



## TIGA - Action 14

Think and Do Tank  
**Sciences, Sociétés et Industrie**

Sous-action Médiation Augmentée

**GRANDLYON**  
la métropole

« *Médiations et jeux, vers une meilleure  
Interaction usagers-territoires* »



Université de Lyon  
Produit par Gilles Gesquière, Corentin Gautier

**LIRIS**   
LABEX  
IMU  
UNIVERSITÉ DE LYON

Décembre 2021

## Sommaire

<b>1- Introduction</b>	<b>3</b>
<b>2- Méthodologie et première analyse de l'existant</b>	<b>5</b>
<b>3- Synthèse</b>	<b>14</b>
3.1 Discussions	15
3.2- Premières approches	16
<b>4- Conclusion</b>	<b>17</b>
<b>5- Bibliographie</b>	<b>18</b>
<b>6- Tableau des jeux étudiés</b>	<b>19</b>

## 1- Introduction

Les Métropoles de Lyon et Saint-Etienne en répondant conjointement, en 2018, à l'appel à projet de l'Etat dans le cadre du programme « Territoires d'Innovation » du Plan d'Investissement d'Avenir (PIA 3), ont affirmé leur volonté de mener ensemble des actions communes pour le développement économique de leur territoire. Cette candidature est l'illustration qu'une alliance territoriale impliquant citoyens, acteurs du privé, ensemble des acteurs publics et collectivités doit accompagner et faire émerger une transformation profonde de l'industrie. Ce vaste projet intitulé « L'industrie [re]connectée et intégrée à son territoire et à ses habitants » est construit autour de 18 actions pilotées par la Métropole de Lyon. Elles répondent à un triple objectif :

- (1) Favoriser l'ancrage et la transformation de l'industrie en l'amenant vers le développement durable.
- (2) Créer un cadre de confiance aux échanges pour créer de la valeur.
- (3) Faciliter l'accès et la création d'emploi grâce au développement d'une culture industrielle, à l'adaptation des compétences et à l'amélioration de la mobilité.

Dans ce projet TIGA (Territoire d'Innovation de Grande Ambition), l'Action 14 est l'une des 7 actions subventionnées par la Banque des Territoires. Cette action répond au deuxième et troisième objectif du projet présenté par les 2 Métropoles lyonnaise et stéphanoise : « développer la culture industrielle et adapter les compétences, tout en créant un cadre de confiance aux échanges ». L'Action 14 s'inscrit autour de 4 démarches (Observatoire ouvert, Expériences des citoyens, Médiation augmentée, Format de médiations innovantes) (voir livrable "Synthèse de la phase exploratoire" pour plus d'informations)) décrites dans la Figure 1.1. Clairement ancré dans une approche de recherche action, ce livrable a été rédigé par le LIRIS dans le cadre de la démarche "médiation augmentée". Cette démarche a pour but de concevoir, prototyper et transférer de nouvelles modalités de médiation industrielle mobilisant les cultures numériques du territoire. Cette démarche s'inscrit dans un processus de veille qui est décrit dans le cadre de ce premier livrable. Cette veille sera complétée tout au long des travaux de recherche et développement menés dans l'Action 14.

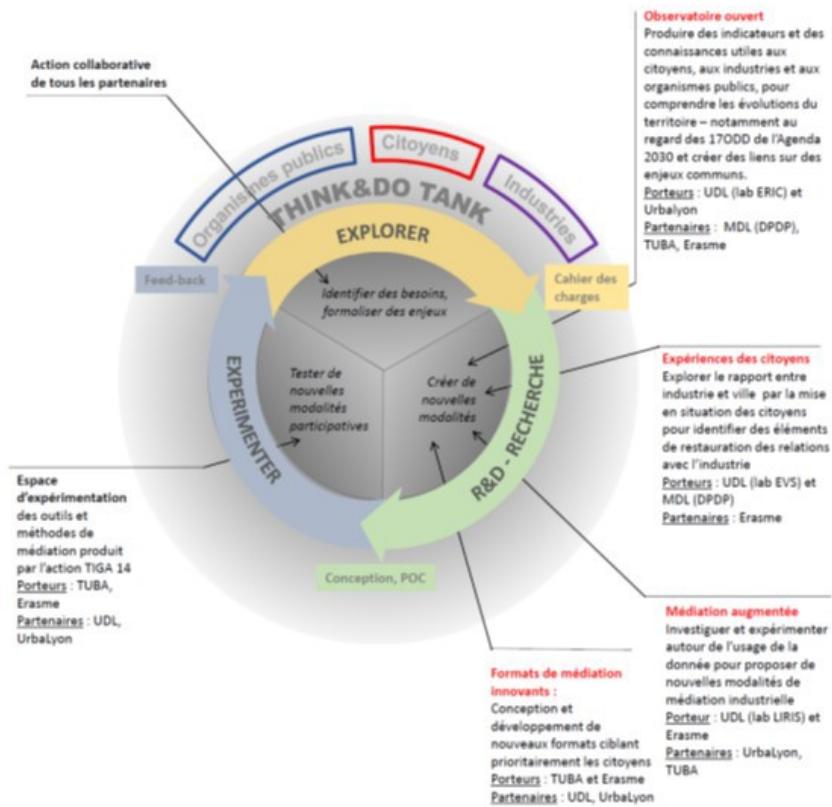


Figure 1.1 : description de l'Action 14 Think & do Tank Sciences, société et industrie

Dans le cadre de cette démarche Médiation Augmentée, l'objectif est d'étudier les mécanismes de médiation, et leur possible application dans le cadre du projet TIGA. Il s'agit de détecter, étudier, puis proposer de nouvelles modalités de médiation sur le territoire qui permettent un rapprochement des acteurs qu'ils soient citoyens, issus de l'industrie, des collectivités, d'organismes de formation ou de recherche. Ce rapprochement peut se faire traditionnellement par la rencontre, l'objectif étant ici de voir comment favoriser celle-ci et de l'outiller afin de rendre le contexte plus favorable. Il s'agit aussi d'apporter des contenus qui devront pouvoir s'inscrire dans la durée et ainsi favoriser un échange à plus long terme permettant une méthodologie de suivi des acteurs, du territoire et de son évolution. Ce dernier point est important car il permettra la mise en place de modalités d'observation de ce qui est fait afin de pouvoir mesurer les éventuels impacts, apporter des améliorations, voire proposer un transfert pour dissémination (vers d'autres territoires ou d'autres cibles par exemple).

Dans cette phase de veille, le premier axe d'"augmentation" choisi est l'utilisation de la ludification dans les processus d'interactions entre publics et d'acculturation. L'étude est basée sur une trentaine de jeux. Même si pour l'instant le filtre employé se veut assez large afin d'étudier les mécanismes et éventuellement les détourner pour une médiation plus orientée vers les objectifs de l'Action 14, un travail complémentaire est actuellement en cours avec une orientation plus forte vers la médiation industrielle. Ces résultats, liés à un stage mené par un groupe d'élèves du Disrupt Campus de l'Université de Lyon, seront disponibles courant février.

Le plan utilisé pour la rédaction de ce livrable est le suivant : une première section sur l'analyse de l'existant suivie d'une description de la méthodologie employée. Une synthèse et des premières propositions sont consignées en section 3. Le document se termine par une conclusion en section 4 qui est suivi d'une bibliographie (section 5) et d'un descriptif des jeux étudiés dans le cadre de cette étude (section 6).

## 2- Méthodologie et première analyse de l'existant

Un jeu est une activité de loisir soumise à des règles qui définissent les moyens, les contraintes et les objectifs à atteindre au cours de la partie. La finalité de cette activité est le divertissement que les participants retirent de ce jeu, en essayant de remporter la partie. Il est dans le cadre de notre approche aussi un moyen de renforcer l'interaction ou les connaissances liées à un territoire. Le jeu à travers la médiation permet de s'informer et comprendre sans prendre conscience de son but premier, à travers la ludification de contenus.

Le croisement de mécanismes de ludification et de médiation amène naturellement aux jeux utilisés depuis des décennies. Il est possible de séparer les approches en deux grandes familles : les jeux physiques et les jeux qui s'appuient sur le numérique. Dans le cadre de la première famille des jeux dit "physiques", les sites lejourjeu [a] et ludoshop [b] permettent d'avoir une classification assez complète des jeux. Les types de jeux retenus pour l'objectif A14 sont :

- Jeux de cartes
- Jeux de plateaux
- Jeux de connaissance
- Jeux d'enquête
- Jeux de coopération
- Jeux de gestion
- Jeux de rôles
- Jeux d'immersion

Cette classification, proposée pour les jeux dit "physiques" peut bien sûr être déclinée aujourd'hui en jeux digitaux. La plupart des jeux traditionnels (par exemple Monopoly, Scrabble, Uno, ...) trouvent leur pendant numérique proposé sous la forme d'applications sur smartphone. Les jeux d'immersion auxquels on pense par

exemple dans un espace physique (par exemple Laser game, escape games, ...), peuvent aussi aujourd'hui être simulés grâce à la réalité virtuelle ou augmentée (voir Figure 2.1)



Figure 2.1 : Salle de réalité virtuelle comme exemple de jeux d'immersion [g]

Le jeu est basé sur un ensemble de règles et l'objectif est initialement le divertissement. Depuis une décennie, le jeu est aussi employé dans des cadres plus "sérieux" ou professionnel afin de favoriser par exemple l'apprentissage ou le travail en équipe [c]. Il faut aussi noter l'explosion du nombre de jeux utilisés dans le cadre de l'apprentissage (voir par exemple les développements récents d'une communauté edTech [d]).

Catégoriser les jeux en une partie physique et une partie digitale est un parti pris dans la suite de l'étude. Dans l'approche proposée dans l'Action 14, nous cherchons à démontrer que l'augmentation de la médiation ne se fait pas forcément par la présence du numérique. Il est d'ailleurs à noter que de nombreux jeux étudiés font justement partie de la catégorie dite "physique".

Enfin, une troisième catégorie est proposée dans le cadre de cette étude. Elle permet de recenser des dispositifs physiques qui peuvent éventuellement faire appel au numérique ; il sont nommés dispositifs hybrides par la suite. Des travaux en cours en particulier au LIRIS [e] (voir figure 2.2), et en collaboration avec le MIT City Science [f] (voir figure 2.3) montrent que cette catégorie est aujourd'hui très employée et permet par exemple de représenter un territoire de façon tangible tout en y apportant une information complémentaire grâce à une sémiologie graphique dédiée. Il est aussi possible de citer de nombreuses maquettes, présentes dans les maisons de projets (par exemple SPL Confluence [h], ou au sein de musées comme Gadagne [i]) qui mobilisent déjà le numérique.



Figure 2.2 : Maquette tangible du quartier Part-Dieu développée dans le cadre du projet DatAgora. [e]

Ce type de maquette, qui fait aussi appel à des mécanismes de ludification, ne sera pas développé dans le cadre de ce livrable. Le focus est principalement sur les jeux physiques, ainsi que sur quelques jeux digitaux.



Figure 2.3 : maquette tangible proposée par le Medialab du MIT City Science [f]

Cette étude s'appuie sur les catégories décrites ci-dessus. En première approche, une série d'une trentaine de jeux a été étudiée. Elle sera complétée dans les

prochains mois. Afin de rendre plus lisible la classification, une représentation en carte mentale est proposée Figure 2.4 et Figure 2.5. Ces jeux ont été choisis car ils permettent de mêler certains des éléments suivants :

- Mobilisation de l'espace
- Apprentissages et éducation
- Co-création et gestion de ressources

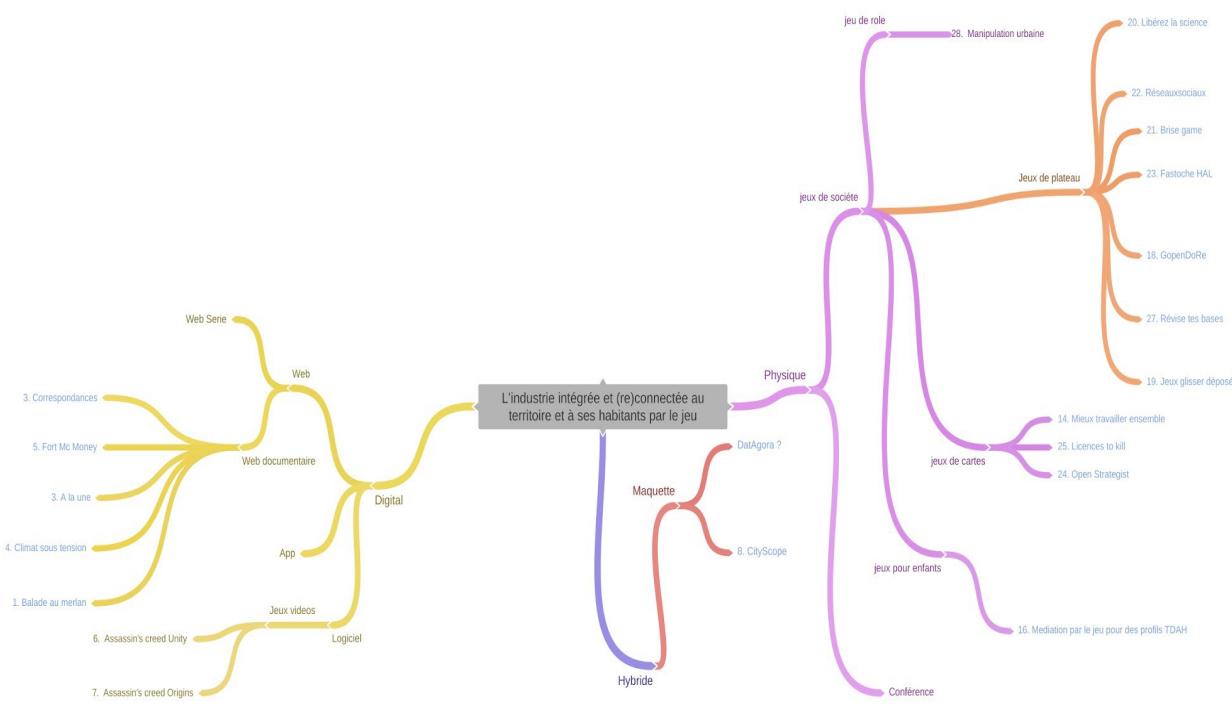


Figure 2.4 : Carte mentale permettant de représenter la classification (physique vs Digital vs Hybride) des jeux étudiés

coggle

made for free at coggle.it

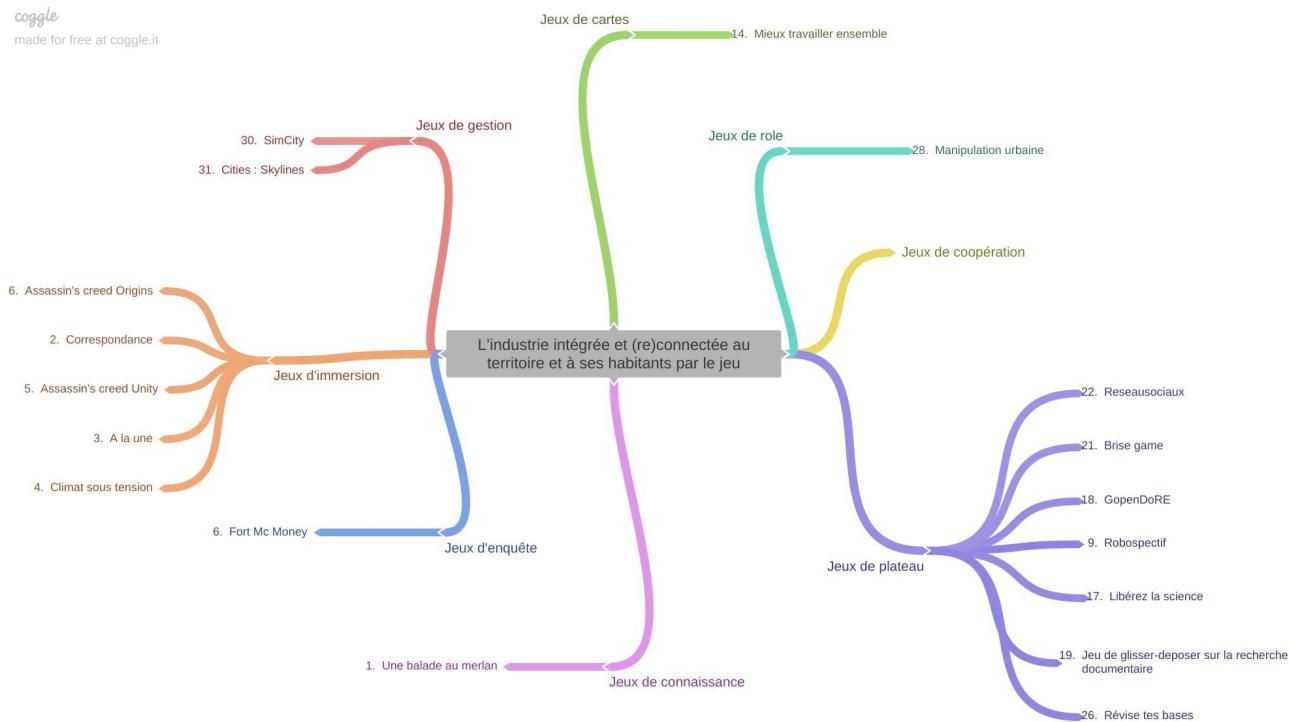


Figure 2.5 : Carte mentale permettant de représenter la classification des jeux étudiés

Certains jeux ont retenu notre attention et sont décrits rapidement ci-dessous. Suite à cette veille, notre objectif est de trouver de nouvelles modalités de présentation de nos territoires industriels. L'ensemble des jeux est décrit rapidement dans la section 6.

- Climat sous tension [4] est un web-documentaire qui vous met dans la peau de différents personnages par le biais de récits où vos choix influencent leur destin (Figure 2.6). Dans ce cadre de la transition écologique, l'utilisateur obtient une fiche finale qui récapitule ses différents choix. Elle permet de faire une synthèse et montrer comment il fait évoluer la société écologiquement parlant. Les plus de ce web-documentaire sont les phases de dialogues et les choix à effectuer au cours du récit qui immerge l'utilisateur dans le persona de chaque récit. De plus, cette fiche de retour final permet de faire un bilan par rapport aux autres utilisateurs.

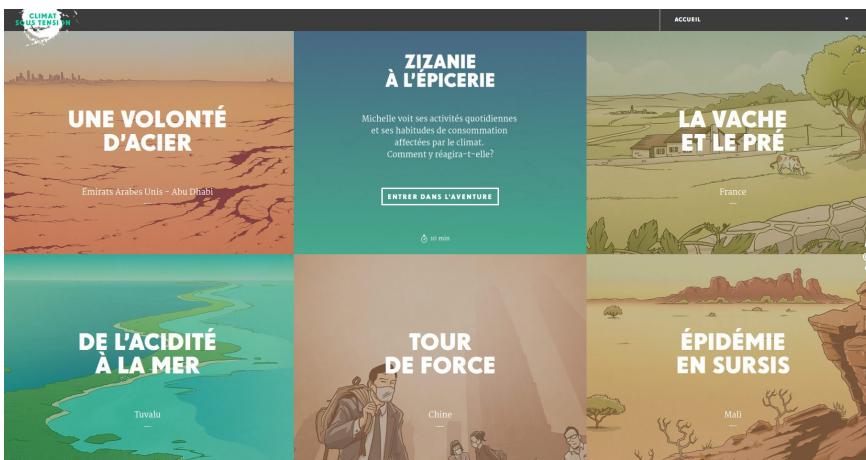


Figure 2.6 : Climat sous tension, image des 6 récits disponibles autour de la transition écologique

- Licence to Kill : Ce jeu a été créé plutôt à destination des Masters et Doctorants et il est utilisé afin de transmettre des compétences et des connaissances difficiles ou plutôt rébarbatives grâce à un mode ludique et imagé. Dans un contexte de lutte contre le plagiat, « Licence to kill » permet de familiariser l'étudiant aux grandes licences liées à la propriété intellectuelle (Copyright, Domaine Public, Creative Commons, Copyleft) et de lui faire intégrer les conditions de réutilisation des contenus qu'il utilise dans le cadre d'un travail académique grâce à des mises en situation. Ce jeu est intuitif grâce à ses cartes de couleurs sobres (Figure 2.7). Le principe du jeu est

rapidement compréhensible par un nouveau joueur. Comme le démontre le site trictrac [v], la facilité d'apprentissage des règles du jeu permet d'emporter l'adhésion et l'envie de jouer qui est primordiale et que l'on doit mettre en place dans le cadre des jeux proposés dans TIGA.

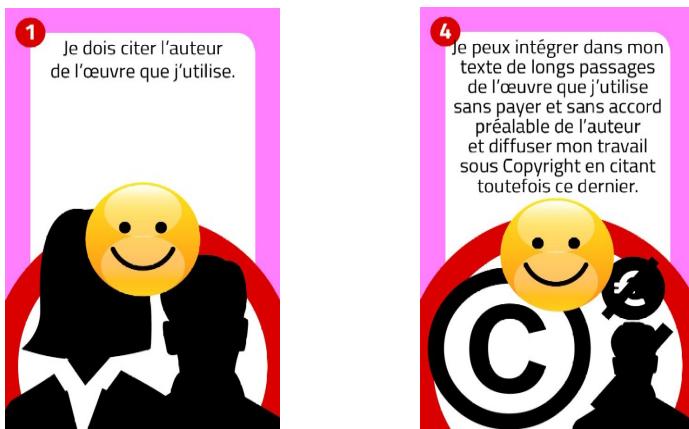


Figure 2.7 : Cartes du jeu, Licence to Kill

- “A la une” [3] est un web documentaire développé par le journal Libération. Ce web documentaire vous immerge dans la journée type d'un journaliste à travers un stagiaire qui vient d'arriver dans les locaux (Figure 2.8). Vous allez être amené à faire des choix qui vous informeront sur les différentes tâches que doit effectuer un journaliste dans sa journée. Ce type de format permet à l'utilisateur d'intégrer pleinement un nouvel environnement et ainsi de se sentir plus concerné par les choix à faire durant son passage sur le web documentaire. C'est ce genre de médiation interactive qui pourrait être intéressant dans le cadre du projet TIGA, en particulier dans la découverte de nouveaux métiers.



Figure 2.8: A la une , webdocufiction immersif, ludique et pédagogique

- Cities : Skylines [31] : est une version moderne des jeux de simulation de la ville. Le jeu propose de nouveaux éléments, permettant de vivre les sensations grisantes et les contraintes de la création et de gestion d'une ville réaliste tout en enrichissant certains aspects de l'expérience de construction de ville. Par les créateurs de Cities in Motion, le jeu présente un système de transport entièrement développé. Il est aussi possible de modifier le jeu à votre guise pour équilibrer la simulation complexe à plusieurs niveaux. C'est à travers ce genre de gameplay que nous pourrions amener le citoyen à comprendre les aménagements du territoire.



Figure 2.9 : Capture d'écran d'une ville de Cities : Skyline [31]

Manipulation urbaine [28] est un jeu de société qui vous plonge dans la prise de décision collective. Comment aménager la ville, comment répondre (ou

non) aux demandes des habitants qui y vivent ? N'ayant pas votre mot à dire sur la fabrication initiale de la ville, votre plateau de jeu vous est imposé. Vous avez néanmoins le choix entre trois zones plus ou moins densément peuplées, et prospère économiquement : La Métropole, le Périurbain, la Ruralité. C'est à travers différents persona que vous allez pouvoir adapter votre ville à vos besoins et ceux des autres joueurs. L'élément clef de ce jeu de plateau est l'échange entre les différents joueurs afin de trouver le meilleur aménagement de leur ville pour chacun.



Figure 2.10 : Plateau du jeu manipulation urbaine

### 3- Synthèse

Ce travail s'inscrit dans le cadre d'une méthodologie de veille mise en place dans le cadre de l'Action 14. Elle sera complétée par une veille collective portée par l'ensemble des partenaires de l'Action. Les éléments référencés ici seront complétés par d'autres entrées au cours du projet TIGA. Dans cette première étape, qui consistait à étudier une trentaine de jeux, il faut noter que la plupart des jeux proposés sont présentés sous la forme de jeux de plateaux. Un ensemble de jeux vidéo permettent de montrer les possibilités d'immersion ou de gestion que permet l'utilisation du digital (voir aussi par exemple les serious games [j] et [k] qui peuvent être considérés dans les catégories jeux rôle, immersion, gestion).

### 3.1 Discussions

Les jeux présentés n'ont pas été pensés pour une médiation industrielle, mais peuvent être vus comme inspirants dans le cadre des travaux de l'Action 14. Les propositions qui pourront être faites pourront s'appuyer sur les points suivants :

- Amener le citoyen à échanger autour de la problématique associée à ce jeu, et aller au-delà du média traditionnel où l'utilisateur est seul face à ces informations et ne participe pas à un échange. Dans les jeux étudiés, il faut avoir la capacité de sortir d'une seule déambulation dans l'espace (ou découverte) ou d'une appropriation de connaissances (voir par exemple [1]).
- Il est aussi nécessaire de cibler le public en fonction de son âge, de sa localisation, de sa situation professionnelle, etc... Le contenu, ou à minima les parcours, doivent être différents en fonction du public cible.
- Il faut informer le citoyen sur son territoire mais aussi montrer ses possibles évolutions au cours du temps. Les territoires comme la vallée de la chimie sont en constante évolution et le montrer permet de démontrer que cela ne doit pas être un frein. Ce type de caractéristiques est présent dans les jeux de ressources comme SimCity [30] où l'espace évolue au cours du temps. A la différence de ce qui pourrait être produit dans le cadre de l'Action 14, il ne s'agit pas de "gagner ou perdre" en fonction de ses choix mais plutôt de comprendre les impacts de certains.
- L'acculturation des acteurs doit permettre d'éviter les idées préconçues à propos de l'industrie sur le territoire afin de mieux l'informer. Il est nécessaire d'apporter une relation de confiance présente dans les attentes principales du projet TIGA ; le jeu doit être vu comme ayant une certaine neutralité, n'ayant pas l'objectif de favoriser le point de vue d'un acteur parmi les autres.
- Le jeu peut s'appuyer sur un territoire théorique comme dans SimCity[30], Cities : Skylines [31] ou Urbalog [12] qui permettent de penser ensemble l'aménagement de la ville (jeu de rôle pour le dernier). Il est aussi possible d'être immergé dans un territoire, vu comme un véritable double digital ou physique. Sur ce dernier point, il est possible de penser à une déambulation dans les territoires et d'interaction sur ces territoires. Dans le cadre de DatAgora[e] ou d'ateliers menés lors dans le cadre de l'Ecole Urbaine de Lyon et Le LabEx Intelligences des Mondes Urbains, les maquettes apportent une représentation à différentes échelles du territoire et permettent de favoriser l'échange autour de ce double numérique [m], [n], [o] au même titre que le Monopoly apporte une vision plus haut niveau de l'espace en référençant des noms de rues.
- Une autre piste à explorer est de mettre en place des mécanismes de parcours ou de visualisation du territoire. Il est possible de modéliser des sites réels pour avoir la possibilité d'y jouer tout en découvrant des mondes comme peut le proposer le Discovery mode d'Assassin's creed Origins [7]. De plus,

les nouvelles technologies comme la réalité virtuelle permettent une meilleure immersion dans ces mondes (casques de réalité virtuelle, vidéo en 360, ...). Néanmoins, l'étude des mécanismes de ludification et la réflexion sur la qualité de représentation des territoires est importante. Il faut en effet faire attention à ce que l'utilisateur ne se retrouve pas emporté par l'envie de jouer et passe à côté du savoir. Par exemple, proposer un monde 3D trop réaliste peut donner plus l'envie de parcourir le territoire pour y retrouver des lieux connus et peut amener la connaissance à un deuxième plan (Flight Simulator [30], [p]).

- L'objectif de l'Action 14 est aussi de mettre en place un toolkit où seront archivés l'ensemble des briques logicielles et méthodologiques proposées. Chaque projet peut apporter des nouvelles technologies ou des concepts innovants pour aider à visualiser et à interagir avec les informations de la ville. En utilisant ces technologies et ce toolkit, nous visons à construire un ensemble modulaire de codes accessibles et utilisables librement par toute personne souhaitant utiliser, afficher et manipuler des données urbaines. Cette méthodologie est déjà celle employée dans le cadre du projet DatAgora dont le laboratoire LIRIS a la responsabilité [e].
- Un objectif pourrait être de proposer une interaction entre acteurs voire de leur proposer d'échanger leur rôle. Il est ainsi possible de mieux découvrir l'autre ou faire découvrir de nouveaux métiers comme par exemple dans [3].
- Enfin, un élément primordial est de proposer des jeux simples de par leurs mécanismes. Une mise en mimétisme par rapport à des règles de jeux existants peut être à favoriser.

### 3.2- Premières approches

Deux propositions sont faites ici et font actuellement l'objet d'études dans le cadre de la démarche médiation augmentée de l'Action 14.

La première consiste à proposer une approche mêlant le documentaire, le jeu et l'apprentissage. L'étude d'une approche basée sur un webdocumentaire semble intéressante et permettrait de s'intéresser à un territoire, à ses acteurs (ceux qui y vivent, ceux qui produisent, ce qu'on y produit, ses évolutions...). L'approche proposée est de créer une application digitale, grâce aux données issues de l'Open Data de la métropole et de l'enrichir grâce aux connaissances qu'il sera possible d'agrégérer sur le territoire cible. En collaboration avec la mission "Vallée de la Chimie" [t] et le centre de formation Interfora [s], une proposition de web documentaire est en cours d'élaboration dans le cadre du projet TIGA. L'objectif serait d'apporter un contenu éditorialisé, avec une fréquence mensuelle, sous la forme d'épisodes, puis, si le projet va plus loin que le pilote, sous la forme de saisons. L'interaction avec les utilisateurs sera prise en compte afin de prévoir les prochains sujets à traiter dans les épisodes suivants, mais aussi de mieux comprendre, par le croisement de points

de vue, l'avis de l'autre. Un épisode (ou brique d'informations) correspond à un sujet, une thématique, un questionnement.

La deuxième proposition consiste à construire une représentation 3D du site d'étude. Par exemple, il serait possible de représenter en 3D le territoire, ainsi que ses évolutions. Il pourrait être documenté (images, textes, plans, ...) afin de pouvoir ensuite proposer des déambulations guidées ou complètement libres dans celui-ci. Il serait ainsi éventuellement possible de se projeter dans la ville de demain avec d'autres joueurs tout en s'échangeant les rôles. Cette proposition peut s'appuyer sur un socle technique déjà présent au LIRIS [u]. Il est ainsi possible de se déplacer dans le temps, de parcourir des corpus documentaires, tout en ayant la possibilité de les relier sous la forme de tours guidés thématiques. La proposition se décline en un outil, disponible sur Internet via un navigateur, le deuxième étant une maquette imprimée en 3D ou construite à l'aide de légo (voir par exemple la Figure 2.2). Cette maquette peut aussi permettre de proposer de nouveaux modes d'interaction avec le public et serait en lien avec les développements proposés dans le livrable proposé par la démarche "Expérience du citoyen" de l'Action 14.

Dans ces deux propositions, il est important de produire une solution qui permette une relation bilatérale entre les acteurs du territoire. Il s'agit bien de reconnecter l'industrie, le territoire et les citoyens et pas juste informer le citoyen ou proposer un site permettant la remontée d'information.

## 4- Conclusion

Cette première étude est réalisée sur un panel large de jeux qui ne sont pas forcément en relation avec l'industrie. Elle se veut inspirante pour l'étape deux de la démarche "Médiation Augmentée" en cours de construction et décrite dans le 3.2. Cette étude a pour vocation d'être continuellement alimentée par de nouvelles entrées afin de référencer un maximum de formats de médiation ludiques et intéressants pour l'Action 14. Elle sera donc en ce sens versionnée (ici version décembre 2020) et mise à disposition sur un site public afin qu'il soit possible de suivre les évolutions.

La phase 2 consiste maintenant, avec une approche basée sur un ou deux cas d'utilisation, à proposer des expérimentations qui seront ensuite évaluées dans quelques mois. Deux axes sont identifiés et doivent permettre de proposer une solution orientée vers un Web Documentaire, et une maquette 3D du territoire de la vallée de la chimie. La mise en place d'une base documentaire (en particulier iconographique) est aussi à l'étude.

## 5- Bibliographie

- [a] <https://lejourjeu.com/classification-jeux-societe/>
- [b] <https://www.ludoshop.com/131-jeux-de-societe-par-genre>
- [c] Les serious games. Une révolution, Yasmine Kasbi, Edipro, 2012
- [d] <https://www.edtech-lyon.fr/>
- [e] <https://github.com/VCityTeam/DatAgora/wiki>
- [f] <https://www.media.mit.edu/groups/city-science/overview/>
- [g] [https://www.lepoint.fr/economie/jeux-d-immersion-la-course-aux-salles-de-realite-virtuelle-est-lancee-18-11-2018-2272360\\_28.php](https://www.lepoint.fr/economie/jeux-d-immersion-la-course-aux-salles-de-realite-virtuelle-est-lancee-18-11-2018-2272360_28.php)
- [h] <https://www.lyon-confluence.fr/fr/lyon-confluence-un-projet-urbain-dexception>
- [i] <https://www.youtube.com/watch?v=UnTZhkOnimA&feature=youtu.be>
- [j] Jean-Christophe Chambelland, Gilles Gesquière, "Complex virtual urban environment modeling from CityGML data and OGC web services: application to the SIMFOR project", Proceedings Volume 8290, Three-Dimensional Image Processing (3DIP) and Applications II; 82901A (2012) <https://doi.org/10.1117/12.908929>, IS&T/SPIE Electronic Imaging, 2012, Burlingame, California, United States
- [k] JC Chambelland, R Raffin, B Desbenoit, G Gesquière, SIMFOR: towards a collaborative software platform for urban crisis management, IADIS Computer Graphics, Visualization, Computer Vision and Image Processing (CGVCVIP'2011), Rome, Italy (02 august 2011), 2011
- [l] <https://imu.universite-lyon.fr/workshop-usages-participatifs-et-maquette-augmentee/>
- [m] <https://imu.universite-lyon.fr/formation/retour-sur-latelier-usages-participatifs-et-maquette-augmentee/>
- [o] <https://github.com/VCityTeam/DatAgora/wiki/Vegetalization-Project>
- [p] <https://www.valabre.com/prestations/cesir>
- [q] <http://www.jeux-festival.com/animations/conference/1423-le-jeu-outils-professionnel-de-mediation.html>
- [r] <https://dumas.ccsd.cnrs.fr/dumas-00880408/document>
- [s] <https://www.interfora-ifaiap.fr/>
- [t] <https://lyonvalleedelachimie.fr/la-vallee/la-mission/>
- [u] <https://github.com/VCityTeam/UD-Viz>
- [v] <https://www.trictrac.net/jeu-de-societe/starcraft-le-jeu-de-plateau/avis>

## 6- Tableau des jeux étudiés

Numéro	Média	Type de média	Descriptif	Éléments intéressants (dans le cadre de l'étude)	Lien
1	Une balade au merlan	web documentaire	Chantier expérimental de maisons préfabriquées créé en 1945 inscrit en tant que monument historique depuis 2000. Web documentaire qui affiche le quartier avec différents points d'intérêt. Ces différents points d'intérêt présentent la construction de ce quartier et ce qu'il est devenu aujourd'hui. A travers différents moyens de médiation comme des photos ou des reportages de citoyens du quartier. Un bruit sonore constant simule la vie de quartier	carte interactive, sélection des différentes maisons avec des interviews	<a href="http://unebaladeaumerlan.fr/">http://unebaladeaumerlan.fr/</a>
2	Correspondance	web documentaire	choisissez votre destination et voyagez à travers les métros de différents pays. Vous pouvez également opter pour une place de passager ou celle de conducteur.	Élément intéressant la carte du monde interactive	<a href="https://correspondances.tv5monde.com/">https://correspondances.tv5monde.com/</a>
3	A la une	web documentaire	vous permet d'incarner un jeune stagiaire au journal	le choix des missions à effectuer	<a href="https://www.reseau-canope.fr/a-la-une/#ACCUEIL">https://www.reseau-canope.fr/a-la-une/#ACCUEIL</a>

			Libération. L'occasion de faire découvrir de manière interactive aux élèves le métier de journaliste et de peut-être susciter des vocations.	comme si c'était vous qui choissiez votre journée.	
4	Climat sous tension	web documentaire	Par le biais de cette expérience interactive vous prenez les commandes du récit où vos choix influencent le destin des personnages.	A la fin du récit, il y a un compte-rendu de vos choix et l'impact qu'ont eu vos choix avec un "niveau de risque climatique personnel".	<a href="http://climatsoustension.com/fictions-interactives/une-volonte-d-acier/">http://climatsoustension.com/fictions-interactives/une-volonte-d-acier/</a>
5	Fort Mc Money	web documentaire	Prenez les commandes de Fort McMurray (CANADA) dans ce jeu documentaire au cœur de l'industrie pétrolière. Décidez de l'avenir du plus vaste projet énergétique au monde en menant l'enquête et en découvrant les principaux enjeux économiques, environnementaux et sociaux.		<a href="https://www.onf.ca/interactif/fort_mcmoney/">https://www.onf.ca/interactif/fort_mcmoney/</a>
6	Assassin's creed Unity	jeu vidéo	Cette dernière a en effet passé deux ans à modéliser le bâtiment. Elle précise que cela représente 80% de son travail global. Elle a ainsi pu prendre de nombreuses photos de l'intérieur et de	Modélisation fidèle de notre dame, permet une immersion dans la ville de paris à la révolution	<a href="https://fr.wikipedia.org/wiki/Assassin%27s_Creed_Unity">https://fr.wikipedia.org/wiki/Assassin%27s_Creed_Unity</a>

			<p>l'extérieur, afin de travailler en profondeur sur les textures. Elle a par ailleurs reçu l'aide de plusieurs historiens afin de restituer les peintures exactes qui étaient présentes à l'époque où se déroule le jeu (la Révolution française)</p>		
7	Assassin's creed Origins	jeu vidéo	<p>Le Discovery Tour d'Assassin's Creed: Origins est un mode qui permet d'explorer l'Égypte ancienne sans être interrompu par des combats ou des quêtes.</p> <p>Purement éducatif, ce mode est un musée virtuel proposant des visites guidées et la découverte de sites historiques.</p>	<p>Immersion dans l'ancienne Egypte, et permet à l'éducation de site historique</p>	<a href="https://www.ubisoft.com/fr-fr/game/assassins-creed/origins">https://www.ubisoft.com/fr-fr/game/assassins-creed/origins</a>
8	City Scope	Maquette augmentée	<p>Les chercheurs en sciences de la ville développent une série de plates-formes tangibles et numériques destinées à résoudre les problèmes de conception spatiale et d'urbanisme. Les outils vont des simulations qui quantifient l'impact des interventions perturbatrices dans les villes aux applications de collaboration</p>		<a href="https://www.media.mit.edu/projects/cityscope/overview/">https://www.media.mit.edu/projects/cityscope/overview/</a>

			communicantes. Nous développons et déployons ces outils dans le monde entier et maintenons des dépôts de sources ouvertes pour la majorité des déploiements. "CityScope" est un concept de calcul partagé et interactif pour la planification urbaine.		
9	Robospectif	jeu de plateau	ROBOSPECTIF est un jeu de plateau et de débat sur les usages des véhicules autonomes dans les villes de demain. Il a été conçu dans une optique de réflexion prospective sur l'apparition des véhicules autonomes dans nos vies et dans nos villes. Il ne nécessite aucune connaissance préalable pour jouer et intégrer la partie.		
10	Jeu de gestion des compostage			(voir avec Tubà)- En cours d'instruction	
11	Game Dev tycoon	jeu de simulation	Ce jeu met en scène un jeune créateur de jeux-vidéos dans les années 80 dans son garage, ainsi qu'une "simulation" de 30 ans jusqu'à aujourd'hui, vous pourrez évoluer et avoir votre petite entreprise.	Gestion des employés ainsi que leur salaire etc.. + Gestion des revenues en fonction des jeux développés	<a href="https://www.nintendo.fr/Jeux/Jeux-a-télécharger-sur-Nintendo-Switch/Game-Dev-Tycoon-1841777.html">https://www.nintendo.fr/Jeux/Jeux-a-télécharger-sur-Nintendo-Switch/Game-Dev-Tycoon-1841777.html</a>

12	Anno 1800	Jeu de gestion	Anno 1800 est un jeu de gestion et de stratégie en temps réel. Le jeu combine des éléments de city-builder pour les aspects de construction et de développement des villes	Gestion des ressources, ainsi que de la gestion d'import dans d'autres villes voisines	<a href="https://fr.wikipedia.org/wiki/Anno_1800">https://fr.wikipedia.org/wiki/Anno_1800</a>
13	RCTS Réseau	Conférence	Etre capable de construire et animer des temps d'éveil à travers le jeu, le dessin ou le conte selon les stades de développement et particularités de l'enfant (inhibition, agitation, agressivité, isolement, différents retards, etc) <ul style="list-style-type: none"> <li>• Etre capable d'observer les enfants pour proposer des activités ludiques adaptées à leur singularité</li> <li>• Animer des jeux spontanés qui développent l'expression de soi, la créativité et l'imaginaire</li> <li>• Animer des jeux à règle pour favoriser l'échange entre pairs dans un cadre contenant et structurant</li> <li>• Favoriser la socialisation de</li> </ul>	captation de personnel en difficulté	<a href="https://www.clinique-et-travail-social.com/petite-enfance/formation-intra/la-m%C3%A9diation-par-le-jeu-le-dessin-et-le-conte/">https://www.clinique-et-travail-social.com/petite-enfance/formation-intra/la-m%C3%A9diation-par-le-jeu-le-dessin-et-le-conte/</a>

			l'enfant par la symbolisation des frontières entre son monde propre et le monde extérieur		
14	Mieux travailler ensemble	jeu de carte	Ce jeu créatif s'adresse à tous les professionnels de l'accompagnement qui doivent faire face à des situations problématiques : coachs, médiateurs, RH, managers, etc. Grâce aux images, les participants peuvent exprimer de manière synthétique la façon dont ils vivent une situation de travail.		<a href="https://www.outilsetpratiquesdelamediation.com/?page_id=6812">https://www.outilsetpratiquesdelamediation.com/?page_id=6812</a>
15	la médiation par le jeu pour des profils TDAH	jeu pour enfant	Cette médiation, proposée à un groupe de 4 à 7 enfants, est composée d'un temps d'accueil, d'un temps de jeu libre et d'un temps de débriefing. Elle conjugue les techniques de médiation thérapeutiques « classiques » avec celles d'un cadre ludique utilisées par les professionnels du jeu. Une réflexion approfondie sur la sélection des objets ludiques et l'aménagement de l'espace a permis de modéliser des principes généraux et spécifiques, facilement applicables par les	pas de source de jeu, regarder plus en détail	<a href="https://www.bloghoptoys.fr/la-mediation-par-le-jeu-pour-des-profilts-dah">https://www.bloghoptoys.fr/la-mediation-par-le-jeu-pour-des-profilts-dah</a>

			professionnels de santé.		
16	Mémoire M2, utilisation d'un serious game en classe	mémoire	Utilisation d'un serious game en classe : le jeu vidéo au service de l'apprentissage ?		<a href="https://dumas.ccsd.cnrs.fr/dumas-00880408/document">https://dumas.ccsd.cnrs.fr/dumas-00880408/document</a>
17	Libérez la science : un jeu FAIR-play	jeu de plateau	Libérez la science est un jeu pédagogique visant à favoriser les discussions et apprentissages autour du libre accès aux publications et aux données de la recherche. Il s'adresse à l'ensemble des acteurs d'une institution de recherche impliqués dans le libre accès. Principe de fonctionnement : un plateau de jeu propose un parcours sur lequel les joueurs font évoluer des pions. A chaque étape, le joueur tire une carte et doit répondre à la question portant sur le libre accès aux publications ou aux données de la recherche.		<a href="https://doi.org/10.18167/agritrop/00438">https://doi.org/10.18167/agritrop/00438</a>
18	Jeu GopenDoRe	Jeux de plateau	GopenDoRe a été créé par l'équipe DoRANum pour animer de façon ludique les formations sur la gestion et le partage des données de la recherche.		<a href="http://doi.org/10.5281/zenodo.3533025">http://doi.org/10.5281/zenodo.3533025</a>

19	Jeu de glisser-déposer sur la recherche documentaire	jeu de plateau	L'équipe de la BU Médecine avait envie de consolider les connaissances des doctorants formés et en même temps de vérifier leurs acquisitions par la mise en place d'un jeu rapide.		<a href="http://doi.org/10.5281/zenodo.3403579">http://doi.org/10.5281/zenodo.3403579</a>
20	Libérez la Science !	jeu de plateau	Jeu de plateau sur la thématique de l'Open Science produit à l'occasion de la Nuit européenne des Chercheurs 2018 à l'Université de La Réunion.Ce jeu s'adresse à un public large : chercheurs, doctorants, étudiants, scolaires intéressés par la communication scientifique. Le set se compose d'un plateau au format A2, de cartes Libre accès niveau Facile et niveau intermédiaire, de cartes Surprise (Publis scientifiques), de cartes Bottes (Publis scientifiques), d'un modèle de pion pour impression en 3D et des règles du jeu. Le jeu est un mix du Game of Open Access de l'université de Huddersfield, du jeu de l'OA de Liliad et de		<a href="http://doi.org/10.5281/zenodo.1445346">http://doi.org/10.5281/zenodo.1445346</a>

			mécanique de jeu supplémentaire ajoutée par Nicolas Alarcon (Université de La Réunion).		
21	Brise game : découverte de l'interface	jeu de plateau	BRISE Game est un jeu de plateau créé pour permettre l'appropriation de l'interface du catalogue enrichi des bibliothèques du réseau BRISE enseignement supérieur en septembre 2017.		<a href="https://doi.org/10.5281/zenodo.1889394">https://doi.org/10.5281/zenodo.1889394</a>
22	Jeu #Réseaux Sociaux	jeu de plateau	Ce jeu a été conçu afin de permettre à des étudiants de niveau Master et Doctorat d'identifier les principaux réseaux sociaux, et d'en connaître les principales fonctionnalités rangées par types.		<a href="http://doi.org/10.5281/zenodo.3458032">http://doi.org/10.5281/zenodo.3458032</a>
23	Jeu Fastoche HAL	jeu de plateau	Ce jeu de plateau pédagogique a été créé afin de permettre aux joueurs l'appropriation des grandes notions de l'Open Access, et d'ouvrir le débat sur les enjeux de celui-ci. Pour cela, les joueurs sont invités à réfléchir sur le fonctionnement de l'archive ouverte HAL, et sont initiés aux grandes étapes d'un		<a href="http://doi.org/10.5281/zenodo.1409806">http://doi.org/10.5281/zenodo.1409806</a>

			dépôt avec la présentation des principaux types de métadonnées à remplir.		
24	Jeu Open Strategist	jeu de carte	Ce jeu de cartes pédagogique a été créé afin de permettre aux joueurs l'appropriation des grandes notions de l'Open Access, et d'ouvrir le débat sur les enjeux de celui-ci. Pour cela, les joueurs sont invités à réfléchir sur le poids des revues traditionnelles, en les comparant au modèle green de l'Open Access. Une première approche autour de la question de l'évaluation de la recherche – avec ses indicateurs - leur est proposée.	<a href="http://doi.org/10.5281/zenodo.1409792">http://doi.org/10.5281/zenodo.1409792</a>	
25	Jeu Licences to kill	jeu de carte	Ce jeu, créé plutôt à destination des Masters et Doctorat, est utilisé afin de transmettre des compétences et des connaissances difficiles ou plutôt rébarbatives sur un mode ludique et imagé. Dans un contexte de lutte contre le plagiat, « Licence to kill » permet de familiariser l'étudiant aux grandes licences de propriété	Carte de couleur simple à utiliser, assez intuitif , place le joueur dans une situation particulière	<a href="http://doi.org/10.5281/zenodo.1972975">http://doi.org/10.5281/zenodo.1972975</a>

			intellectuelle (Copyright, Domaine Public, Creative Commons, Copyleft) et de lui faire intégrer les conditions de réutilisation des contenus qu'il utilise dans le cadre d'un travail académique.		
26	Jeu Révise tes bases	jeu de plateau	Il est utilisé en fin de cours afin de récapituler les éléments vus pendant la séance, pour faciliter la mémorisation. C'est un petit mémory qui permet aux étudiants d'assimiler les grandes fonctionnalités présentes dans la majorité des bases de données auxquelles donne accès la bibliothèque.		<a href="http://doi.org/10.5281/zenodo.1973210">http://doi.org/10.5281/zenodo.1973210</a>
27			Conférence sur "le jeu comme outil de médiation"		<a href="http://www.jeux-festival.com/animations/conference/1423-le-jeu-outils-professionnel-de-mediation.html">http://www.jeux-festival.com/animations/conference/1423-le-jeu-outils-professionnel-de-mediation.html</a>
28	Manipulation urbaine	jeu de rôle	Manipulation Urbaine est un jeu de société qui vous plonge dans la prise de décision collective, comment aménager la ville, comment répondre (ou non) aux demandes des habitant·es qui y vivent?		

			N'ayant pas votre mot à dire sur la fabrication initiale de la ville, votre plateau de jeu vous est imposé. Vous avez néanmoins le choix entre trois zones plus ou moins densément peuplées, et prospère économiquement : La Métropole, le Péri-Urbain, la Ruralité.		
29	School mouv		Beaucoup de ressources pour accompagner les jeunes dans leur formation		<a href="https://www.schoolmouv.fr/">https://www.schoolmouv.fr/</a>
30	SimCity	jeu vidéo	SimCity est un jeux vidéo où vous devez créer la ville de vos rêves et faire des choix : concentrez-vous sur l'industrie et votre ville prospérera, au détriment de la santé de vos Sims, ou optez pour une technologie propre et offrez une meilleure qualité de vie à vos Sims, au risque de voir les impôts et le chômage augmenter.		
31	Cities : Skylines	jeu vidéo	Cities : Skyline est une version moderne de la simulation urbaine classique. L'objectif du joueur est de construire une ville en gérant	gestion des infrastructures publiques + gestion du budget de la ville	

		<p>les infrastructures publiques : routes, services publics, acheminement de l'eau et de l'électricité, etc. En tant que maire, il a un budget lui permettant d'investir dans ces constructions et doit également gérer la politique de sa ville pour satisfaire ses administrés et attirer les touristes.</p>		
--	--	--	--	--