

Analyse des traces numériques d'interaction de Classcraft avec KTBS4LA



Eric Sanchez & Guillaume Bonvin
Séminaire de recherche du CERF – 19 septembre 2017

Gamification vs Ludicization



Genvo, S. (2013). Penser les phénomènes de ludicisation à partir de Jacques Henriot. Sciences du jeu(1).

Importance du joueur



Henriot, J. (1969). *Le jeu*. Paris: Presses Universitaires de France.

Genvo, S. (2011). Penser les phénomènes de "ludicisation" du numérique. Pour une théorie de la jouabilité. *Revue des sciences sociales*(45), 68-77.

Attitude ludique



“Dans chaque travail qui doit être fait, il y a une part de plaisir. Vous trouverez le plaisir et en un clin d'œil ! Le travail est un jeu”

Henriot, J. (1989). *Sous couleur de jouer - la métaphore ludique*. Paris: José Corti.

Joueurs engagés ?

“Des émotions, des affects et des pensées volontairement dirigées et suscitées par l'activité médiatisée afin d'atteindre un objectif spécifique”

Environnement

Orienté vers le monde représenté dans le jeu

Social

Désigne les liens sociaux créés au sein du jeu

Soi-même

Concerne les liens entre le joueur et son personnage

Action

Orienté vers les actions réalisées dans le jeu

Joueurs engagés ?

“Des émotions, des affects et des pensées volontairement dirigées et suscitées par l'activité médiatisée afin d'atteindre un objectif spécifique”

Environnement

Orienté vers le monde représenté dans le jeu

Social

Désigne les liens sociaux créés au sein du jeu

Soi-même

Concerne les liens entre le joueur et son personnage

Action

Orienté vers les actions réalisées dans le jeu

Un jeu de rôle numérique dédié à la gestion de classe



Sanchez, E., Young, S., & Jouneau-Sion, C. (2016). Classcraft: from gamification to ludicization of classroom management. *Education and Information Technologies*, 20(5).

Pouvoirs individuels vs pouvoirs collectifs



Mage

Guerrier

Guérisseur

Pouvoirs :

- liés à la mécanique du jeu (guérir un autre joueur, protéger un autre joueur, régénérer les points d'action, etc.) ou
- privilèges ayant un impact sur la vie réelle des joueurs (possibilité de manger en classe, écouter de la musique en classe, etc.).

Tableau de bord : gérer un élève / pouvoirs

CLASSCRAFT Classe démo

JOUEURS EQUIPES CLASSE

Vignette Berger

Camille Cadieux

Fleurlette Chabot

Platt Desautniers

Élise LaCaille

Loyal Perrault

Eugène Primeau

Armand Royer

Les Humains Sublimes

Camille Cadieux 11 30

Armand Royer 11 35

Eugène Primeau 22 30

Vignette Berger 7 50

Vignette Berger

Niveau 4 Mage

HP 7 30

AP 50 50

XP 3 451 4 000

GP 320

− + GP +/−

Transfert de mana Téléportation Invisibilité

Des questions? Obtenez de l'aide maintenant!

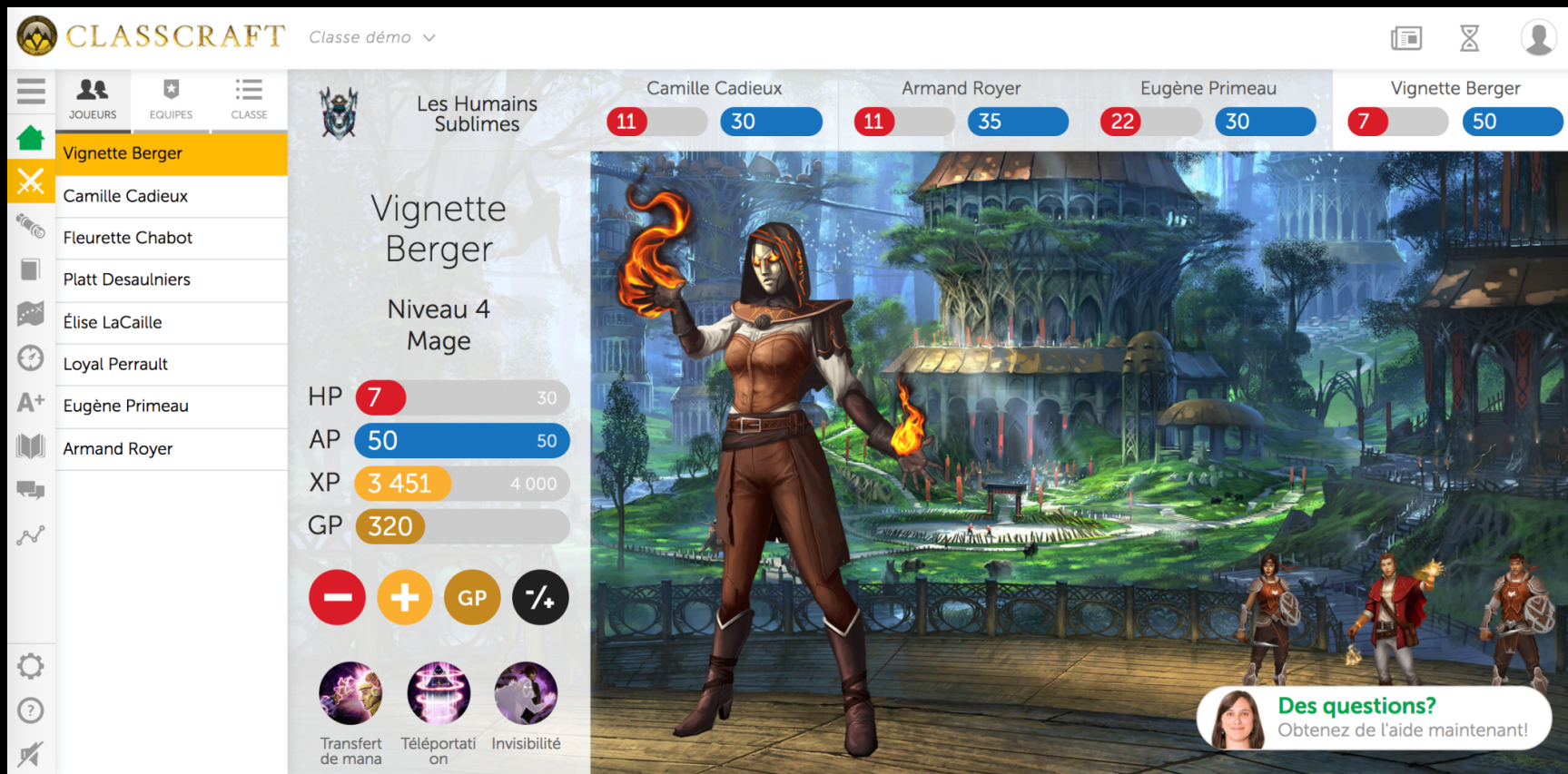
The image shows a dashboard for a game called CLASSCRAFT. At the top, there's a logo and the text 'CLASSE démo'. Below that, there are navigation tabs for 'JOUEURS', 'EQUIPES', and 'CLASSE'. A sidebar on the left lists several player names, with 'Vignette Berger' highlighted. The main area shows a summary for 'Les Humains Sublimes' and a detailed view for 'Vignette Berger'. This view includes her level (4 Mage) and various stats: HP (7/30), AP (50/50), XP (3451/4000), and GP (320). There are also buttons to adjust these stats and icons for abilities like 'Transfert de mana', 'Téléportation', and 'Invisibilité'. A large image of the character Vignette Berger is shown, holding fire. In the bottom right corner, there's a call-to-action bubble with a woman's face and the text 'Des questions? Obtenez de l'aide maintenant!'.

Tableau de bord : règles du jeu

CLASSCRAFT Groupe démo + INVITER UN ENSEIGNANT

Groupe démo

- Comportements
- Pouvoirs
- Sentences
- Événements aléatoires
- AVANCÉ
- Règlements
- Interface
- Importer les réglages
- Supprimer

+ XP (Points d'expérience)

XP	DESCRIPTION	
+60	Répondre correctement à une question en classe	
+75	Aider un camarade dans son travail	
+100	Être positif et travaillant dans la classe	
+XP	<input type="text" value="Ajouter un comportement positif"/>	

- HP (Points de vie)

HP	DESCRIPTION	
-10	Être impoli avec un camarade	
-10	Arriver en retard	
-15	Être négatif en classe	
-HP	<input type="text" value="Ajouter un comportement négatif"/>	

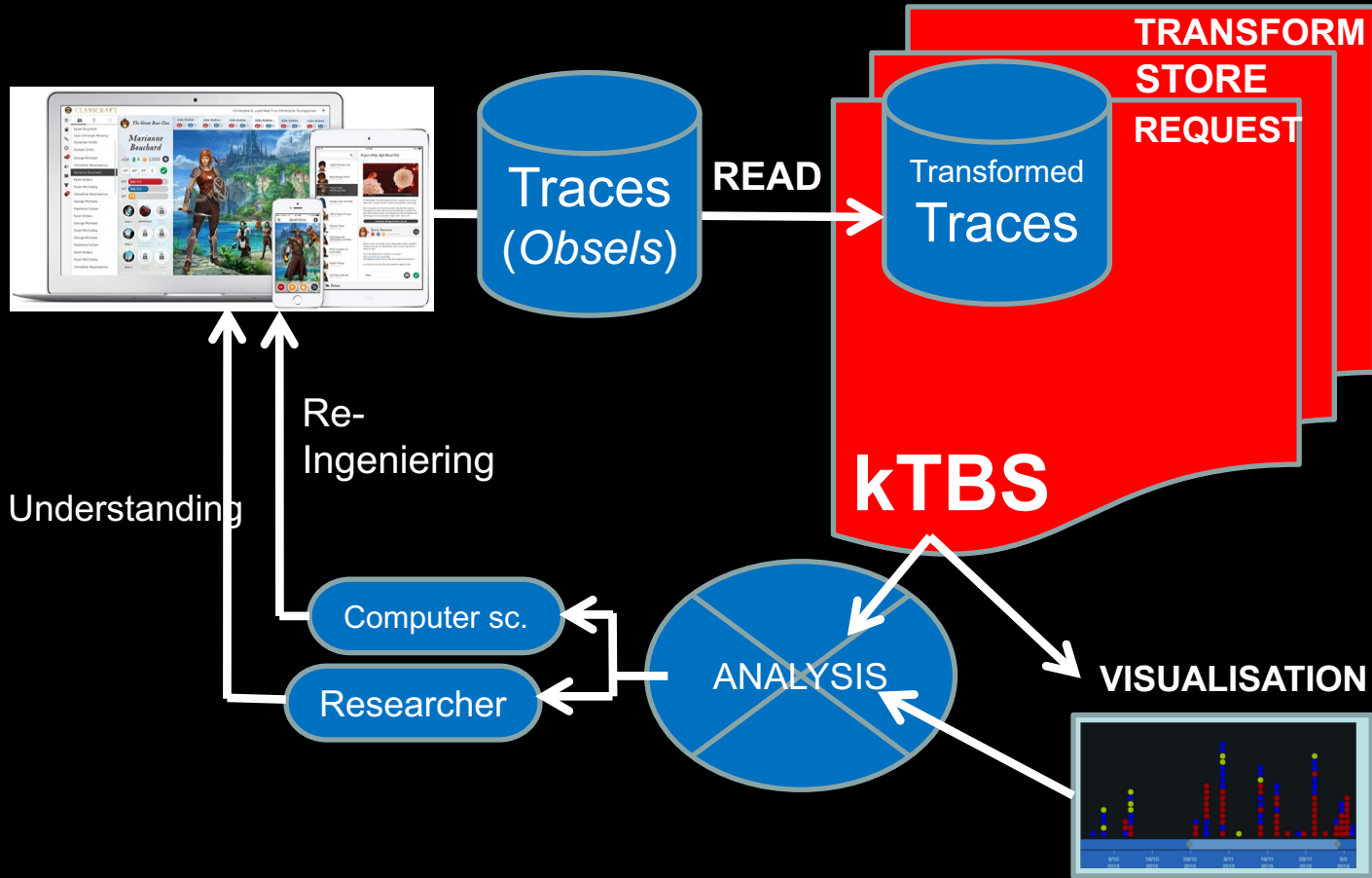
GP (Pièces d'or)

GP	DESCRIPTION	
+10	Être prêt avant le son de la cloche	

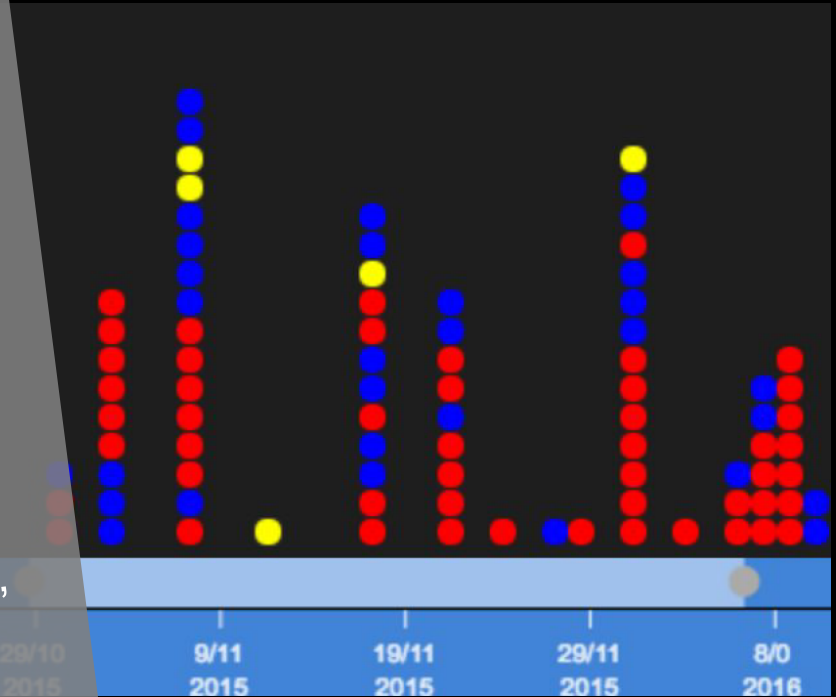


- **Project:** Ludicisation des contextes d'apprentissage (du design aux effets).
- **Thèse:** Roles de l'enseignant-e lors de la ludicisation des contextes d'apprentissage
- **Aujourd'hui:** Etude préliminaire sur l'engagement social des joueurs en fonction de l'analyse de jeu

Playing Analytics



```
{
  "id": "qMKyAzyz3zAS6BKMc"
  "actionType": "hp",
  "actionValue": -10,
  "groupID": "BnGfFgigYReGNjtE3",
  "targetPlayerID": "bGjjjF6Jk7nQurh3",
  "extraDescription": {
    "description": "matériel",
    "value": -10,
    "id": "7444699a-9da7-4747-a396-482a07861cdd",
    "mods": {
      "hp": "-10",
    }
  },
  "screenDisplay": true,
  "userID": "TdTZwQ6ygFKtjBASX",
  "timestamp": "2017-01-18T08:34:08.736Z",
  "createdAt": "2017-01-18T08:34:08.736Z",
}
```



heal_1

protect_1

mana_transfer

KTBS4LA : Outil de visualisation de traces d'interaction

The screenshot displays the KTBS4LA interface, which is used for visualizing interaction traces. The main window shows a histogram titled "Obsel_View" with a time axis from October 2016 to January 2017. A specific data point is highlighted with a purple square and a red star, indicating a power action. Below the histogram, there are two detailed views: "Model View" and "Obsel View".

Model View:

Attribut	Valeur
Lot	5
Player_ActionLevel	1
_id	NcPrGRETHvnfxussu
actionType	power
actionValue	protect_1
extraDescription	
extraDescription_description	
extraDescription_id	
extraDescription_key	

Obsel View:

Rule ID: Use Power Collabora... shape: SQUARE

Attribute name	operator	Attribute value
actionValue	=	mana_transfer

Obsel_View Legend:

Obsel_View_types_powers

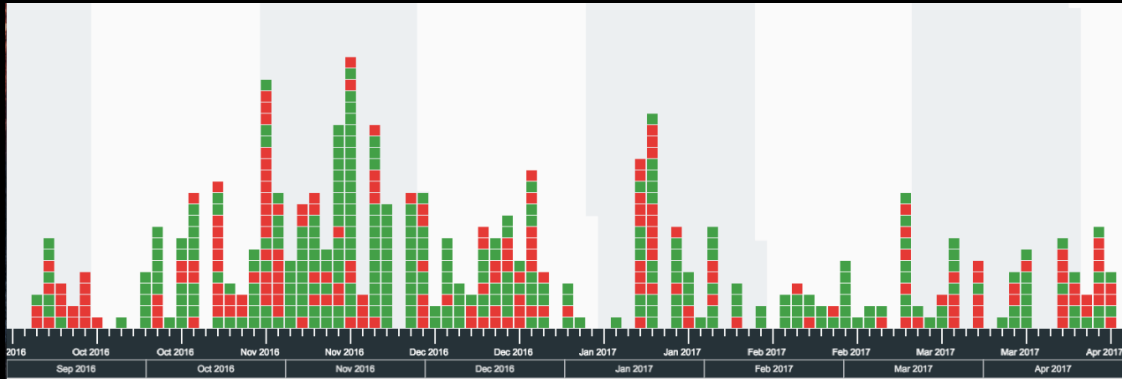
Stylesheet utilisation de types de pouvoirs

- power
- actionValue == mana_transfer
- power
- actionValue == cheat_death
- power
- actionValue == fountain_of_mana
- power
- actionValue == clairvoyance
- power
- actionValue == mage_circle
- power
- actionValue == protect_1
- power
- actionValue == protect_2
- power
- actionValue == protect_3
- power
- actionValue == frontal_assault
- power
- actionValue == heal_1
- power
- actionValue == heal_2
- power
- actionValue == revive
- power
- actionValue == heal_3
- power
- actionValue == healing_circle

Use Power Self 3 / 3

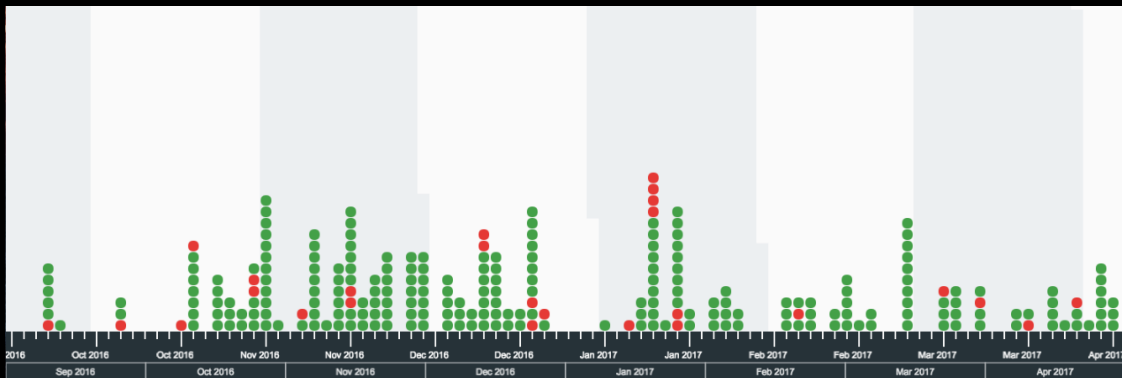
- power
- actionValue == teleport

Utilisation des pouvoirs par genre : pouvoirs collaboratifs vs pouvoirs individuels



Garçons

- pouvoirs collaboratifs (304/493)
- pouvoirs individuels (189/493)

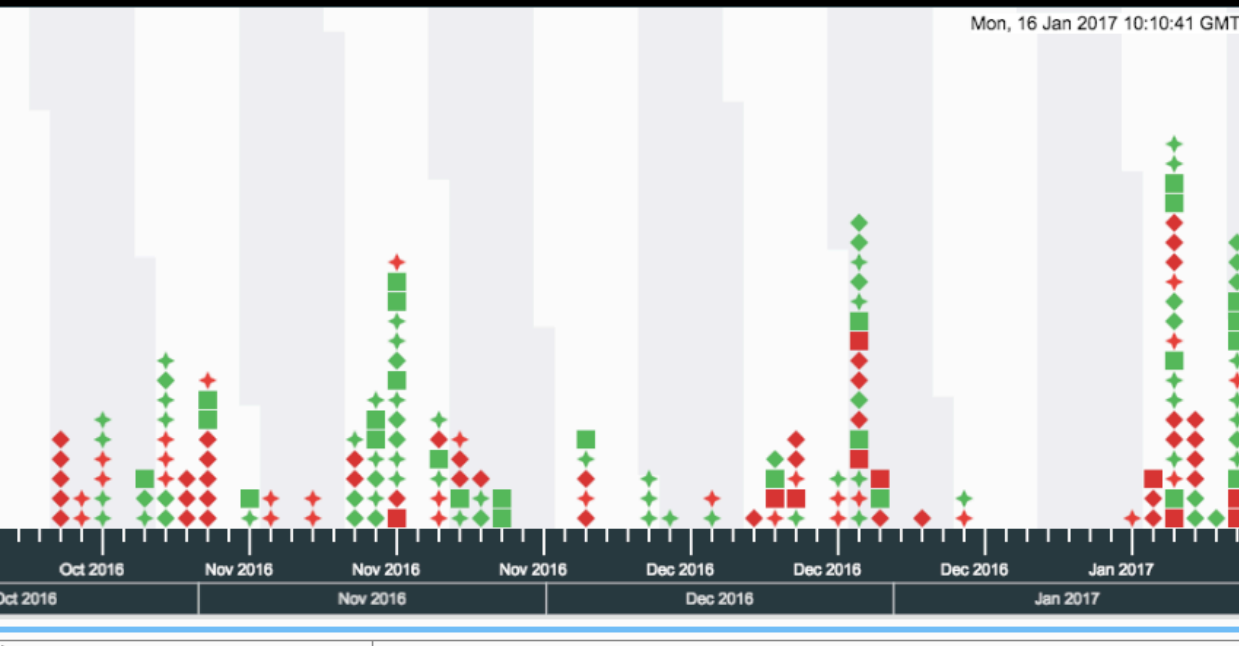


Filles

- pouvoirs collaboratifs (228/254)
- pouvoirs individuels (26/254)

Utilisation des pouvoirs par équipe : **pouvoirs collaboratifs** vs **pouvoirs individuels**

Exemples avec la classe 3



Equipe 1

■ collaboratifs (28/38)

■ individuels (10/38)

Equipe 2

◆ collaboratifs (27/71)

◆ individuels (44/71)

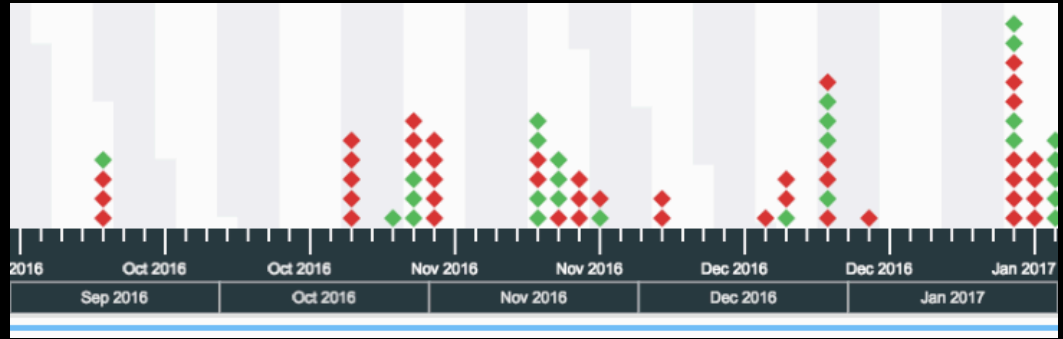
Equipe 3

◆ collaboratifs (44/75)

◆ individuels (31/75)

Zoom sur l'équipe 2 de la classe 3

71 Pouvoirs
5 Joueurs



- ◆ collaboratifs (27/71)
- ◆ individuels (44/71)

Joueur 1	Joueur 2	Joueur 3	Joueur 4	Joueur 5
Mage	Guerrier	Guerrier	Guérisseuse	Guérisseuse
Fille	Garçon	Garçon	Fille	Fille
3	5	6	6	7
6	17	21	0	0

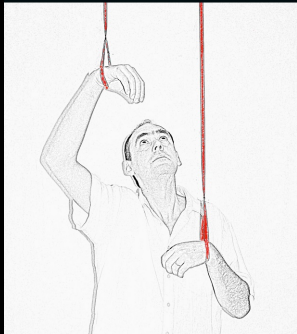
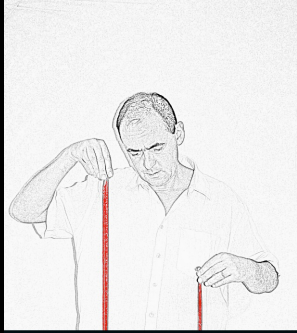
Défis pour les prochaines étapes ...

Playing analytics:

- Joueur ? Maître du jeu ?
Jeu ?
- Individu ? Equipe ? Classe ?
- Du comportement à
l'apprentissage



eric.sanchez@unifr.ch



guillaume.bonvin@unifr.ch

