

LudoMuse

Visite-jeu en famille ludique et collaboratif



CHÂTEAU
DES DUCS DE
BRETAGNE

MUSÉE
D'HISTOIRE
DE NANTES

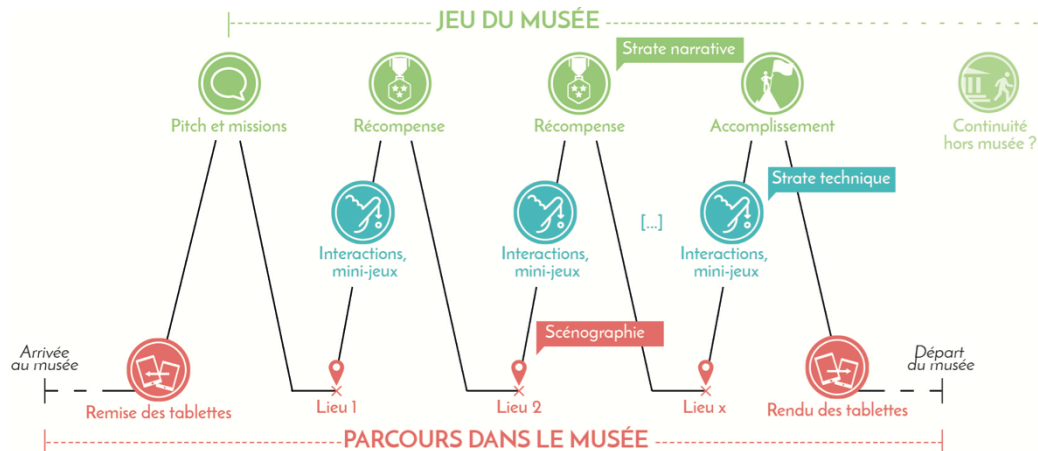
Ludomuse, un jeu sur tablettes collaboratives

Les enjeux

- Souhait de renforcer la sociabilité dans le musée
- Permettre aux familles de visiter ensemble

Hypothèse de départ :

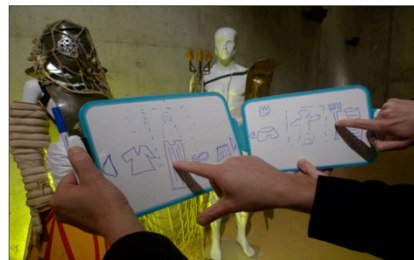
- 2 tablettes connectées entre elles, une pour les enfants, une pour les adultes
- Une bibliothèque d'interactions adaptable pour différentes thématiques
- et pour différents musées.



Ludomuse

Modalités de réalisation

- Un consortium de production : Laboratoire Erasme, Paris Musées (Cernuschi), Château des ducs de Bretagne - musée d'histoire de Nantes
- Un modèle économique permettant une « industrialisation » avec financement du ministère de la Culture et engagement des musées pour la première phase, puis une commercialisation par une entreprise privée une fois l'application réalisée.



Patrick VINCENT (@pvincent) · 21 mai
Cette semaine l'équipe #ludomuse n'hésite pas à mettre en situation ses scénarios d'expérimentation, test, @chateau Nantes

Ludomuse

Avec de l'aide RETROUVE...

(prendre en photos, flasher un QR code)



Cet/ces objet(s) à partir d'un détail

Tels animaux dans les représentations

Le plus possible de tel ou tel motif dans les décors

Des détails dans l'architecture que le 2nd joueur aura choisis et pré-sélectionner

Transforme la tablette en TÉLÉCOMMANDE...

(consulter une image, une vidéo, écouter un son)



Et prend le contrôle sur le 2nd écran pour utiliser plusieurs modes d'affichage

Et utilise la pour effectuer des actions avec la 2nde tablette (projeter, éclairer, jouer un média...)

Et prend le contrôle d'un objet ou d'un dispositif externe (objets connectés, lumière...)

Avec des moyens différents COMPTE...

(renseigner un contenu)



Les représentations de tel animal pendant que l'autre joueur doit parier sur le résultat

Ces animaux dans les représentations

Ces motifs dans les décors

Ces détails dans l'architecture

MIME et VALIDE...

(se faire prendre en photo)



La posture de cette statue, en te faisant prendre en photo

La fonction de cet objet

Le personnage de cette représentation en te faisant prendre en photo

DESSINE ou REPRODUIT...

(dessiner en calque, dessiner en collaborant)



Une moitié de ce motif décoratif, l'autre joueur fait la deuxième moitié

Ce détail architectural pendant que l'autre joueur l'aide (propose des outils de dessins etc.)

Tel ou tel dessin pendant que l'autre joueur effectue une action / un geste en lien

CONSTRUIT...

(glisser / déposer)



Le puzzle de cette peinture avec les pièces fournies par le 1er joueur parmi un set complet

Les morceaux de cet objet triés au fur et à mesure par l'autre joueur

Les parties de ce costume d'époque

COLLECTE en parallèle...

(flasher un QR code)



Des indices pour trouver un objet, le 2nd joueur trouve des indices complémentaires

Différents objets pour découvrir les liens entre eux

Des motifs qui racontent une histoire

Des extraits sonores qui forment un conte

RASSEMBLE...

(montrer les tablettes / smartphones)



Ta version d'un conte avec celle de l'autre joueur

Tes indices avec ceux de l'autre joueur

Tes réponses avec celles de l'autre joueur

Une photo prise pendant ton action et une photo de l'autre joueur prise pendant son action

Ludomuse

Méthodologie :

- Prototypage sur deux musées test (Nantes et Paris)
- Évaluation en deux temps
- Développement de LudoMuse Editor permettant le développement de nouveaux parcours en interne.
- Réalisation de l'application définitive, finalisation des interactions, résolution des problèmes de connexion
- Mise en exploitation progressive (gratuité au début).
- Dissémination sous le modèle open source par des entreprises labellisées.



[VIDEO](#)

Ludomuse

Evaluations



- **Objectifs**

- Tester le prototype en conditions réelles
- Analyser **le processus d'appropriation du dispositif dans le musée par les joueurs, les bénéfices retirés**, et non évaluer les dimensions fonctionnelles et ergonomiques du jeu.
- comprendre **comment les joueurs utilisent le dispositif**
- quelles sont **les formes d'interaction qui se jouent** dans le groupe (adultes/enfants – enfants/enfants)

- **Test in situ** à Paris et à Nantes

- **Protocole de l'expérimentation**

- Suivi de 15 puis de 23 familles (Camille Jutant , laboratoire Elico, Université Lumière Lyon 2 avec l'aide de Gaelle Lesaffre)
- Observation des manipulations, prises de photos, et entretiens enregistrés en fin de parcours.

Ludomuse

Résultats d'évaluation #1



- Enfants et adolescents n'ont **aucune appréhension** devant le dispositif.
- Les parents prennent plaisir à observer et à participer avec leurs enfants.
- Au sein des groupes de visites **les rôles s'échangent** (enfants qui montrent aux parents).
- Ludomuse **favorise les échanges** entre parents et enfants, et aussi entre frères et sœurs.



Ludomuse

Verbatim #1

- « *C'est pas les petits d'un côté et les grands de l'autre, c'est une collaboration.* » Papa de Jules, 9 ans.

- « *Mes enfants étaient acteurs de leur visite, c'était intéressant de les voir collaborer.* » Papa d'Aleksander, 12 ans et d'Eléonora, 9 ans.

- « *Une visite en interaction avec mes enfants...les questions se complétaient et nous permettaient d'échanger.* » Papa de Lucca, 13 ans et Anna, 10,5 ans.



- « *J'ai trouvé ça sympa. On découvre l'expo autrement. J'ai trouvé ça cool.* » Lucca, 13 ans.

- « *Ce que j'ai bien aimé, c'est qu'on le faisait avec nos parents et c'était nous les patrons (...) c'était nous qui les dirigeons.* » Anna, 10,5 ans.



- « *Le jeu était sympa. Les textes avec les couleurs difficiles à lire.* » Aleksander, 12 ans.

Les bénéfices

- Le **plaisir** d'aller jusqu'au bout du jeu
- Attention retenue jusqu'à la fin du jeu – **engagement dans le jeu**
- Retrouver **un dispositif familier** (la tablette) dont on connaît l'usage
- **Plaisir du geste** opéré sur les tablettes
- **Apprendre** & se plonger dans un contexte historique
- Rôle d'apprentissage et d'aide à la compréhension quand le parent est avec un enfant de moins de 7 ans (reformulation, réponse aux questions)
- **Jouer ensemble, collaborer** (tablettes communiquent)
- Pratiques de jeu **intergénérationnelles**
- Comportement dans le musée: règles de bonne conduite induites par Ludomuse
- **Partager physiquement et cognitivement une expérience** de découverte du musée
- Permet à chacun de visiter à sa façon
- Valorisation de l'autonomie chez les bons lecteurs (+ de 7 ans)

Ludomuse

Résultats d'évaluation #2



Merci de votre attention



www.ludomuse.org



www.chateaunantes.fr



www.audiovisit.com

christophe.courtin@chateaunantes.fr

g.duconge@audiovisit.com

