



TEST UTILISATEUR  
LUDOMUSE À LUGDUNUM,  
MUSÉE & THÉÂTRES ROMAINS

DÉCEMBRE 2017

LAURA CHATEAUNEUF, MARGAUX BERRETONI, LUCIE VADÉ

PROJETS COLLABORATIFS SCIENCES PO LYON

RESPONSABLE ERASME DU PROJET LUDOMUSE : PATRICK VINCENT

## OBJECTIFS DU TEST

Ce premier test du nouveau scénario de Ludomuse aux Musée et Théâtre romains de Lyon a été effectué le 10 décembre 2017, par l'équipe en charge de la création de ce scénario pour le laboratoire Erasme.

Il s'agit de se rendre compte de la faisabilité du jeu auprès du public-cible sachant que le jeu avait préalablement été testé par l'équipe et par un médiateur du musée. Ce test avait ainsi pour but de voir si les utilisateurs interagissent suffisamment entre eux mais aussi avec les oeuvres du musée. Il fallait également évaluer ce qu'ils avaient retenu des informations donnés sur les oeuvres du musée à travers le jeu.

Deux groupes ont pu être observés : un premier groupe (1) composé d'un garçon de 8 ans avec son père et un second groupe (2) composé d'une fille de 8 ans et son frère de 7 ans. Le premier groupe a visité le musée il y a de nombreuses années. Dans le deuxième groupe, l'un des deux enfants a déjà visité le musée contrairement à l'autre.

## CONTEXTE D'EXPÉRIMENTATION

Les utilisateurs qui ont été invités à expérimenter le jeu ne connaissaient pas Ludomuse. Ils venaient au musée pour le visiter et acquérir un certain nombre d'information. De fait, leur prise en main du jeu a été différent que s'ils étaient plus préparés à y jouer.

## APPROPRIATION DU JEU

### **L'outil : la tablette**

Les deux groupes qui ont testé le jeu ont précisé à la fin du jeu qu'ils n'utilisaient pas beaucoup de tablettes. Le jeune garçon du groupe (1) n'avait jamais joué avec une tablette et les deux enfants du groupe (2) n'en avaient pas non plus chez eux mais étaient tout même familiarisés avec les tablettes de leur bibliothèque.

Le premier joueur (1) a eu quelques difficultés au début puis sur certaines interactions précises. Tout d'abord, il n'a pas tout de suite assimilé le fait de devoir glisser et déposer un élément dans la zone de partage pour l'envoyer à son père.

Le deuxième groupe (2) semblait plus à l'aise avec les tablettes. Le fait qu'ils soient deux enfants, surveillés par leur père au début mais seuls pendant le reste du jeu, a fait qu'ils se sont bien appropriés le jeu et répondait facilement aux questions.

Un point commun entre les deux groupes fut que les enfants étaient tout de même assez fixés sur les écrans et les moments de jeux sur la tablette.

### **Difficultés de compréhension de certains jeux sur éditeur**

Certains jeux restent malgré difficiles à appréhender pour les joueurs, quels que soient les groupes. Le rapprochement des deux tablettes pour recomposer la stèle de l'amphithéâtre est ne vient pas naturellement malgré la présence de la consigne en bas de l'écran. De

même, le premier groupe (1) a testé l'interaction photo mais n'a pas pris en compte la silhouette à reproduire.

De plus, la validation de certains éléments de jeu n'a pas toujours été comprise. Le fait de "bien placer" ou "mal placer" des éléments dans des jeux comme la maquette du théâtre ou la mosaïque du cirque n'était pas toujours très claire étant donné que l'élément disparaît quoiqu'il arrive et que l'indication "Bien placé" ou "Mal placé" n'est écrite qu'en petit en bas, échappant ainsi au regard des joueurs.

### **Temps de jeu**

Nous avons estimé le temps total de jeu dans le musée à 25 minutes, en le testant d'abord nous-mêmes et avec un médiateur du musée. Lors de ce premier test utilisateur, les temps réels effectués par les joueurs ont beaucoup varié. Si le groupe (1) a rendu la tablette après 49 minutes de jeu, le groupe (2) en a mis 25.

Cet écart de temps relève de plusieurs facteurs. D'abord, la présence d'un adulte dans le groupe (1) a allongé le temps de jeu étant donné que le père insistait sur le contenu scientifique et historique afin que son fils en apprenne un maximum. En plus de lire parfois à voix haute les informations historiques données dans le jeu pour que son fils les intègre, il s'arrêtait souvent devant les cartels dans le musée pour lire d'autres informations. Ce premier groupe a donc pris plus de temps mais en a profité pour lâcher les écrans de temps en temps, sous l'impulsion du père. Malgré tout, à la fin du jeu, ils nous tous les deux dit : "C'est passé vite".

Le second groupe (2) n'étant composé que d'enfants, cet aspect du parcours dans le musée a été quelque peu éludé. Si le père était là au début du parcours pour leur rappeler de ne pas aller trop vite, de s'arrêter devant les oeuvres ou de s'attendre l'un l'autre, il a continué sa visite seul, laissant les enfants en totale autonomie jusqu'à la fin du jeu. Les enfants avaient alors du mal à lever les yeux de la tablette et sont allés très vite sur les écrans de déplacement et d'information pour pouvoir faire les jeux. Ils se concentraient sur la poursuite du jeu en lui-même : dès qu'une étape était terminée, ils couraient pour aller à l'étape suivante sans regarder les oeuvres autour d'eux. Ils étaient plus concentrés sur l'atteinte des objectifs du jeu que sur la compréhension des oeuvres.

### **Compréhension du but du jeu et des personnages**

La compréhension du but général du jeu n'a pas non plus toujours été assimilée. Le fait que l'archéologue remonte dans le temps pour rencontrer l'architecte romain qui va l'aider à reconstruire le théâtre n'était pas très clair. Quand on demande aux joueurs du groupe (2) quel était le but du jeu, ils répondent "Il fallait retrouver des choses".

Ainsi, l'identification aux personnages n'était pas non plus facile. Un des enfants du groupe (2) ne savait pas quel personnage il incarnait : "les personnages ils servent un peu à rien en fait". La plupart du temps ils identifient les personnages en fonction de la présentation que le jeu en fait au début : "le plus petit" et "le plus grand". Ils n'associent pas toujours "le plus petit" à l'archéologue ni "le plus grand" à l'architecte.

Cela peut être dû à une lecture assez rapide des consignes écrites dans les espaces gris en bas, aussi bien par les parents que les enfants.



## COLLABORATION, INTERACTION ET RÔLES FAMILIAUX

La posture parentale a été très importante d'un point de vue informatif, surtout pour le groupe (1) où le père avait une posture de visite dès le départ. Il rajoutait des infos supplémentaires et lisait les consignes à voix haute. L'enfant arrêtait donc souvent de lire pour l'écouter.

De manière générale l'enfant s'applique pour tout lire sur la tablette (bulles de parole, écrans de narration, consignes, etc.) par rapport au père. Mais parfois le père répondait tout de même de son côté. Par exemple, pour le quizz de Bacchus, il répondait à haute voix sans demander l'avis de son fils.



Pour le groupe (2), la fille attendait peu son frère mais les parents les incitaient à s'attendre quand ils étaient présents au début. Les deux enfants étaient relativement autonomes et rapides. Ils ont vite compris les règles du jeu et ont compris l'importance au bout d'un moment de s'attendre et jouer ensemble.

Il arrive également que des visiteurs du musée se joignent aux joueurs le temps d'une interaction, par exemple pour le jeu de la Mosaïque aux Svastikas, un homme d'une soixantaine d'années a spontanément aidé les deux enfants (2) à trouver les images sur le sol. Dans cet exemple, l'objectif de transmission intergénérationnelle et d'échange entre les visiteurs est largement atteint puisque non seulement les parents des joueurs participent, mais aussi d'autres visiteurs du musée.

## LES FORMES D'INTERACTION AVEC LES COLLECTIONS DU MUSÉE

Le premier groupe (1) avec l'adulte a eu tendance à s'arrêter plus longtemps sur les oeuvres du fait de la présence du père qui insistait dessus, contrairement au second groupe (2). Dans les deux cas, le bouton "Suivant" à chaque étape incitait les joueurs à appuyer rapidement dessus sans vraiment lire les consignes et sans vraiment s'arrêter pour regarder les oeuvres autour. Ce fut le cas pour la stèle de l'amphithéâtre où ils sont rapidement passés les étapes du jeu et n'ont pas levé la tête pour regarder l'oeuvre.



Toutefois, avoir l'image de l'oeuvre sur la tablette peut parfois favoriser l'interaction avec l'oeuvre. Ce fut le cas pour les pièces de monnaie.

De manière générale, il a pu arriver que les joueurs ne cherchent pas la réponse aux jeux autour d'eux : pour le jeu sur la maquette du théâtre le groupe (2) ne s'était pas placé devant la maquette pour répondre. Toutefois, quand il s'agit de retrouver l'oeuvre dans une salle sur le modèle d'une chasse au trésor, cela fonctionne. Ce fut le cas aussi pour les détails à trouver sur la Mosaïque aux Svastikas, où les enfants étaient très enthousiastes. Ce jeu est le jeu le plus apprécié des joueurs car il impose une action directe avec l'oeuvre, qui est d'autant plus accessible qu'on peut marcher dessus. Dans ce jeu la tablette est alors un outil complémentaire à l'oeuvre mais ne se substitue pas à elle.

## BÉNÉFICES TIRÉS

### **Connaissances acquises**

Quand l'adulte (1) insistait sur les informations, l'enfant a pu apprendre plusieurs choses mais le fait de ne jamais ou peu avoir utilisé de tablette avant, a poussé les enfants à se concentrer sur l'outil plus que sur le contenu.

Le père (1) a également demandé à la fin du jeu à ce qu'on intègre plus de plus-value dans le jeu en termes d'éléments à apprendre.

Les enfants du groupe (2) ont eu des difficultés à nous dire ce qu'ils avaient concrètement appris à la fin du jeu, quand nous leur avons posé des questions. Ils se sont concentrés sur le côté ludique, et se sont "bien amusés".

La situation idéale est d'avoir deux enfants qui jouent entre eux et un adulte qui apporte son aide à certains moments. L'outil tablette est un moyen d'attirer l'attention des enfants qui sont habitués à utiliser des dispositifs numériques dans l'apprentissage (à la maison, au musée ou même à l'école). La mère des deux enfants du groupe (2) estime que cet outil est pertinent pour donner envie à un enfant de regarder les oeuvres d'une collection, et reconnaît que lorsqu'elle visite un musée avec ses enfants ils regardent en priorité les dispositifs numériques.

## ANNEXES

### **Questionnaire et grille d'analyse**

#### TYPOLOGIE DES JOUEURS/UTILISATEURS

Garçon\filles :

Age :

Aide :

Provenance : Lyon, France, Autres

Déjà venu au musée avant ? au théâtre antique ?

Avez-vous déjà joué à des jeux, fait des parcours dans des musées ?

TEMPS DE JEU :

## OBSERVATION/ANALYSE :

### A) Accès au jeu

Identification du jeu

Temps pour s'approprier l'outil

Difficultés techniques et d'objectif du jeu

Entraide entre les joueurs (auprès des personnels du musée ?)

### B) Mobilité

Parcourir le musée

Trajectoire

Temps d'arrêt

Direction des regards,

Postures physiques

### C) Temporalité de jeu

Temps passé au jeu

Temps passé devant les objets

### D) Relation entre les joueurs

Formes des échanges

Pratiques associées à la visite

### E) Relation aux objets posture

Temps passés devant les œuvres concernées par le jeu

Temps devant les autres œuvres des collections

Les consignes

Découverte des œuvres

### F) Les difficultés

Les difficultés rencontrées

Les moments d'incompréhension

Les moments d'ennui

## QUESTIONS :

1- Quel est le but du jeu ?

2- Sais-tu un peu près à quelle époque on se situe ?

3- Quel était ton rôle pendant le jeu ? Qu'est-ce que tu devais faire ?

4- Qu'as-tu appris sur le théâtre romain ?

5- Mémorisation : De quoi te souviens-tu le mieux (image/jeu/histoire) ?

6- L'épreuve que tu as préférée ?

7- Ce que tu n'as pas trouvé facile/difficile à comprendre ? (jeu/récompense/mot)

8- Temps : as-tu trouvé ça trop long, trop court ?

9- Récompenses : y en a-t-il une qui t'a plu / pas plu ?

10- Avez-vous assez regardé les œuvres ?

11- Que pensez-vous de ce mode d'apprentissage ?