

Trash for life : pollue durablement ta ville

LES LAPONS CRÉATHONS (ANCIEN NOM : LES CRÉATHINS)

- chef d'équipe : Dominique Provot (Dominique.provot@numerique64.fr)
- Benoît Lacherez (benoit.lacherez@numerique64.fr)
- Julie Pascau (julie.pascau@gmail.com)
- Margaux Rivet (margaux.rivet@laposte.net)

DESCRIPTION COURTE DE VOTRE PROJET

Dans ce jeu géolocalisé (*urban gaming*), en réalité augmentée et alternée, on est un mutant qui ne peut survivre que dans un espace pollué ; le but est de contaminer son environnement de toutes les façons possibles (entasser des déchets, gaspiller...). C'est une façon décalée et ludique de sensibiliser aux risques et aux comportements responsables par l'action. La structure du jeu se fonde sur la cartographie réelle (comme Pokemon Go ou Ingress) et sur des données ouvertes (qualité des eaux, pollution de l'air...) qui influencent le jeu.

PUBLICS CIBLES

Adolescents et jeunes adultes

OBJECTIFS

Prendre le contrepied des approches conventionnelles d'éducation au développement durable sans culpabiliser.

Capter l'attention des jeunes sur les enjeux environnementaux, sanitaires et sociaux des différentes pollutions.

Rendre tangible par un gameplay original l'impact écologique direct des actions polluantes et leurs conséquences en chaîne.

Apporter les éléments d'information contextualisés par la psychologie inversée. Par exemple, le fait de ne pas récolter les poubelles entraîne un air vicié (+ 10 points) et l'émergence d'une nouvelle population animale (rats et cafards, + 12 points), l'écoulement de substances toxiques (+5 points) dans les nappes phréatiques entraîne des maladies (+ 15 points). Les mauvaises odeurs (+3 points) rendent les voisins agressifs (+ 8 points)... Autre exemple : le joueur mutant peut mourir s'il se lave, sauf sous la pluie acide. Les alertes pollution de l'air ou des eaux de baignades diffusées en open-data apportent des bonus au joueur.

CARACTERE INNOVANT

Déterminez les solutions déjà existantes dans le domaine. En quoi votre solution s'en distingue-t-elle ? Détaillez les innovations apportées (techniques, en termes d'usages, organisationnelles), justifiez le caractère innovant du projet.

L'objectif est de ne pas de faire un jeu sérieux comme ceux qui existent déjà, souvent très moralisateurs et dont l'objectif est de transmettre du contenu au détriment du gameplay, mais d'offrir une vraie expérience de gamer où l'incarnation d'un personnage anti-développement durable permettra paradoxalement une meilleure implication

doublée d'une réelle prise de conscience. L'objectif est donc d'apprendre par la contextualisation de l'action. Le joueur comprendra les bons gestes du développement durable en évaluant l'impact de ses choix (points et bonus) dans son jeu. Il sera aussi sensible au respect des standards habituels et à l'humour du jeu ainsi qu'à son aspect anticonformiste voire un peu rebelle.

L'application est téléchargeable et jouable uniquement avec des smartphones ou des tablettes et en mouvement ce qui favorise l'exploration de son environnement local.

Il est organisé en mode transmedia : d'un réseau social à un autre, le suspense est relancé et la communauté des joueurs augmente.

Ce jeu incite les jeunes à découvrir leur environnement proche, leur rue ou leur quartier où des aventures les attendent et à interagir en réalité augmentée. Par exemple, s'ils scannent une mare, ils peuvent la polluer en y déversant des produits chimiques ou l'assécher en y puisant toute l'eau pour arroser leur jardin.

De plus, le caractère perversif de l'application permettra des interactions entre les joueurs.

CARACTERE EDUCATIF

Soulignez en quoi votre projet répond à des besoins de la communauté éducative au sens large.

La gamification de l'enseignement peut être une stratégie efficace pour aborder avec les élèves les représentations et idées qu'ils ont d'un sujet aussi vaste que le développement durable. En effet, jouer à polluer une ville va apprendre aux élèves à être vigilants quant à leurs comportements quotidiens et surtout à réfléchir sur l'impact que leurs actions peuvent avoir sur l'environnement par le système du jeu qui quantifiera leur impact et le taux de pollution qu'ils ont réussi à générer.

Le jeu permettra d'aborder le domaine 4 du socle commun du socle de connaissances, de compétences et de culture ("les systèmes naturels et les systèmes techniques") où le jeune doit connaître *"l'importance d'un comportement responsable vis-à-vis de l'environnement et de la santé et [où il] comprend ses responsabilités individuelle et collective. Il prend conscience de l'impact de l'activité humaine sur l'environnement, de ses conséquences sanitaires et de la nécessité de préserver les ressources naturelles et la diversité des espèces. Il prend conscience de la nécessité d'un développement plus juste et plus attentif à ce qui est laissé aux générations futures. - Il sait que la santé repose notamment sur des fonctions biologiques coordonnées, susceptibles d'être perturbées par des facteurs physiques, chimiques, biologiques et sociaux de l'environnement".*

STRATEGIE MARKETING

Définissez le positionnement marketing envisagé (distribution, prix, promotion/communication), forces et faiblesses de la concurrence.

Il existe déjà de nombreux jeux sérieux d'éducation au développement durable. Beaucoup visent l'acquisition de gestes éco-citoyens ciblés (savoir trier les déchets, identifier les différentes pollutions...) sur le mode informatif et magistral suivi de quizz. On trouve aussi des propositions plus ludiques comme Terrabilis, jeu de plateau maintenant disponible pour smartphone et tablette et qui reprend le principe du Monopoly. En revanche nous n'en avons pas trouvé qui reprennent clairement les codes du jeu vidéo d'action sans sacrifier la part éducative.

Le jeu sera diffusé sous la forme d'une application mobile. gratuite, afin de pouvoir toucher un large public, parmi les 12-25 ans.

Pour lancer le produit, une stratégie transmédia sur les réseaux sociaux pourra immerger le joueur dans un univers globalisé et offrir la possibilité aux joueurs de s'intégrer dans une communauté (une annonce un peu énigmatique

sur Twitter pour lancer le jeu, une publication sur une page Facebook d'un pseudo ministère de la Santé pour annoncer qu'un curieux virus affecte des personnes et les conduit à d'étranges comportements...)

Financement participatif avec appel à une communauté de gamers éco-responsables (création d'un Ulule).

Mais on pourrait aussi prévoir des achats in-app (polluants divers, déchets, matériel pour réaliser des actions anti-écologiques...) ainsi qu'un parrainage par des fondations ou ONG spécialisées dans le .

RISQUES ET FREINS

Identifiez les freins à la réalisation du projet et des risques susceptibles de réduire son impact.

La démarche éducative risque d'être incomprise : résistance des adultes sur le fait d'incarner un personnage anti-responsable.

Un jeu géolocalisé avec des interactions est plus lourd à développer, surtout si l'on veut créer des animations en lien avec la réalité.

REGLEMENT DU CONCOURS

Les participants déclarent avoir lu et accepté le règlement du présent concours rendu accessible sur la page Facebook CréathonC2E <https://www.facebook.com/CreathonC2E>