

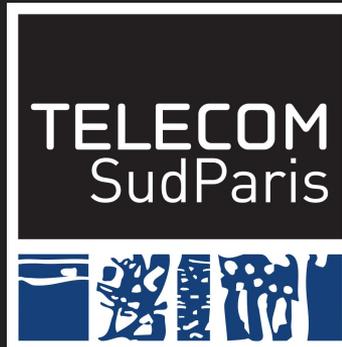


# Ec'Holo le Héros

Marie Garrigues - Pia Gausso - Paul Jarleton - Thomas Luo - Marie Pot - Sondra Strimbei

5,32

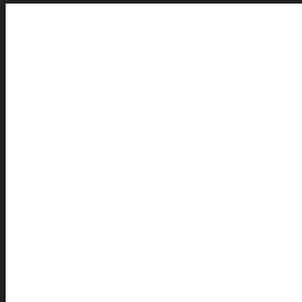
# Programme FIRST



# L'équipe



**Marie Garrigues**



**Pia Gausso**



**Paul Jarleton**



**Thomas Luo**



**Marie Pot**



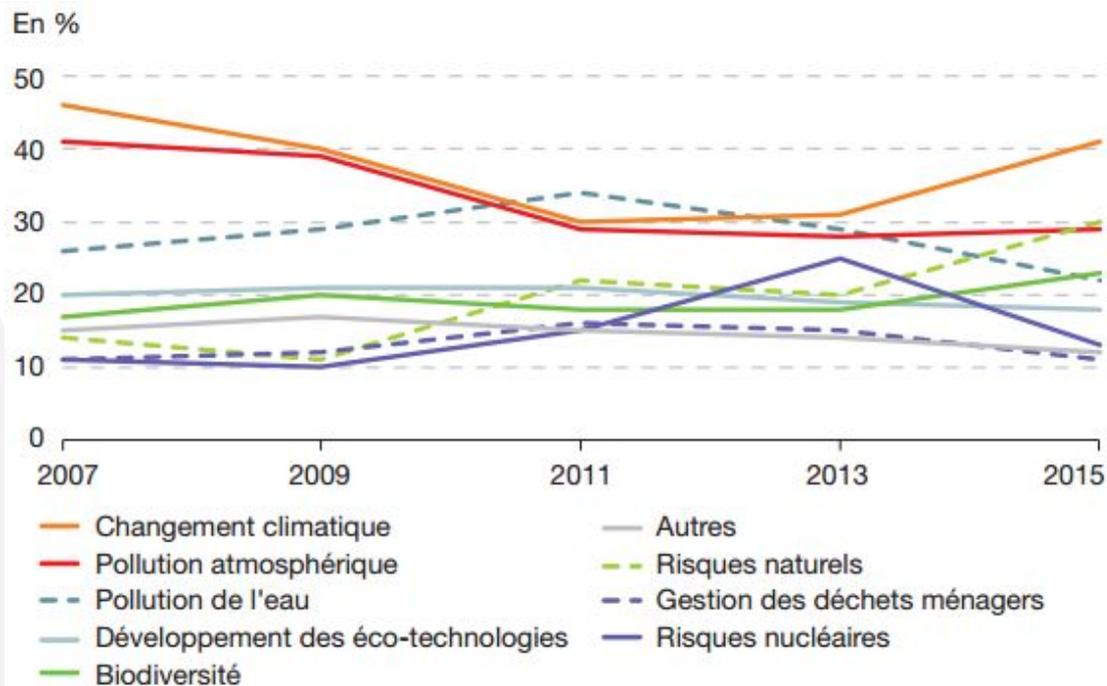
**Sondra Strimbei**

1.

# Impuissance individuelle

Face aux problèmes écologiques

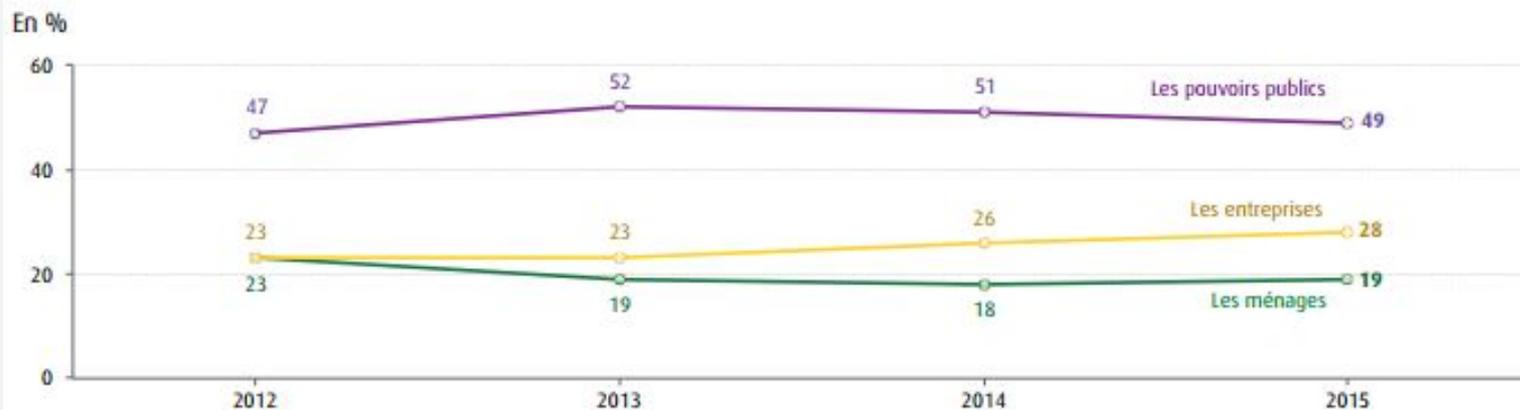
## ÉVOLUTION DES THÉMATIQUES JUGÉES PRIORITAIRES



Note : cumul des deux premières réponses.

Source : SOeS, enquête sur les conditions de vie et aspirations des Français (Credoc)

# Qui devrait agir dans la protection de l'environnement ?



Source : CGDD/SOeS, plateforme Environnement de l'enquête « Camme » réalisée par l'Insee en novembre 2015

# 2.

## Engagement et Jeu

L'engagement à travers le jeu de rôle

# Stratégies de Communication et d'Influence

## **Stratégie incitative**

Pas d'hypothèse particulière.

## **Stratégie rhétorique**

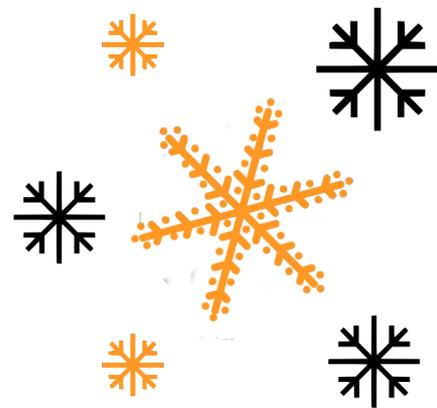
Hypothèse de l'Homme rationnel qui se comporte conformément à ses attitudes et motivations.

(Allport, 1935)

## **Stratégie comportementale**

Hypothèse de l'Homme rationalisant qui agit puis pense.

(Aronson, 1973)



# Effet de Gel

(Kurt Lewin, 1947)

“

*L'engagement est le lien  
qui relie l'individu à ses  
actes comportementaux.*

*(Kiesler et Sakumura, 1966)*

”

# Les facteurs de l'engagement

## Visibilité de l'acte

- Caractère public
- Caractère explicite
- Irrévocabilité de l'acte
- Répétition de l'acte

## Importance de l'acte

- Conséquences de l'acte
- Coût de l'acte

## Raisons de l'acte

- Raisons d'ordre interne

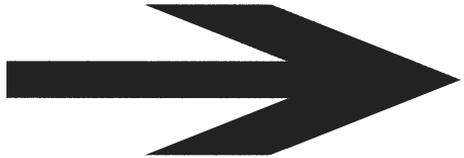
(Beauvois et Joule, 1998)

# Besoins Psychologiques primaires

**Autonomie**

**Compétence**

**Sociabilité**



**Engagement**  
**Apprentissage**  
**Valeurs**  
**Vitalité**



# The Player Experience of Need Satisfaction (PENS)

(Scott Rigby, 2006)

# Satisfaction des Compétences



# Satisfaction des Compétences



# Satisfaction des Compétences



Feedback continue

Feedback granulaire

# Satisfaction des Compétences

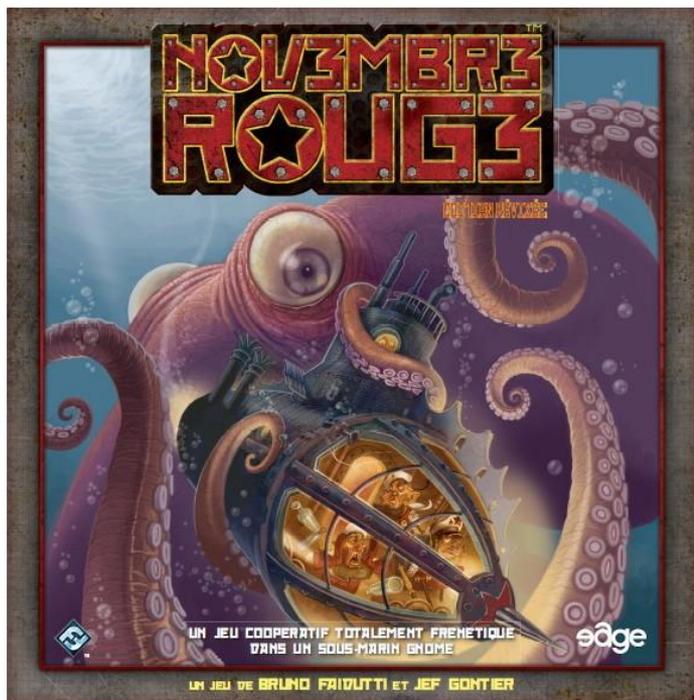


Feedback cumulatif

Feedback continue

Feedback granulaire

# Jouer à plusieurs



# Autonomie



Attack	Edge	2806/2806	196	<input type="checkbox"/>	AUTO	SKIP
Steal	Rosa	2139/2139	351	<input type="checkbox"/>		
Throw	Kain	2875/2875	75	<input type="checkbox"/>		
	Rydia	2063/2063	398	<input type="checkbox"/>		
	Cecil	3694/3694	245	<input type="checkbox"/>	ESCAPE	PAUSE

4.

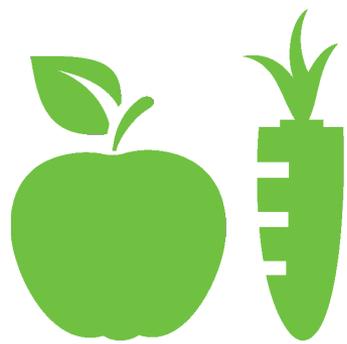
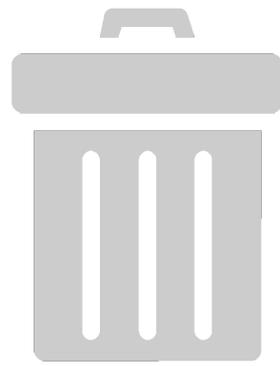
Ec'Holo le héros

# Quatre thèmes



**l'Eau et l'Air**

**Les Déchets**



**l'Alimentation**

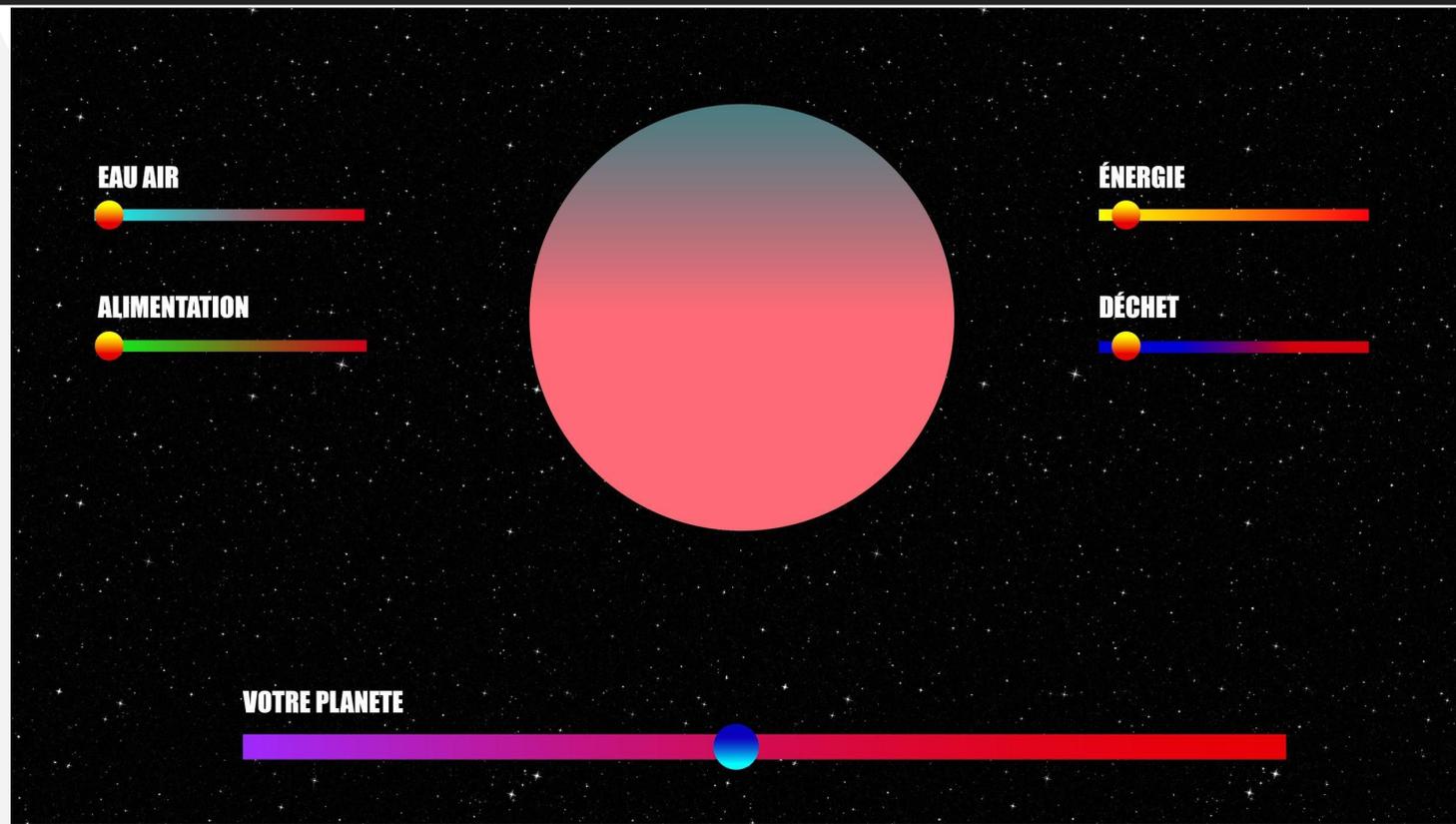
**l'Energie**

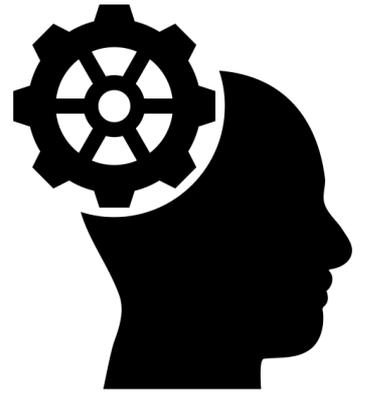


## Déroulement du jeu

- ▶ Situation initiale
  - ▶ Décision
    - ▶ Nouvelle situation

# But du jeu



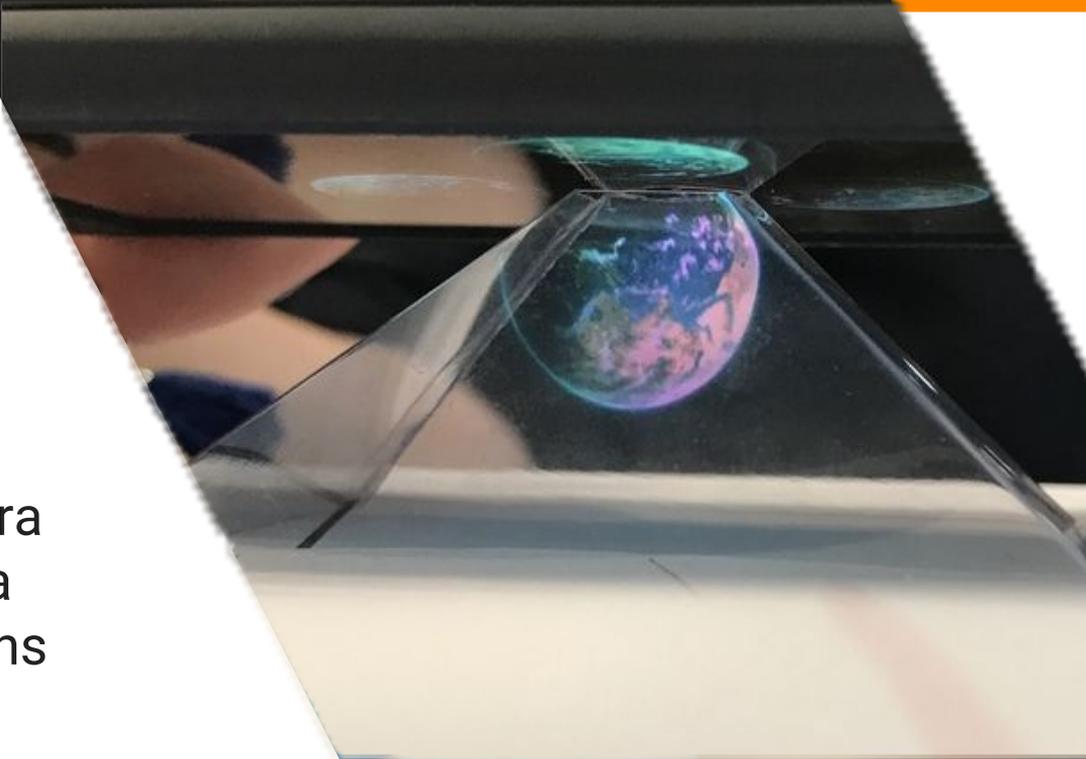


# Intelligence artificielle

En tant que maître du jeu

## Un Hologramme Evolutif

Un Hologramme permettra d'afficher l'évolution de la planète selon les décisions des joueurs.



# Merci de votre attention!

**Des questions ?**

Vous pouvez nous contacter à l'adresse suivante :

[first@jarleton.me](mailto:first@jarleton.me)

Ou sur notre site web <http://first.jarleton.me>

# Bibliographie

- ▶ Chiffres clés de l'environnement Édition 2016, Commissariat générale au développement durable.
- ▶ Opinions et pratiques environnementales des Français en 2015, Commissariat générale au développement durable, Eric Pautard.
- ▶ La psychologie de l'engagement, Robert-Vincent Joule et Jean-Léon Beauvois, 2003.
- ▶ Sur le concept de l'engagement, Howard Becker, 2017.
- ▶ De l'engagement comportemental à la participation : élaboration de stratégie de communication sur le tri et la prévention des déchets ménagers, Mickaël Dupré, 2010.
- ▶ A motivation Model of Video Game Engagement, Scott Rigby, Juin 2010.
- ▶ The Player Experience of Need Satisfaction (PENS), Scott Rigby et Richard Ryan, 2007.

Place au jeu !