

RALENTIR OU PÉRIR



Équipe de travail

UX Design

- Mélanie Delinselle
- Habib Sahraoui

UI Design

- Simon Roussel
- Timothée Jezek

Marketing

- Anna Guiose

Direction Artistique

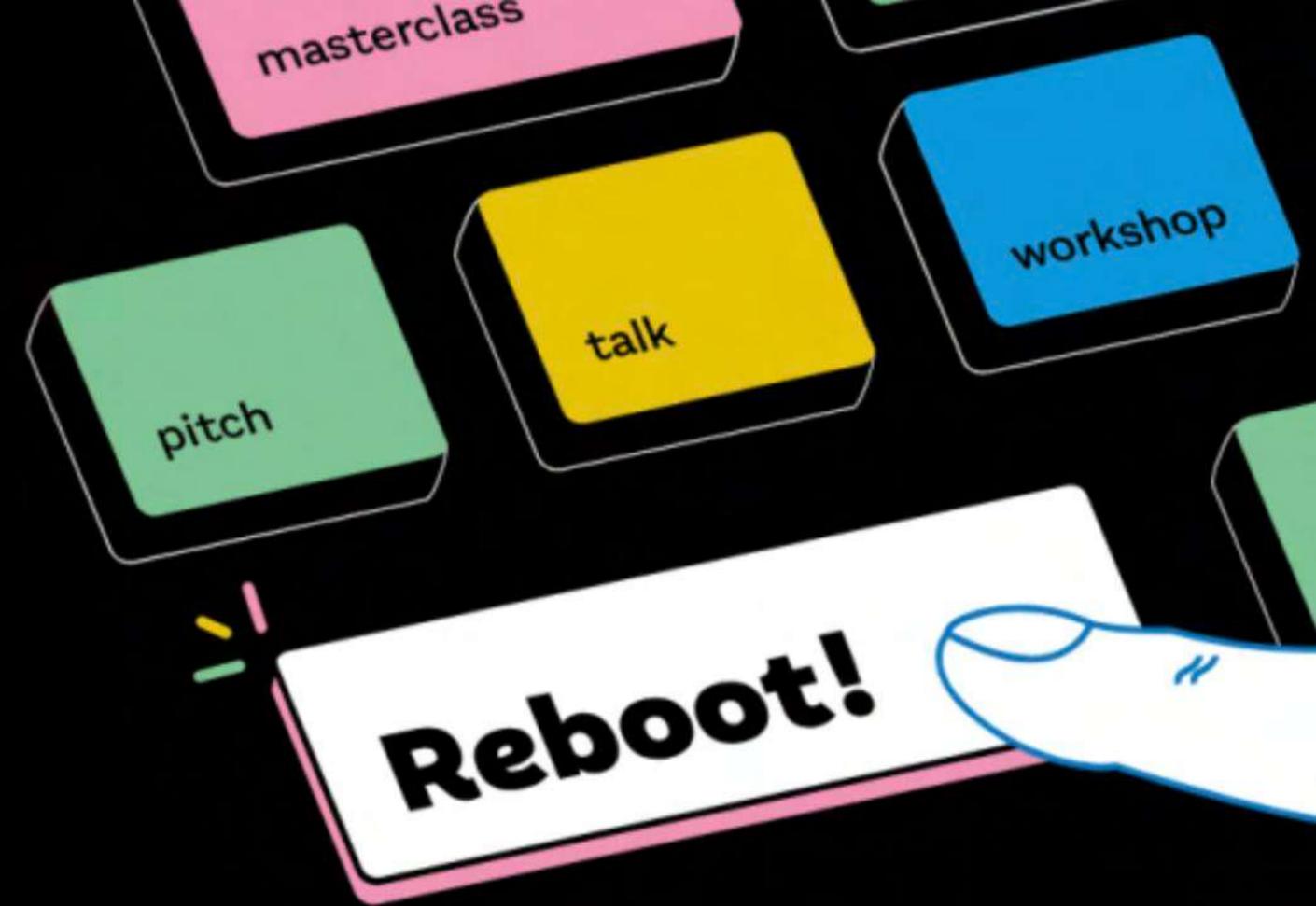
- Léna Benard
- Alain Cazier

Reboot!

Le projet "Reboot!" est un événement étudiant axé sur la communication responsable.

En l'espace de trois jours, nous nous concentrerons sur la création de solutions innovantes et l'implémentation d'actions pour révolutionner notre domaine, axées sur un thème spécifique.

Reboot est une chance pour nous de développer des approches novatrices, d'adopter des pratiques de communication plus responsables, et de nous impliquer dans des projets porteurs de sens.



Ralentir ou périr : l'économie de la décroissance

D'après la thèse sur la décroissance et du livre de l'économiste Timothée Parrique

Timothée Parrique propose une critique approfondie du modèle économique actuel fondé sur la croissance, en mettant en lumière ses limites et ses dangers.

Il défend l'idée que la croissance capitaliste, autrefois un moyen de reconstruire les économies et d'éradiquer la pauvreté, est devenue un **problème existentiel menaçant la survie de l'humanité.**

Il plaide pour une transition vers une économie de la décroissance, qui impliquerait une diminution organisée et réfléchie de la production et de la consommation, visant à réduire notre empreinte écologique.

Statistiques mondiales sur le climat

Source : statistiques.developpement-durable.gouv.fr

42%

des émissions mondiales de GES
étaient dues à la production
d'électricité en 2020

+51%

d'augmentation émissions
mondiales de GES entre 1990 et
2020

+9 cm

représente l'élévation du niveau
moyen des mers entre 1993 et 2021

À partir de ces chiffres et de la thèse de Timothée Parrique, nous sommes partis du postulat que le modèle actuel de croissance économique est insoutenable à long terme, et qu'une réorientation vers une économie de décroissance est nécessaire pour assurer un avenir durable, en commençant par un **effort collectif des pays mondiaux**.

Comment sensibiliser de manière efficace à l'importance de la coopération entre les États pour faire face aux défis environnementaux ?

Notre concept

Pour répondre à cette problématique, nous avons développé un jeu de société destiné aux personnes âgées de 10 ans et plus.

Ce jeu vise à **sensibiliser les joueurs à l'importance de la coopération entre les États** pour résoudre les problèmes environnementaux. En jouant à ce jeu, les participants auront l'occasion de découvrir des alternatives écologiques, de comprendre les défis posés par la production excessive et le productivisme, tout en explorant des solutions qui peuvent être mises en œuvre à l'échelle des États.

L'objectif principal de ce jeu est de susciter une prise de conscience efficace et de promouvoir la coopération internationale pour relever les défis environnementaux cruciaux.



Pourquoi un jeu de société ?



L'engagement ludique pour s'adresser à tous les profils

Le jeu fait appel à 9 mécaniques d'engagement liées à divers facteurs (sociaux, narratifs, contrôle, gestion...).

Ces différents leviers incitent les acteurs à s'investir dans une thématique, qu'elle les intéresse ou non.

L'engagement permet donc d'atteindre plus facilement les sceptiques ou les réfractaires imperméables au discours écologique lorsqu'il est présenté frontalement.



Le nudge ou la manipulation douce

Les jeux ont souvent recours à des mécaniques de nudge (manipulation douce) telles que le renforcement positif (bonus) ou négatif (pénalités), un contexte narratif ou des objectifs/conditions de victoire définis.

Ces nudges ont pour effet d'inciter les joueurs à favoriser une action au détriment d'une autre. Dans ce contexte, les stratégies individualistes de production sont plus punitives que les autres actions.

Cet équilibrage permet de faire passer du sens de manière plus implicite qu'une communication classique et réduit donc les risques de rejet.



Espace neutre et sans conséquence

Le jeu offre un environnement où les participants peuvent expérimenter sans risque les conséquences de différentes actions.

Cela peut être particulièrement utile pour aborder des questions délicates sans les implications du monde réel tout en limitant les possibilités de jugement ou d'affrontement politique liées à la thématique.



L'émotion au service de la mémorisation

Les jeux peuvent susciter plus facilement des émotions variées chez les joueurs (anticipation, déception, joie, surprise...) sur une courte période.

En associant le message écologique aux émotions ressenties, le public s'approprié le contenu par l'expérience vécue, diminuant les chances de rejet ou d'oubli.

Créer de l'engagement : 9 leviers

Sacrifice de points pour ne pas perdre (seul ou en groupe)

Dé de chance de réussite

Libre arbitre entre 4 actions et possibilités

Survie et décisions collectives

Rejouabilité : défi d'atteindre la survie de tous

Choix d'actions impactant l'objectif global et individuel

Collecte de cartes et bonus

Ressources de survie limitées

Événements climatiques et scénario de survie



Fédérer par l'amusement: 4 types de fun

People fun

Mécanique de collaboration et de défiance entre les agents.

Hard fun

Obstacles et challenges environnementaux déterminants pour la survie.

Serious fun

Actions impactantes sur la survie du joueur et de ses voisins.

Easy fun

Intégration de la chance (recours au dé de résolution) et du hasard (caractère imprédictible des événements climatiques).

Interagir

Inciter à la collaboration des acteurs et éduquer à la nécessité d'agir collectivement.

Challenger

Sensibiliser à l'urgence climatique et au danger de l'inaction face aux défis environnementaux.

Impacter

Encourager la créativité et la prise d'initiative pour soi et pour la collectivité.

S'adapter

Apprendre à faire face aux événements qui semblent insurmontables.

Adresser différentes sensibilités : typologie de joueurs de Bartle



Socialisateurs

Amateurs d'échange et de collaboration (profil dominant chez 80% de joueurs).



Explorateurs

Apprécient la découverte, la résolution de problématiques et l'apprentissage.



Accomplisseurs

Motivés par la maîtrise, collecte et complétion et la progression.



Tueurs

(1% des profils de joueurs) : cherchent la domination à la supériorité.

Interagir

Mettre en place des mécaniques d'échange de ressources, d'aide et de décision commune.

Découvrir

Offrir une action de découverte (fonction recherche) et de résolution de problème (événements climatiques).

Performer

Recours à la jauge de stabilité environnementale et à l'action de création de stabilité.

Défier

Contrôler les actions de ses voisins et décider de son degré de collaboration.

L'impact de notre jeu sur la communication et l'influence responsable

● Communication responsable

● Créativité

- **Communication et sensibilisation** : Le jeu sensibilise les joueurs à des questions environnementales critiques et à la nécessité de la coopération internationale pour y faire face. Il peut jouer un rôle éducatif en encourageant les joueurs à réfléchir aux défis mondiaux liés à l'environnement.
- **Influence responsable** : Le jeu peut influencer positivement les comportements des joueurs en les encourageant à adopter des attitudes plus responsables vis-à-vis de l'environnement. Il peut inspirer l'engagement social et politique pour des actions environnementales.



Reproduction, réutilisation et déploiement du jeu

Création de kits de jeu

Production et distribution de kits de jeu complets, incluant tous les composants nécessaires (plateau, cartes, règles, etc.) en matériaux durables.

Collaboration et partenariats

Collaboration avec des écoles et des universités pour intégrer le jeu dans leurs programmes éducatifs et activités parascolaires.

Partenariats avec des ONG et des organisations environnementales pour utiliser le jeu dans leurs campagnes de sensibilisation.

Version numérique imprimable

Création d'une version numérique imprimable du jeu pour augmenter sa portée et faciliter l'accès à un public plus large.