

Le jeu du paria

Partie spécifique

PRÉSENTATION GÉNÉRALE

Interprétation du sujet

L'expérience de Asch met en évidence le concept psychosociologique du **conformisme social**. Il s'agit du processus poussant naturellement les individus à **imiter un groupe afin de s'y intégrer**.

Ce processus engendre plusieurs effets. C'est un puissant mécanisme de cohésion sociale, mais qui a cependant également pour effet de faire **perdre à chacun son individualité**. Deux notions s'opposent clairement:

La singularité / Le regard du groupe

Objectif de l'expérience

J'ai pour objectif de proposer aux joueurs une expérience ludique s'appuyant sur ce mécanisme. Je souhaite faire ressentir à mon public **la pression du groupe** et le placer face à **la peur d'être rejeté**. Ainsi, lui poser un dilemme, le placer face au défi de défendre son individualité tout en s'intégrant au groupe, et ce, dans **une ambiance fun et délirante** jouable sur support mobile.

Le jeu du Paria : concept

En début de partie, **un mot thématique est attribué à chaque joueur** sans que les autres puissent le voir. La liste des thèmes présents en jeu sera également affichée quelques instants.

Ensuite, à plusieurs reprises, **deux mots vont être proposés aux joueurs**. Il vont devoir en simultanée sélectionner celui de leur choix. En fin de partie chaque joueur doit justifier en quoi les différents mots choisis entrent dans sa thématique, attribuée en début de jeu. Plus il parvient à justifier de mots, plus il marque de points.

Attention! Car lorsqu'un joueur choisit un mot impopulaire (qui est peu sélectionné par les autres joueurs) il devient peu à peu **un paria**, et plus il est impopulaire, plus il perd de points.

Chaque joueur va devoir analyser les thématiques des autres afin d'anticiper leurs choix et ainsi trouver un équilibre: **faire correspondre leurs choix à leur thématique individuelle, tout en prenant en compte les décisions de la majorité**.



La cible

Mon jeu est destiné au "grand public". Des personnes pouvant être des "casual gamers" cherchant à vivre **une expérience collective fun et rapide**. Le public ciblé est le même que celui de jeux comme «Time's Up» (existant en jeu physique ou en application mobile) ou encore «Olé Mains!» (application mobile).

C'est une expérience se basant sur des mécaniques simples, **centrées sur les interactions entre les joueurs**, qui laissent place à des stratégies plus ou moins élaborées ainsi qu'à **une touche d'aléatoire**.

Le jeu confronte les différentes visions du monde des participants, mais aussi ce qui leur est commun. Lorsqu'en fin de partie, chacun est amené à justifier ses choix, cela donne lieu à des incompréhensions, des discussions, sources de vifs échanges, mettant en lumière leur **culture commune ou leurs différences**.

Support de jeu

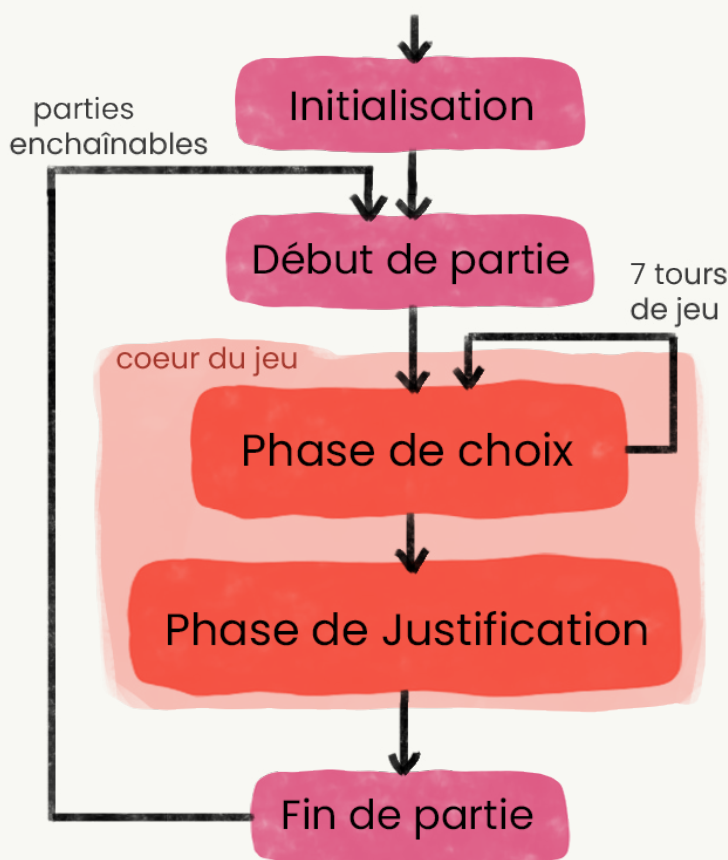


Mon expérience **est un jeu d'ambiance**. L'idée était à l'origine pensée pour être jouée uniquement avec un support physique. J'ai finalement décidé d'utiliser le numérique afin de me servir de ses **outils d'immersion** et de me donner accès à des possibilités de **mécaniques génératives et adaptatives** plus complexes. Les parties peuvent ainsi être guidées et dynamisées par l'application, servant de maître du jeu.

Le jeu se déroule donc sur **les téléphones des joueurs, connectés en local**. Cependant le jeu reste amplement **ancré dans le tangible**, les joueurs étant amenés à discuter et analyser les expressions des uns et des autres en face à face. Cette volonté de produire une expérience propice aux interactions physiques m'a guidé tout le long de sa conception.

LA STRUCTURE DU JEU

Structure globale d'une partie



Initialisation:

Les joueurs connectent leur téléphone.
Ils personnalisent leur avatar (voir page 12).

Début de partie:

Un mot thématique est attribué en secret au joueur.

Phase de choix:

Deux mots sont proposés au joueur :
il doit faire son choix.

Le processus se répète plusieurs fois.

Phase de justification:

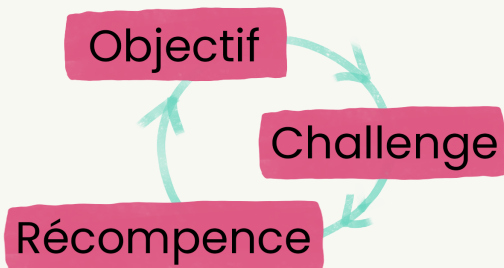
Le joueur doit justifier les mots qu'il a choisis pour marquer un maximum de points.

Fin du jeu:

Affichage du score.
Mise en avant du vainqueur.

Les boucles de Gameplay

boucle Macro :



Objectif: être le joueur ayant parvenu le plus à défendre son objectif individuel.

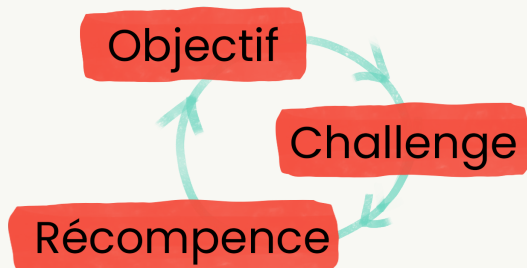
Challenge: il faut s'adapter aux autres joueurs, les choix impopulaires risquant de faire de vous un paria, mais les mots choisis devant être justifiés.

Récompense:

Intrinsèque : le gagnant est satisfait de sa parti, acclamé par l'application!

Extrinsèque : le nombre de victoires est enregistré, un élément de skin est débloqué.

boucle Micro (phase de choix):



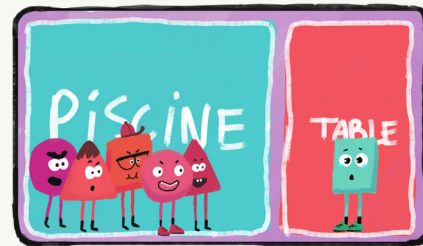
Récompense:

Intrinsèque : les avatars des joueurs se placent dans le camp choisi, laissant ainsi isolés les joueurs impopulaires.

Extrinsèque : en choisissant bien, leur position dans la jauge du paria (voir page 8) ne change pas.

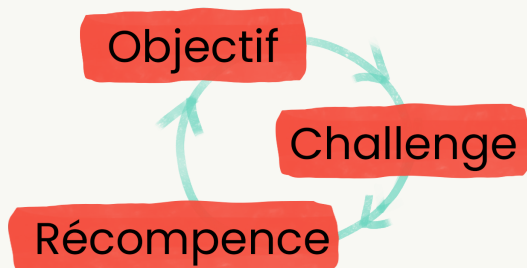
Objectif: faire le meilleur choix entre les deux mots proposés.

Challenge: le choix dépend de nombreuses variables. Le mot choisi devra être justifié pour être converti en point. Un choix impopulaire augmente la jauge de Paria.



Le paria est isolé

boucle Micro (phase de justification):



Récompense:

- plus un grand nombre de mots est justifié, plus le joueur marque de points;

- des feedbacks visuels et sonores indiquent si les autres joueurs ont validé ou non la justification.

Objectif: Marquer un maximum de points.

Challenge: Chaque joueur doit justifier les mots qu'il a successivement choisis, et ce même lorsqu'ils ne correspondent pas exactement à sa thématique. Les autres joueurs votent pour valider ou non la justification.



Les joueurs n'ont pas validé la justification

DETAIL DES MECANIKES

Les thématiques et listes de mots

La correspondance entre un mot et sa thématique est la mécanique coeur du jeu. J'y ai donc consacré beaucoup de temps et de réflexion. Cependant, le fait d'établir ou non une correspondance est subjectif: les joueurs décident eux même d'inclure ou non un mot dans une thématique. Mes tableaux de correspondance méritent donc d'être affinés avec un plus grand nombre de playtests.

	Cuisine	Danger	Cour de récréation	Autres
Entorse		x	x	
Alcool	x	x		
Bagare			x	
Coupure	x	x	x	
Investissement	x			
Gateau	x		x	
Ours		x		

J'ai conçu plusieurs **bases de données** me permettant de faire correspondre des listes de mots à des listes de thèmes. Ainsi, j'ai pu sélectionner **des groupes de thèmes parvenant à se croiser** (contenant une bonne quantité de mots correspondant également aux autres thèmes).

Dans un souci d'équilibre, il est important de croiser ces thèmes. Je cherche à limiter les situations dans lesquelles le joueur ne saurait faire correspondre aucun des deux mots à son thème et celles où il parviendrait à faire correspondre les deux mots proposés à son thème.

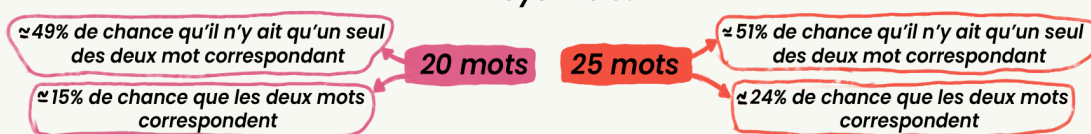
Calcul de la probabilité qu'un mot correspondant au thème du joueur sorte lors d'un tirage :

$$p(X=k) = \frac{\binom{m}{k} \binom{N-m}{n-k}}{\binom{N}{n}}$$

N -> total des mots dans la liste
m -> nb de mots entrant dans une liste
n -> nb de mots tirés (deux dans le cas du jeu)
k -> quantité de mots tirés faisant parti de la liste

A partir de ce calcul, voici l'analyse de deux modèles, pour une liste de 50 mots:

lorsque chaque thème correspond en moyenne à:



Ces deux modèles démontrent une différence. Passer de 20 à 25 mots en moyenne par thème **augmente très peu** la probabilité qu'il n'y ait **qu'un seul mot** parmi les deux tirés qui corresponde au thème du joueur mais **augmente fortement** la probabilité que **deux** le soient. Bien qu'intéressante pour le gameplay à petite dose, cette situation n'est pas souhaitable trop souvent. Je vais donc privilégier le modèle 1.

La jauge du paria

La "jauge du paria" est également **une mécanique centrale du jeu**, il s'agit de celle qui influe le plus sur les prises de décisions du joueur au cours de la partie. Elle se doit d'être très communicante visuellement (voir page 9).

En début de partie, la jauge des joueurs étant haute, cela leur donne la possibilité de choisir les mots correspondant au thème qui leur a été attribué. Lorsque la partie avance et que leur jauge descend, **la pression du groupe se fait ressentir**. C'est à ce moment que les joueurs devront adapter leurs choix en fonction des décisions du groupe, les choix minoritaires étant fortement pénalisés.

Cette progressivité présente plusieurs intérêts:

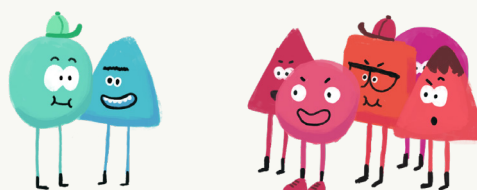
- En début de partie, les joueurs **ont peu d'informations sur les thèmes des autres**. Il est donc important qu'ils aient moins à s'en soucier.
- Les joueurs auront tendance à choisir des mots correspondant à leur thème. Il est ainsi **plus facile de le découvrir** sans partir sur de fausses pistes.
- Un début de partie tranquille **met plus en valeur les fins de parties** sujettes aux prises de risques.



L'expérience de Asch met en évidence une mécanique intéressante que j'ai souhaité retranscrire dans le gameplay: **il suffit d'une seule personne pour nous encourager à nous opposer au groupe**. Ainsi, les effets d'un choix impopulaire, si ce choix est partagé avec un autre joueur, sont fortement amoindris dans le jeu.

DANS UN GROUPE DE 7:

SEUL: -3 sur la jauge
à DEUX: -1 sur la jauge



Les défis en cours de partie

Les défis sont **une mécanique exotique** qui permet de **rythmer le jeu, guider les stratégies des participants et complexifier les interactions entre les joueurs**. Ces différents défis sont annoncés durant la phase de choix, avant la proposition de deux mots, ils permettent de faire gagner ou éviter de perdre des points. Par exemple:

**"VOTEZ COMME LE JOUEUR 3 !
VOUS GAGNEREZ UN POINT !"**

**"NE SOYEZ PAS LE PARIA SINON,
VOUS ALLEZ LE PAYER CHER !"**

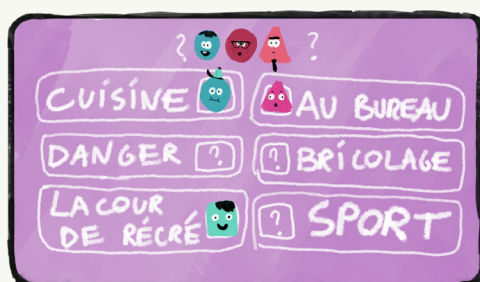
**"MÊME SI VOUS ÊTES SEUL,
VOUS SEREZ FAIBLEMENT PÉNALISÉ"**

Ces défis sont différents pour chaque participant et peuvent être lancés à partir du 3e tour de jeu. Chaque joueur devra relever 2 défis durant sa partie (qui dure 7 tours).

L'analyse des thèmes

A la fin de la phase de choix, la liste des thèmes attribués à chaque joueur est rendue public. Chaque participant doit **tenter de relier chacun des thèmes au joueur correspondant**. Plus le nombre de réponses est correct, plus le nombre de points bonus est élevé.

Cette mécanique pousse à la réflexion et récompense les capacités d'analyse dont peut faire preuve un joueur. Cependant elle complexifie beaucoup le jeu. Trop peu de playtests ont été effectués pour valider sa présence.



L'EXPERIENCE DE JEU

L'ambiance de la partie

Le jeu du paria met en évidence **une mécanique sociale profonde avec humour et légèreté**. L'univers du jeu se veut jovial, absurde, mesquin, **jouant de ce décalage** entre le sujet et l'ambiance.

Contexte et durée d'une partie

En tant que jeu d'ambiance, cette application est conçue pour être jouée dans **un contexte d'événement social** : lors d'une fête familiale, d'une soirée d'amis... Étant un jeu qui met au défi les capacités d'analyse des joueurs, il peut être parfait pour un événement de team building.

Les parties sont très courtes et elles peuvent être enchaînées. Il est possible de les faire varier en longueur en jouant sur le nombre de tours de la phase de choix (qui influe également sur la longueur de la phase de justification, chaque mot choisi devant être justifié), celui-ci étant à l'origine de 7.

Le jeu est possible dès 3 participants, mais prend réellement un intérêt à partir de 5 joueurs. Au-delà de 8 joueurs, il devient très difficile d'analyser les thèmes de chacun et la phase de justification peut être trop longue.

A mon avis, **une partie idéale comprend 6 joueurs**. L'initialisation prendrait moins de 5 minutes, et 3 à 4 parties pourraient être enchaînées en une heure.

Gestion du rythme

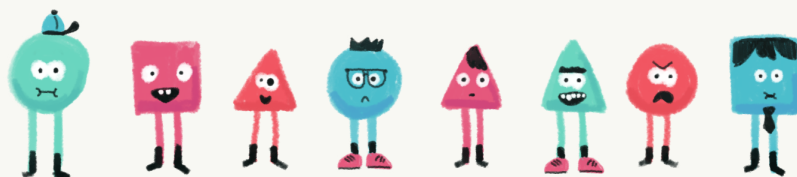
J'ai pris le parti de **n'inclure que très peu de limites de temps** dans le déroulement de la partie. Le jeu ayant pour ambition de toucher un public large, et pouvant se dérouler dans des contextes où les joueurs sont plus ou moins attentifs, je souhaite leur laisser la liberté d'évoluer à la vitesse de leur choix.

La phase de choix se doit cependant d'être contrainte par le temps afin d'éviter que certains joueurs analysent trop en profondeur les propositions, et que ceux ne souhaitant pas entrer dans ce niveau de complexité s'ennuient. Dès l'affichage des 2 mots, 30 secondes sont laissées pour choisir. Cette limite reste assez peu contraignante.

Personnaliser son avatar

Afin d'engager le joueur dans ses choix et de lui faire pleinement ressentir le risque de devenir le paria, **un avatar est attribué à chacun des joueurs**.

Pour renforcer la projection du joueur dans son avatar, ceux-ci sont personnalisables lors de la phase d'initialisation du jeu. Il s'agit également d'un apport ludique.



Il suffit de peu d'éléments distinctifs pour créer une grande variété d'avatars. Plus de détails concernant le choix esthétique des personnages sont expliqués page suivante.

L'ESTHETIQUE DU JEU

Les inspirations visuelles

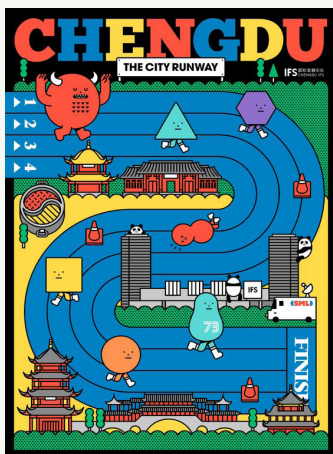
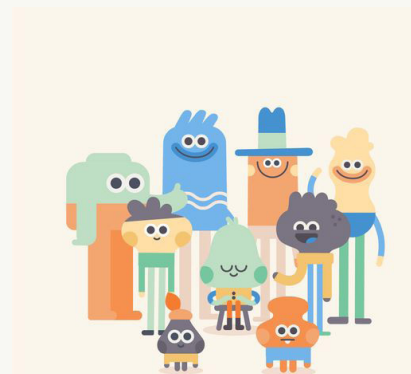
J'ai basé mes recherches esthétiques en fonction de **trois enjeux clés**:

diversité dynamisme synthétisme

Les **formes géométriques** et l'**association de nombreuses couleurs vives** expriment parfaitement le fond de mon expérience:

- la diversité des individus et des opinions au sein d'une société et d'un groupe;
- la singularité des individus;
- une ambiance fun et énergique;
- une mise en opposition de choix.

J'apprécie particulièrement ces personnages de formes géométriques qui, à la manière d'*among us* ou de *fall guys*, peuvent servir d'identité forte au jeu.



Références:
Dave Arcade
Marc Böttler
IFS Chengdu
Pori Jazz
Retro No Future Games
Festival

Audio

Les parties se jouent avec plusieurs téléphones utilisés en simultanée, proches physiquement. En ajoutant le fait qu'une ambiance musicale peut également déjà être présente dans l'environnement des joueurs, j'ai pris le parti de **ne pas inclure de musique au jeu**.

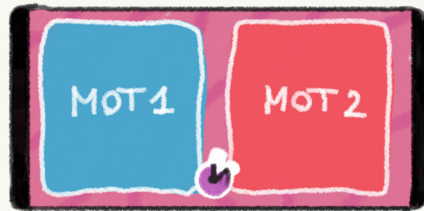
Cependant **différents bruitages d'ambiance sont présents**. Un jingle se joue lors de l'ouverture de l'application et le lancement d'une partie. Et différents feedbacks sonores sont lancés lors des actions des joueurs.

L'interface

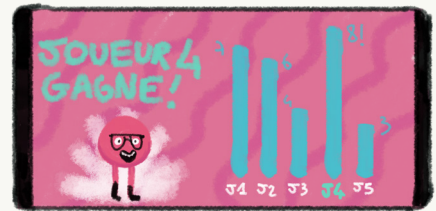
Afin de renforcer au maximum les interactions entre les joueurs dans le tangible, l'interface contient un minimum d'informations et requiert très peu d'interactions.



Menu principal



Choix des mots



Annonce du vainqueur

Les signes et feedbacks

Chacune des actions des joueurs est renforcée par des feedbacks sonores et visuels et ce, avec pour objectif de **renforcer l'ambiance festive du jeu**.

Du fait de l'utilisation de plusieurs supports en simultané, les feedbacks sonores sont utilisés uniquement lors d'**actions se déroulant en décalé** (lorsque le joueur sélectionne le mot choisi, lorsqu'il vote pour valider ou non une justification) ou **se déroulant sur le support de peu de joueurs** (être le paria, avoir une justification majoritairement validée ou invalidée). Les feedbacks sonores joués sur un seul support permettent en plus, aux yeux des autres joueurs, d'ancrer l'événement dans le tangible (le son provenant d'un endroit différent selon le joueur à qui il est attribué).

SEQUENCE DE GAMEPLAY

Voici la présentation d'une séquence de gameplay du point de vue d'une joueuse nommée Cécile:

Initialisation

Après s'être tous connectés en local, les joueurs lancent la partie. Cécile commence par personnaliser son avatar, elle laisse parler sa créativité!



Début de partie

Le mot danger est affiché sur l'écran de Cécile, c'est le thème qu'elle va devoir suivre cette partie. Les autres thèmes présents dans la partie sont affichés quelques instants.

Phase de choix

Manche 2 : Balle / Ski

Cécile décide de voter pour "ski", "balle" étant plus difficile à inclure dans son thème. Seul un joueur choisit le mot "ski" avec elle, elle augmente donc d'un échelon sur la jauge du paria.

Manche 1 : Piscine / Four

Tout le monde a choisi "piscine" sauf le joueur 4 (qui augmente de 3 sur la jauge de paria).

Manche 3 : Couteau / Blessure

Un défi apparaît: "votez comme le joueur 4, vous gagnerez un point". Cécile se rappelle que le tour 1 le joueur 4 avait voté "four" (et était le seul), le 2e tour, c'était "table". Son thème est probablement "cuisine", elle décide donc de choisir "couteau", mot s'en rapprochant le plus. Malheureusement, le joueur 4 a eu peur d'être seul à nouveau, il a voté "blessure", comme tout le monde, sauf Cécile qui augmente de 3 sur la jauge de paria.

Manche 4 : Binôme / Bagarre

Cécile va avoir du mal à justifier le mot "binôme" alors que "bagarre" serait beaucoup plus facile. Cependant, "bagarre" lui semble être trop spécifique. Par peur d'être le paria une nouvelle fois, elle décide de voter pour le mot "binôme". Cette stratégie a fonctionné car tout le monde a voté ce choix.

Phase de justification

Cécile parvient sans trop de difficulté à justifier les mots "piscine", "ski" et "couteau" pour son thème "danger". Ses tentatives pour justifier "binôme" n'ont par contre pas été validées. Elle justifie deux autres mots, ce qui fait un total de 5 mots.

Après 7 manches de jeu, Cécile a été le paria 2 fois et dans la minorité 2 fois. Elle perd 3 points dû à son placement dans la jauge du paria. Elle s'est rattrapée en trouvant 3 thèmes sur les 5 autres participants, ce qui lui vaut 2 points bonus. Elle part avec un désavantage de -1 point.

Phase finale

Si l'on ajoute la pénalité à ce score on obtient 4, un score relativement mauvais! A cause de ses quelques erreurs dans cette partie, Cécile finit avant-dernière.