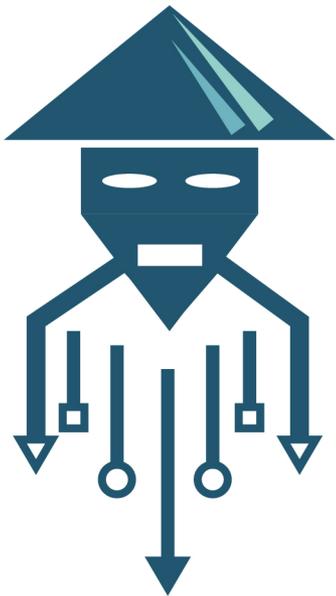


Partie 2 - B1.1

Techniques de narration



NEET SYSTEM

Online Educational Escape Rooms to
Re-engage ESLs and NEETs

Le joueur et l'avatar dans les Escape Rooms*



Les Escape rooms offrent un apprentissage expérientiel et attirent l'intérêt des joueurs à la recherche d'un jeu non traditionnel (Wiemker, Elumir et Clare, 2015). L'une des principales caractéristiques distinguées de ces jeux réside dans la relation entre le joueur et l'avatar.

Plus précisément, contrairement aux jeux numériques où il ya une séparation entre le joueur et l'avatar dans le monde du jeu, dans les jeux d'Escape room, le joueur et l'avatar sont les mêmes (Nicholson, p. 1).

* Le terme de «Salle d'évasion» sera également utilisé en synonyme à Escape room.

Le concept du jeu significatif (faisant du sens)



S'inspirant des points de vue de Salen et Zimmerman sur la conception de jeux dans leur livre « Rules of Play », l'un des concepts les plus importants dans la réalisation d'un jeu réussi réside dans le jeu significatif (2004).



Engager le joueur dans des activités significatives



Pour qu'un joueur soit engagé dans des activités significatives de jeu, les actions du joueur doivent être :

discernable

- ce qui signifie que le joueur comprend le résultat de ce qu'il fait.

intégré

- ce qui signifie que chaque action du joueur fait une différence dans l'intrigue du jeu.



Tâches significatives d'Escape rooms

Dans le contexte des jeux d'Escape rooms, le jeu significatif signifie que les défis qui seront créés et les tâches:

« ne sont pas simplement là pour être des obstacles à gagner le jeu, mais chaque défi a un but et est lié à un récit plus large, donnant au joueur un moyen de trouver un sens à ses actions”



(Nicholson, 2015, p. 6).



Connexion du joueur au récit

La première façon de donner un sens aux défis est d'initier le joueur au contexte du jeu (Howard, 2008). Plus précisément, si le jeu ne crée pas un engagement profond du joueur dans le contexte du jeu dès le début, le joueur peut alors oublier le rôle qu'il est censé jouer.

À cet égard, le récit du jeu doit fournir un équilibre entre le récit et la signification du jeu afin de promouvoir la participation active et l'intérêt du joueur (Nicholson, 2015, p. 7).





Dystopie?

Déetective?

Voyage dans le temps?

Célébrités?

**Histoire
intéressante?**



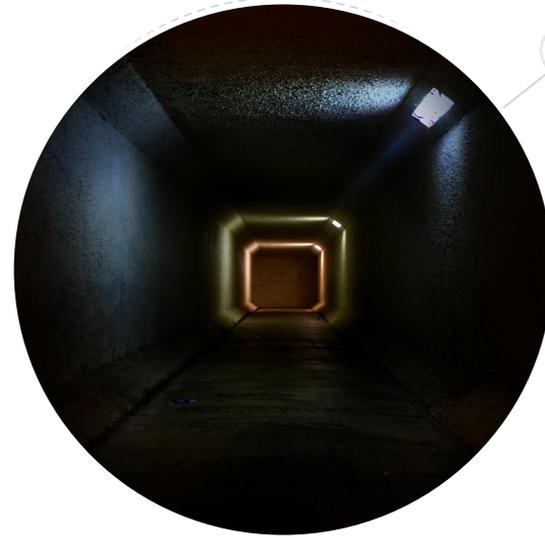
**Pouvez-vous penser à un cadre intéressant
qui engagera le public "NEETs" dans des
défis d'Escape rooms ?**



Désengager les complots

La recherche sur la conception des jeux d'Escape rooms montre qu'il y a beaucoup de salles d'évasion qui

« se composent de défis qui n'ont pas de sens dans le genre, les paramètres, ou le monde dans lequel le jeu est placé »



(Nicholson, 2015, p.2).

Éviter le désengagement du joueur



Afin d'éviter le désengagement du joueur, les concepteurs de jeux de salle d'évasion peuvent suivre les conseils de Lee Sheldon (dans Nicholson, 2016) sur les trois choses que le public veut :

Emmenez-moi dans un endroit où je n'ai jamais été.

Faites de moi quelqu'un que je ne pourrais jamais être.

Laissez-moi faire des choses que je ne pourrais jamais faire.

Cohérence dans le récit de la salle d'évasion



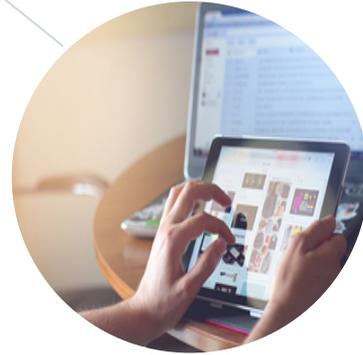
NEET SYSTEM

Au cours d'un jeu de salle d'évasion, le joueur est confronté à une série de défis qui sont liés à la narration du jeu, au cadre du jeu et aux actions du joueur. Cependant, si les éléments ci-dessus ne sont pas cohérents avec le jeu de la salle d'évasion, cela provoquera un désengagement mental du joueur.

Souvent, les incohérences en tant que telles existent parce que le concepteur du jeu n'a tout simplement jamais pris du recul et s'est demandé "Pourquoi cela existerait-il ?" (Nicholson, 2016, p. 9).



Engager les joueurs dans des processus de réflexion



Plus précisément, les jeux de salle d'évasion incitent les joueurs à s'engager dans un processus de réflexion tout en résolvant un énigme. Ce processus exige des individus qu'ils travaillent sur les énigmes en utilisant de multiples approches de la connaissance (Wiemker, Elumir, & Clare, 2015). Pour que le joueur comprenne chaque énigme, il est nécessaire de lui fournir de bons scénarios afin d'éviter les malentendus et les déceptions dans le processus de résolution d'un énigme.



Révéler les solutions suggérées

Pour cette raison, les joueurs doivent recevoir des conseils utiles qui révèlent des actions de pensée suggérées pour parvenir à une solution.

Résoudre des énigmes

Bons
scripts

Indices
utiles

Actions de
réflexion

Garder l'histoire simple et courte



Selon Schell (2008), une stratégie de conception clé consiste à **garder l'histoire simple** afin que les joueurs puissent mieux comprendre comment les énigmes s'inscrivent dans le récit et le cadre du jeu.

Il est extrêmement important que les concepteurs comprennent que pendant une courte période de jeu, les joueurs de la salle d'évasion n'ont pas le temps d'explorer une histoire en profondeur.

C'est pourquoi Sheldon (2014) le propose :

"la meilleure solution est de révéler l'histoire à travers l'exposition mise en lumière au cours de l'action d'une histoire en cours"(p. 198).



Exposer l'histoire en petits morceaux de contenu

Lorsque l'histoire est partiellement exposée aux joueurs par le biais des défis du jeu, le contenu de l'histoire peut être présenté en petits morceaux au lieu de placer de longs textes d'histoire pendant le récit “d'avant-match”.

Plus précisément, en plaçant des textes courts dans le cadre des défis, **alors qu'il peut sembler, du point de vue du concepteur - qu'il sera pris au piège dans la création de salles d'évasion linéaires, le joueur peut comprendre le cadre du jeu sans être submergé** par une multitude d'informations à la fois (Nicholson, 2015, p. 6).





Questions pour la réflexion

- ◎ Pourquoi pensez-vous qu'une longue histoire serait écrasante pour les joueurs?
- ◎ Pouvez-vous donner quelques exemples d'une histoire courte mais engageante?
- ◎ Pouvez-vous penser à quelques exemples d'histoires de base qui peuvent être utilisées dans le cadre de matières scolaires particulières?

Merci!

Des questions?





References

Howard, J. (2008). *Quests: Design, theory, and history in games and narratives*. Available at:

<https://content.taylorfrancis.com/books/download?dac=C2010-0-47512-0&isbn=9781439880814&format=googlePreviewPdf>

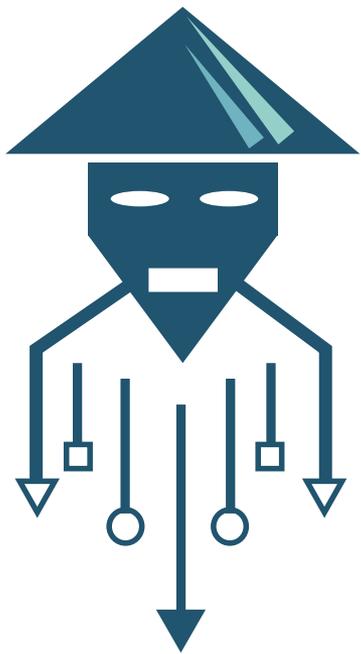
Nicholson, S. (2016). *Ask Why: Creating a Better Player Experience Through Environmental Storytelling and Consistency in Escape Room Design*. Available at <http://scottnicholson.com/pubs/askwhy.pdf>

Nicholson, S. (2015). *Peeking behind the locked door: A survey of escape room facilities*. Available at: <http://scottnicholson.com/pubs/erfacwhite.pdf>

Schell, J. (2008). *The Art of Game Design: A book of lenses*. Available at: <http://www.aisacademics.com/wp-content/uploads/2017/07/GAD101-Introduction-to-Game-Development.pdf>

Wiemker, M., Elumir, E., & Clare, A. (2015). *Escape room games: Can you transform an unpleasant situation into a pleasant one?*. Available at:

<https://www.google.com/url?sa=t&rct=j&q=&esrc=s&source=web&cd=1&cad=rja&uact=8&ved=2ahUKEwiVurKYn7HhAhULNBQKHSraBOgQFjAAegQIBBAC&url=https%3A%2F%2Fthecodex.ca%2Fwp-content%2Fuploads%2F2016%2F08%2F00511Wiemker-et-al-Paper-Escape-Room-Games.pdf&usg=AOvVaw3gJRMjw90mMO9gyZIsXaoq>



NEET SYSTEM



Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union

The European Commission support for the production of this publication does not constitute an endorsement of the contents which reflects the views only of the authors, and the Commission cannot be held responsible for any use which may be made of the information contained therein.

Project Number: 2018-1-DE02-KA204-005034

