

Etude : Comment évaluer un *serious game* ?

Déroulement

Lors du premier jour d'examen, je me suis attelé à la lecture des différents liens qui nous avait été donné. En parallèle de la lecture, je prenais en note dans un document annexe la liste des différents éléments qui me semblait pertinents et intéressant. Pour faire ce choix, je me suis appuyé sur les différents cours que nous avons obtenus aux cours des différentes années ainsi que sur mon expérience personnelle et de celle que j'ai pu obtenir grâce à mes camarades.

Une fois les notes recueillies et tous les documents lus, j'ai repris mon document de notes et commencer à faire le tri, voir quelles informations faisaient doublons et les enlever. Puis j'ai synthétisé celles qui restaient et je les ai regroupés selon leurs thèmes afin de pouvoir dégager des points communs clair pour savoir comment évaluer un *serious game*.

Enfin selon les différents thèmes, j'ai regardé les points qui semblait important afin de savoir comment effectuer la meilleure notation possible pour la grille avec les éléments que je devais prendre en compte.

Puis j'ai soumise ma grille à plusieurs personnes de Ludus ainsi qu'à mon cercle familial proche afin d'avoir des retours. Les gens de Ludus m'ont permis d'avoir des avis de gens familiers du jeu vidéo et pour la plupart non initié à la notation et l'évaluation d'un produit tandis que le second était l'opposé du premier.

Résultats

Après la lecture des documents et la synthèse des notes que j'avais effectuée de nombreux points sont apparus. Dans un premier temps, le point qui est revenu le plus souvent était l'idée de cohésion dans le jeu sur de nombreux points entre la dimension sérieuse et la dimension ludique proposé.

Cela m'a semblé être les points le plus important pour différencier les bons *serious game* des moins bons et c'est ainsi que dans la première grille, la partie consacrée à l'évaluation des différents points pour la cohésion est très élevée (120 points sur les 200).

Le reste étant consacré à deux autres parties (valant chacune 40 points sur les 200) nommées Univers et Gameplay. Ces dernières s'appuient sur le fait que dans la plupart des documents.

Il semblait important que le jeu soit engageant de par son enrobage (musiques, sons, graphismes, histoire...), ce que la partie univers sert à évaluer. Il fallait aussi que le serious game, comme son grand frère soit engageant à l'aide de ce que j'ai résumé par Gameplay et qui sert à évaluer le *Flow*, (si la difficulté ni trop haute ni trop faible par rapport au *skill play* du joueur à un moment donné mais aussi à quel rythme le jeu se déroule) la prise en main (à quel point le jeu est facile à apprendre et à manipuler) ainsi que la clarté (est-ce que le jeu est assez explicite concernant ses mécaniques, les présentent-ils bien etc...).

Après avoir dégagé ses points, cela semblait insuffisant car à l'instar du jeu vidéo classique, il existe différents contextes et cibles pour les serious games. C'est pourquoi en parallèle de la grille de notation classique, j'ai ajouté une grille dans laquelle nous devons renseigner différents éléments tels que les informations générales (nom du jeu, genre, cible, univers, intention sérieuse et les capacités cognitives nécessaires dans la vraie vie par le sujet sérieux abordé).

Ensuite, il m'a semblé important que la personne évaluant le jeu remette le jeu dans son contexte et l'analyse ainsi il doit renseigner différentes informations :

- Est-ce que le jeu se joue avec un encadrement ?
- Dans un lieu précis ?
- Y'a-t-il une durée précise pour la session de jeu ?
- Le lieu affecte-t-il l'activité d'une quelconque manière ?
- Si oui Comment ?
- Y'a-t-il un débriefing que ce soit en jeu ou en dehors avec un intervenant ? Y'a-t-il un intervenant ?
- Si oui, quel est sa culture générale du jeu vidéo ?
- Joue-t-il beaucoup aux jeux vidéo ?
- A quel point connaît-il le thème sérieux abordé ?
- Quel est le niveau minimum visé par les créateurs pour l'apprenant (la personne qui joue)
- Joue-t-il beaucoup aux jeux vidéo ?
- Est-ce qu'il joue au jeu volontairement ou est-ce imposé ?

Pour finir, je demande à l'évaluateur d'analyser le(s) gameplay(s) du jeu. Quelles capacités cognitives sont demandées pour les phases ludiques ? les phases sérieuses ? Quelles briques de gameplay sont utilisées pour les phases ludiques ? les phases sérieuses ?

Toutes ces informations servent à relativiser la notation ainsi que la faciliter. C'était des questions qu'ils semblaient essentiels de se poser pour pouvoir noter le serious game le plus objectivement possible.

Après les tests effectués avec la grille de nombreux points sont apparues :

- Les personnes non familières avec le jeu vidéo et/ou le game design ont du mal à utiliser une bonne partie de la grille d'aide. Cela m'a semblé négligeable car dans le sujet il est spécifié : « *En vous basant sur votre expérience de développeur, designer, joueur et des travaux précédents, créez une grille d'évaluation de la pertinence du jeu Hellink* ». Ce qui voulait dire que cette grille devait nous permettre de noter le jeu et que les personnes ne rencontrant pas ses critères ne sont pas concernés dans un premier temps.
- La notation du flow est difficile à cerner et à noter pour les non joueurs en particulier. Cela m'a aussi semblé négligeable car malgré cela il est apparu que les notes se regroupaient et qu'ils tombaient tous plus ou moins d'accord sur la partie gameplay.
- La grille d'aide est pratique pour les gens connaissant ce milieu, facilitant leur notation ce qui était son but premier.

Conclusion

Il semble que la grille de notation et la grille d'aide sont efficaces tel quel à condition que la personne évaluant soit familière avec les notions évoquées plus haut. La grille d'aide en particulier aide les personnes notant à relativiser et cela permet de réduire la variance entre les notes obtenues.

La grille de notation possède un découpage efficace pour ses grosses parties mais pas assez bien découpé pour ses sous-catégories en nécessitant un plus gros afin de réduire encore plus la variance.

Il paraissait aussi manquer une partie de la notation pour noter les capacités d'un titre à transmettre son message.