Keiwi - Game Design Document

Le cœur du jeu

Informatif

Le but n'est pas de culpabiliser, ni de faire changer de comportements, mais plutôt d'informer, de laisser les joueur·euse·s se glisser dans la peau de différent·e·s acteur·rice·s de l'économie des données (entreprise et utilisateur·rice privé·e) pour comprendre chaque point de vue.

Interconnexion entre les joueur·euse·s

Les échanges de données personnelles et de services se font directement entre les joueur·euse·s. Les choix que nous faisons influent sur les autres joueur·euse·s et réciproquement.

Conséquences indirectes du partage des données

Partager nos données personnelles ne nous impacte pas immédiatement, mais cela permet aux applications des autres joueur·euse·s de se développer plus vite. Par la suite, ces choix peuvent leur donner un avantage décisif et les propulser vers la victoire.

Le corps du jeu

Titre: Keiwi

Description : *Keiwi* est un jeu de société qui plonge les joueur·euse·s dans l'économie des données. Chacun·e incarne à la fois le rôle d'une entreprise, développant des applications, et d'un·e utilisateur·rice utilisant les services proposés pour accomplir des missions du quotidien. Cependant, l'utilisation des applications nécessite de partager ses données personnelles, mais trop en partager peut offrir un avantage décisif aux autres et faire perdre le contrôle de la partie.

Objectifs pédagogiques : Encourager la réflexion sur les enjeux liés à l'économie des données personnelles. Prendre conscience de la collecte des données personnelles, des raisons pour lesquelles elle est réalisée, et des conséquences qu'elle peut apporter. Prendre conscience qu'il existe souvent des alternatives, et des lois pour se protéger.

1

Motivation : Les enjeux des données personnelles sont parfois sous-estimés ou méconnus. Le jeu offre une prise de conscience par une approche ludique et expérimentale.

Type : Jeu de société, de cartes, de simulation, de stratégies, d'échanges.

Matériel: Cartes (Action - Activité - Application - Mission) + Jetons (Data) + Règles du jeu

Expérience de jeu : *Keiwi* se joue avec 3 ou 4 joueur-euse-s autour d'une table. La première partie dure environ 30 minutes, puis les suivantes environ 15 minutes. Chaque joueur-euse développe des applications et invite les autres à les utiliser. Utiliser ces applications permet de valider des missions et de gagner des points, mais cela nécessite de partager ses données. En parallèle, collecter les données des autres permet d'améliorer ses applications, augmentant ainsi les points collectés. À la fin, le-la joueur-euse ayant accumulé le plus de points remporte la partie!

Contexte : Le jeu s'adresse principalement à des gymnasien·ne·s pour une utilisation en classe, offrant une base ludique pour engager des discussions sur les enjeux sociaux liés à l'économie des donées personnelles.

Contraintes : Maintenir une cohérence des concepts introduits avec la vie réelle, l'engagement de tout·e·s les participant·e·s tout au long de la période de jeu, des règles du jeu facile et rapide à intégrer, un temps de jeu stable et court.

Défi des joueur·euse·s : Faire des choix avec des conséquences plus ou moins immédiates. Trouver la bonne stratégie pour développer son jeu dans cette société inter-connectée, où les actions de chaque joueur·euse influencent directement celles des autres.

Émotions: Réflexif, stimulé, actif, compétitif.

Ambiance : Circulation, échange, numérique, économie, gestion.

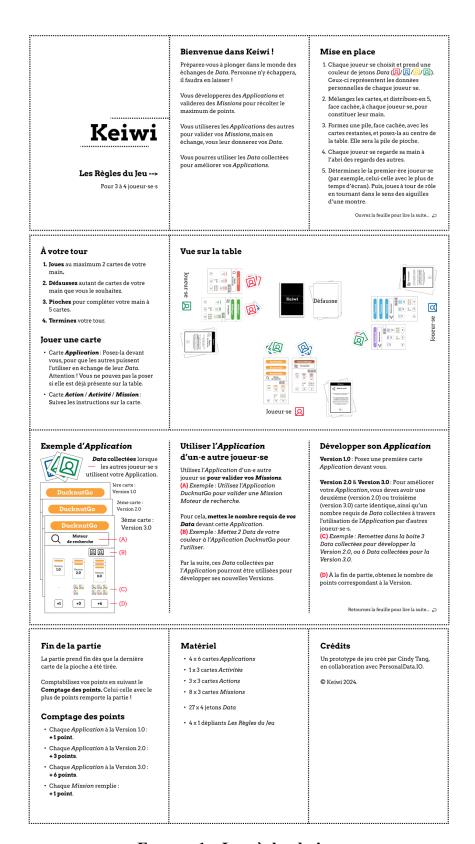


FIGURE 1 - Les règles du jeu.

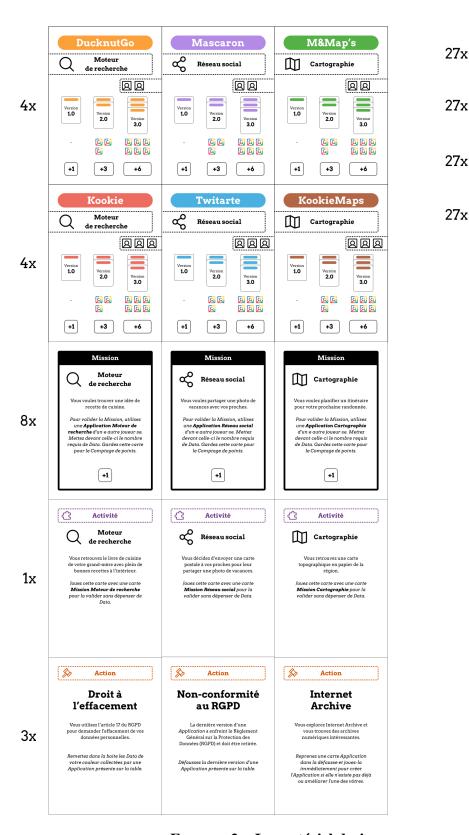


FIGURE 2 - Le matériel du jeu.