joueurs de se mesurer au jeu et à eux-même selon leurs propres termes. Les tests ont montré que les joueurs, dans ce mode, ont tendance à essayer d'aller aussi vite que possible, ce qui crée malgré tout de l'amusement et une forme de challenge, imposé à eux-mêmes par eux-mêmes.
- **BrexLent** : Les jauges se vident en 100 secondes. Les journées durant 90 secondes au plus long, la pression est principalement psychologique, et il n'est possible de perdre que si l'on commet des erreurs. C'est pour les joueurs qui n'ont pas l'habitude des jeux vidéos (ou pour lesquels les modes de difficulté suivants font peur) mais qui ont déjà joué en BrexStop, et qui désirent voir ce que donne l'expérience avec un peu plus de difficulté. L'intention est très similaire à celle du mode BrexStop, mais chaque erreur a ici plus d'impact.
- **BrexNormal** : Les jauges ont 66 secondes d'autonomie. Il est nécessaire de fournir quelques bonnes réponses, réparties au cours de la journée, pour s'assurer de ne pas perdre. Les erreurs commencent à être plus dangereuses. C'est le mode de jeu par défaut, qui fournit l'expérience de base - une certaine pression, mais un rythme suffisamment raisonnable pour que le joueur ait le temps de se poser et de réfléchir aux informations qui lui sont présentées.
- **BrexRapide** : Les jauges ne durent plus que 33 secondes. Il est vital de fournir des bonnes réponses tout au long de la journée, et chaque erreur est un véritable danger potentiel. On a peu de marge de manoeuvre. C'est un mode de jeu pour les joueurs qui se sentent à l'aise avec le jeu, ou qui cherchent plus de challenge.



## La galerie

La galerie est un espace dans lequel le joueur peut consulter tous les papiers et documents qu'il a déjà rencontrés au cours de ses différentes parties.

Ce menu se présente sous la forme d'une série de pages, qui se succèdent dans l'ordre des jours où sont découverts les documents. En haut de l'écran est affiché le nom du papier, en dessous le jour de l'implémentation de la loi qui le concerne, et encore en dessous, le texte à caractère informatif. On navigue entre les pages en cliquant sur des flèches, sur les côtés de l'écran, et un bouton permet de revenir au menu principal.

Les informations sur chaque papier sont débloquentes dès que le document est rencontré durant une partie normale.

## Détails de l'interface en jeu

Le jeu est en vue à la première personne. Le joueur est placé derrière le guichet du douanier.

L'écran est scindé en deux par le milieu, avec à gauche un tapis roulant, sur lequel se déplacent les colis, et à droite, une file d'attente dans laquelle se succèdent les voyageurs.

Sur la moitié supérieure de l'écran, on peut voir les représentations graphiques des colis et des voyageurs. Le plus proche du guichet est le colis ou le voyageur actif ; les autres sont en attente.

En haut de l'écran, de chaque côté, se trouve un encart, que l'on peut afficher ou cacher, qui contient les informations sur le paquet ou l'individu actif décrites dans la section sur la simulation.

En bas de l'écran se trouve le bureau du douanier, sur lequel sont affichés tous les papiers possédés par le voyageur ou le paquet actif.

Au milieu se trouve un panneau "Halte ! Douane", sur lequel il est possible de cliquer, et qui permet d'accéder au menu de pause.

Le menu de pause contient deux bloc-notes, chacun affichant une boîte de texte déroulante, dans laquelle sont rédigés des rappels de chaque consigne rencontrée par le joueur jusqu'ici ; à gauche sont celles concernant les colis, et à droite celles concernant les voyageurs.

Enfin, sur les bords de l'écran, on trouve les jauges décrites dans la section précédente, ainsi que des boutons, placés directement sous les jauges qu'ils affectent pour rendre plus évidente la corrélation.



De chaque côté, on a :

- Un bouton vert pour autoriser le passage du voyageur ou du colis actif. Ce bouton est orné d'une coche, pour signifier qu'il autorise le passage, d'un symbole pour les voyageurs ou les colis, selon s'il concerne l'un ou l'autre, et d'un rappel de la touche de clavier permettant de l'activer.
- Un bouton rouge pour refuser le passage du voyageur ou du colis actif. Il porte une croix, pour exprimer le refus, ainsi que des mêmes symboles que le bouton précédent : une icône indiquant ce qu'il affecte, et la touche qui permet de l'activer.

L'autorisation ou le refus du passage d'une personne ou d'un colis est accompagné d'un son, servant de feedback sonore, et permettant au joueur de savoir si sa réponse était bonne ou mauvaise.

### Contrôles

- Déplacer le curseur : Souris
- Interagir (appuyer sur un bouton, ouvrir le menu pause) : Bouton gauche de la souris
- Valider le colis actif : A
- Refuser le colis actif : Q
- Valider le voyageur actif : P
- Refuser le voyageur actif : M

### Créer de l'engagement chez le joueur :

Pour faciliter l'apprentissage, il est nécessaire de susciter l'intérêt du joueur, et de maintenir son attention.

Le core gameplay loop du jeu ("la boucle de gameplay centrale", en somme, la manière principale de jouer au coeur de l'expérience de l'apprenant-joueur) est très simple - un voyageur ou un colis se présente au guichet, muni de ses papiers, et il faut déterminer si on l'autorise à passer ou non.

La récompense, à chaque fois, est un gain de points dans la jauge respective.

Le second gameplay loop est de taille moyenne ; étalé sur la durée d'une journée diégétique (le plus souvent d'une minute trente secondes), le joueur doit accumuler suffisamment de bonnes réponses pour que les jauges ne se vident pas totalement, lui évitant le game over, jusqu'à la fin du temps imparti. L'objectif est donc de survivre à chaque journée sans se faire virer, jusqu'à la fin des 20 jours que dure le jeu.

Les conditions pour permettre à un voyageur ou un colis de passer dépendent des directives reçues au début de chaque journée. Celles-ci se cumulent entre elles, conduisant à une augmentation du nombre de vérifications à effectuer, ce qui amène une croissance progressive de la difficulté.



La récompense de cette seconde boucle de gameplay est la possibilité de passer au jour suivant, et l'ajout d'une nouvelle consigne, renouvelant le jeu, mais augmentant la difficulté.

Ainsi, le jeu crée du challenge pour le joueur, le conservant, avec l'augmentation progressive de la difficulté, dans un état de flow (juste milieu entre ennui et frustration), propice à préserver son engagement tout au long de l'expérience, et lui permettant d'absorber les connaissances par le jeu.

La difficulté repose sur l'établissement d'une méthode efficace de travail et de traitement de l'information par le joueur. Comme il est nécessaire de vérifier les papiers que possèdent les personnages et les colis et de les mettre en relation avec leurs informations, il est nécessaire d'internaliser les connexions entre les deux, et donc les directives du jeu.

## Facette 4 : Problèmes et progression

### Quels problèmes faire résoudre à l'apprenant-joueur ?

Localement, les problèmes que doit résoudre l'apprenant-joueur sont toujours de cette forme : ce colis ou ce voyageur doit-il être autorisé à passer ?

Plus globalement, un autre problème auquel le joueur fait face est celui de la mise en place d'un rythme de travail, afin de parvenir à répondre suffisamment rapidement et efficacement pour éviter le game over ; ce problème se pose, non seulement au sein de chaque file d'attente, mais également dans la gestion des deux flux.

La source de la difficulté derrière ces problèmes sont les changements législatifs imposés par un No-Deal à la douane franco-britannique. Ils modifient les paramètres que le joueur doit prendre en compte. Il devra donc, au fur et à mesure du jeu, retenir les différentes règles qui lui sont astreintes par son travail de douanier.

L'apprenant-joueur doit donc être **réactif**, concentré, et **attentif**.

### Progression du jeu

Afin d'éviter de submerger le joueur d'informations, les consignes sont introduites une à une, et correspondent chacune à un nouveau papier que doivent présenter les voyageurs ou les colis.

Chaque nouvelle consigne est accompagnée d'une mise en contexte pour le replacer dans la réalité et aider le joueur à donner du sens aux éléments de gameplay - ce qui l'aide à mieux fixer les informations, et donc à avancer plus aisément dans le jeu.

De plus, les rappels, formulés synthétiquement dans le menu de pause, sont mis à jour simultanément, à chaque nouvelle directive.



Les directives sont ajoutées dans l'ordre suivant :

**Jour 1** : Les voyageurs doivent tous être munis de **papiers d'identité valides - carte d'identité, ou passeport en vigueur**. Tous les colis doivent être correctement **étiquetés**.

**Jour 2** : Les immigrants doivent se munir de leur **permis de résidence** en vigueur, aussi appelé **Indefinite Leave to Remain** (in the United Kingdom), ou : autorisation illimitée à rester sur le territoire britannique.

**Jour 3** : Il est nécessaire de s'acquitter des frais de douanes pour faire entrer biens ou marchandises en Angleterre. Tous les colis doivent être pourvus d'une **attestation d'acquittement**.

**Jour 4** : Les individus souhaitant venir travailler en Angleterre pour **plus de trois mois** doivent d'abord obtenir un **visa de travail** approprié auprès de l'état britannique. Il n'est plus possible d'accepter n'importe qui en provenance de l'Union Européenne !

**Jour 5** : Les entreprises souhaitant expédier des colis en Angleterre doivent posséder et transmettre leur **numéro EORI** - Economic Operators Registration and Identification number. Ceci permet de les identifier en tant que membres de l'union européenne, et permet de faciliter les opérations douanières en dehors de l'euro.

**Jour 6** : Les individus désireux d'étudier en Angleterre durant **plus de trois mois** devront se faire attribuer un **visa d'études**. Il n'est plus possible d'accepter des étudiants qui ne pourraient pas subvenir à leurs propres besoins, ou payer les cours qu'ils sont supposés suivre.

**Jour 7** : Afin d'appliquer aux animaux en provenance de l'UE les mêmes standards qu'à ceux venus d'ailleurs, ils devront être munis d'un **passeport animal**.

**Jour 8** : Les touristes souhaitant visiter l'Angleterre durant **plus de trois mois** doivent se faire attribuer un **visa de tourisme**. Désormais, toutes les personnes devant passer plus de trois mois sur notre territoire doivent être munies d'un visa approprié.

**Jour 9** : Les colis expédiés par les entreprises doivent être pourvus d'un **Document d'Accompagnement Électronique**, abrégé en **DAE**. Ceci permet de gérer les taxes à l'import-export de façon informatique, et remplace les **attestations d'acquittement des frais de douanes pour les entreprises**.

**Jour 10** : L'usage des **cartes d'identités** pour traverser la frontière n'est plus admis. Désormais, tous les visiteurs doivent être munis de leur **passeport** en règles.

**Jour 11** : Les stupéfiants, comme d'autres produits réglementés, ont un statut particulier. Ils doivent faire l'objet d'une demande préalable d'une **autorisation spéciale de transport**, et présenter cette autorisation à la douane.



**Jour 12** : Afin de s'assurer que les personnes venant habiter en Angleterre y soient correctement préparées, la loi exige désormais qu'elles passent un **Certificat d'Aptitude à l'Entrée sur le Territoire Britannique** - abrégé **CAETB**. Cela implique des vérifications du casier judiciaire, de la situation socio-économique et du niveau en anglais des individus.

**Jour 13** : Les colis expédiés par des particuliers doivent être accompagnés d'un **Certificat EUR-MED**, permettant de justifier de leur origine Pan-Européenne, qui change leur statut à l'import-export.

**Jour 14** : Les travailleurs et les touristes venant en Angleterre pour une durée supérieure à 3 mois sont maintenant enjoint à se munir d'un **permis de séjour**.

**Jour 15** : Afin de limiter les risques pour tout le monde, les animaux entrant en Angleterre doivent être vaccinés contre la rage. Il est donc également nécessaire de fournir un **certificat de vaccination**, comme preuve de cela.

**Jour 16** : Chaque individu désireux de pénétrer sur le territoire britannique devra maintenant se munir d'une **attestation d'assurance** en cours de validité - l'état Anglais se refuse à payer pour des individus insolubles et sans prise en charge par leur pays d'origine.

**Jour 17** : Pour entériner le statut sanitaire des animaux entrant en Angleterre, ceux-ci doivent être muni d'un **certificat médical**. Celui-ci atteste de la validité de la puce électronique de l'animal, des tests sanguins obligatoires, et de la vaccination.

**Jour 18** : Tous les travailleurs doivent maintenant obtenir un **permis de travail** en plus de leurs autres documents, afin de s'assurer qu'ils aient bien des choses à apporter à notre beau pays.

**Jour 19** : La législation concernant les plantes et les animaux a été renforcée. Ceux-ci doivent faire l'objet de contrôles **Sanitaires et Phyto-Sanitaires**. Le document **SPS** qui doit les accompagner atteste de leur conformité à ces nouveaux standards.

**Jour 20** : Afin de garantir la qualité des personnes désirant habiter en Angleterre, un **Diplôme d'Aptitude à la Citoyenneté Britannique**, ou **DACB** a été mis en place. Il s'agit de tests oraux et écrits, qu'il est nécessaire de passer afin d'avoir le droit de demander à immigrer, devant mesurer la maîtrise de l'anglais, de notre culture, et des normes de notre pays par les étrangers.

**Jour 21** : Aucune directive n'est introduite aujourd'hui. Toutes les nouvelles lois sont effectives pour le moment. Faites de votre mieux, douanier !

C'est un ajout très progressif des nouvelles règles.



En introduisant la nouveauté de cette manière, et en gardant des journées de durées assez courte, on lui laisse juste le temps de s'habituer, avant d'amener un nouvel élément. On demande au joueur de régulièrement s'adapter, et on évite que celui-ci ne s'ennuie. En amenant le challenge par petites doses, en revanche, on évite de submerger le joueur et de le placer en état de stress.

On parvient ainsi à se rapprocher du canal de flow, où l'on cherche à maintenir le joueur.

## Facette 5 : Décorum

### Mise en situation

L'apprenant-joueur incarne un douanier.

Faute de négociations, d'accords et de bonnes décisions, un Brexit no-deal a été acté au début de l'année 2021...Nous sommes en 2021, et les nouvelles législations commencent à prendre effet. Afin de faciliter la transition, celle-ci seront implémentées progressivement sur plusieurs jours.

L'histoire se déroule, depuis son bureau, faisant face aux deux files d'attente mentionnées plus haut. De 9h à 17h, durant trois semaines, le douanier devra tenir son guichet, face à une situation de plus en plus difficile - les lois s'accumulent, jusqu'au jour final, où toutes les directives ont été données.

A la fin de celui-ci, la première vague du Brexit est passée, et le personnage est sauf - il a réussi à éviter de se faire virer durant cette période de transition et de trouble. On peut supposer qu'il a désormais l'expérience pour tenir sans encombre sa position à l'avenir.

### Éléments visuels

Un certain nombre d'éléments visuels et graphiques visent à rendre l'expérience plus agréable pour le joueur.

Les boutons des menus et de l'interface sont animés lorsque l'on interagit avec eux. Les personnages ont des apparences physiques diverses, qui visent à rompre la monotonie de leur succession. De même pour les colis. De plus, les colis contenant des animaux ont une apparence spécifique, qui permet de fluidifier l'expérience du joueur - puisque de nombreuses législations ont trait spécifiquement à eux. Les personnages deviennent de plus en plus rouges à mesure que leur jauge descend, pour signifier leur agacement. Les papiers et documents ont tous des apparences différentes et des couleurs spécifiques. Le plaisir visuel de la multiplication de voir de petites cartes colorées s'aligner vient se combiner avec le caractère pratique de la variation parmi les papiers qui permet de les mémoriser et de les distinguer plus rapidement. Refuser un colis ou un personnage l'éjecte en dehors de l'écran sur un ressort. L'animation est visuellement plaisante et amusante.



En introduisant la nouveauté de cette manière, et en gardant des journées de durées assez courte, on lui laisse juste le temps de s'habituer, avant d'amener un nouvel élément. On demande au joueur de régulièrement s'adapter, et on évite que celui-ci ne s'ennuie. En amenant le challenge par petites doses, en revanche, on évite de submerger le joueur et de le placer en état de stress.

On parvient ainsi à se rapprocher du canal de flow, où l'on cherche à maintenir le joueur.

## **Facette 5 : Décorum**

### **Mise en situation**

L'apprenant-joueur incarne un douanier.

Faute de négociations, d'accords et de bonnes décisions, un Brexit no-deal a été acté au début de l'année 2021...Nous sommes en 2021, et les nouvelles législations commencent à prendre effet. Afin de faciliter la transition, celle-ci seront implémentées progressivement sur plusieurs jours.

L'histoire se déroule, depuis son bureau, faisant face aux deux files d'attente mentionnées plus haut. De 9h à 17h, durant trois semaines, le douanier devra tenir son guichet, face à une situation de plus en plus difficile - les lois s'accumulent, jusqu'au jour final, où toutes les directives ont été données.

A la fin de celui-ci, la première vague du Brexit est passée, et le personnage est sauf - il a réussi à éviter de se faire virer durant cette période de transition et de trouble. On peut supposer qu'il a désormais l'expérience pour tenir sans encombre sa position à l'avenir.

### **Éléments visuels**

Un certain nombre d'éléments visuels et graphiques visent à rendre l'expérience plus agréable pour le joueur.

- Les boutons des menus et de l'interface sont animés lorsque l'on interagit avec eux.
- Les personnages ont des apparences physiques diverses, qui visent à rompre la monotonie de leur succession.
- De même pour les colis.
- De plus, les colis contenant des animaux ont une apparence spécifique, qui permet de fluidifier l'expérience du joueur - puisque de nombreuses législations ont trait spécifiquement à eux.
- Les personnages deviennent de plus en plus rouges à mesure que leur jauge descend, pour signifier leur agacement.
- Les papiers et documents ont tous des apparences différentes et des couleurs spécifiques. Le plaisir visuel de la multiplication de voir de petites cartes colorées s'aligner vient se combiner avec le caractère pratique de la variation parmi les papiers qui permet de les mémoriser et de les distinguer plus rapidement.
- Refuser un colis ou un personnage l'éjecte en dehors de l'écran sur un ressort. L'animation est visuellement plaisante et amusante.



Voici la liste des sons utilisés dans le prototype du jeu, ainsi que leurs auteurs et leur source :

- Ooh 3 schroedel sur Freesound.org Ambience, Large Crowd, A.wav" by InspectorJ (www.jshaw.co.uk) of Freesound.org
- Conveyor belt par free master2 sur freesound.org
- Cartoon Boing par reelworldstudio sur freesound.org
- Boing.wav par juskiddink sur freesound.org
- Boo 01.wav par Tim.kahn sur freesound.org
- Boo.wav par dr\_skitz sur freesound.org
- Crowd/Mob/Riot Noise (Voices Only) - 14 people, 2 minutes HENRY VI par FillMat sur freesound.org
- Correct Choice par unadamlar sur freesound.org
- Game sound correct.wav par Bertrof sur freesound.org
- Bad deep (incorrect) par RICHERlandTV sur freesound.org
- Startgameintro.aif par Missbehave sur freesound.org
- 8-Bit Arcade Video Game Start Sound Effect, Gun Reload and Jump !! Par FartBiscuit1700 sur freesound.org
- Nodens (Field Song) par axtoncrolley sur freesound.org

Ils ont été employés ainsi :

- La musique, plaisante à écouter, aide à maintenir l'attention du joueur et à habiller l'espace sonore.
- Les différents bruitages liés à l'environnement (ressort, tapis roulant) aident à créer l'immersion et à donner corps aux éléments du jeu.
- Les bruits soulignant une réponse correcte ou incorrecte apportent un feedback important pour le ressenti du joueur.
- Les bonnes réponses sont récompensées par un bruit plaisant, alors que le son lié à une erreur est légèrement désagréable.
- Divers effets sonores sont employés pour rythmer le jeu et souligner les actions du joueur, afin de leur donner du poids et d'attirer le joueur dans le jeu.
- La sonnerie de réveil place une certaine emphase sur la fin d'une journée, qui sert de récompense au joueur, en lui procurant la satisfaction d'avoir réussi à relever un défi.
- Les huées et les cris de la foule illustrent un game over, et rendent plus désagréable la défaite, pour renforcer par contraste la satisfaction de la victoire, accompagnée de la sensation d'avoir prouvé aux sceptiques de quoi l'on est capable, ou d'avoir surmonté leurs colères.

### Satisfaction des profils de joueurs

"Voici les éléments de profils psychographiques de joueurs pouvant s'identifier à notre Serious Game, en s'appuyant sur ceux formulés par le système de classe BrainHex" [Nacke et al., 2014].



- La découverte des différentes lois et des papiers correspondant, les uns après les autres, voir peu à peu jusqu'où s'étendent les changements du Brexit, contribue à satisfaire les profils proches des **seekers**.
- La difficulté croissante du jeu, notamment en mode BrexRapide, devrait permettre aux **daredevils** - stress d'être toujours au bord de la défaite - et aux **conquerors** - parvenir à triompher d'un défi particulièrement ardu - d'y trouver leurs comptes.
- Le **mastermind** pourra s'amuser à résoudre le problème de l'optimisation de son flot d'exécution, afin de faire les choses le plus efficacement possible ; les considérations tactiques et la gymnastique mentale sous-jacente promettent de lui donner du grain à moudre.
- **L'achiever** appréciera de venir à bout des jours les uns après les autres, et de débloquer tous les papiers dans la galerie.

On note une non-adaptation vis-à-vis des aspects socialiser et survivor, mais il semble difficile de les satisfaire au vu du contenu du projet.

## Facette 6 : Conditions d'utilisation

### Comment exploiter le jeu sérieux en conservant ses qualités pédagogiques et ludiques ?

Avant le début du jeu, un texte affiché sur un écran noir explique le contexte de ce Serious Game. En quelques lignes, il est expliqué à l'apprenant-joueur le contexte et l'histoire du jeu. Les commandes sont expliquées dans le tutoriel qui suit, après le menu et la sélection du niveau.

Si le visuel du jeu, son univers, et sa mise en scène tendent à être entièrement ludique, le contenu journalistique est fortement présent par les consignes, les textes et les objectifs et règles à suivre.

Le Serious Game propose au joueur une frise chronologique, permettant de répondre à l'interrogation suivante : comment en est-on arrivé à cette situation ? Cette réponse par des rappels factuels peut relancer l'intérêt auprès de l'apprenant-joueur à propos du Brexit.

Le scénario choisi - celui d'un Brexit No-Deal, qui plus est, assez négatif en termes de conséquences - est l'une des probabilités à venir au niveau de la douane. Ce choix permet de faire comprendre au joueur l'importance du Brexit au niveau européen.





**Forme** : Ce jeu se jouera uniquement sur Windows (un package pour Mac est prévu par la suite). C'est un jeu téléchargeable (un fichier exécutable), jouable à la souris ou au clavier.

**Média** : Nous destinons ce Serious Game au média généraliste France Info, qui est très actif sur les réseaux sociaux, et cherche un réel lien d'interactivité avec le public. Que ce soit via le Live qu'ils proposent depuis leur application, les Quizz, les appels à témoignages, France Info cherchant à raconter des faits complexes au plus grand nombre de manière ludique, ou alternative.

Ce Serious Game, qui pourrait être partagé par leurs comptes sur les R.S.N., serait téléchargeable via un lien depuis un article rédigé par la rédaction, où le projet est expliqué.

**Cible** : Un.e joueur.euse, consultant habituellement les médias généralistes et se tenant au courant de l'actualité dans ses grandes lignes. La cible souhaite comprendre les conséquences d'un Brexit No-Deal, sans prendre le temps de lire un article complexe.



Image tirée du jeu BrexFast lorsque le joueur gagne

**L'équipe du jeu :**

AMBROISE Aurélien - Technical Artist, UX Designer & Programmer

MARNAT-SAIDI Jonas - Game Designer

MAYOT Arthur - Lead Game Designer

NOEL Benjamin - Expert Brexit, Playtest Manager

ROBERT Charlène - Expert Brexit, Playtest Manager

ROGERET Florian - Lead Programmer, Game Designer, Responsable QA

