

Keiwi - Game Design Document

Le cœur du jeu

Informatif

Le but n'est pas de culpabiliser, ni de faire changer de comportements, mais plutôt d'informer, de laisser les joueur·euse·s se glisser dans la peau de différent·e·s acteur·rice·s de l'économie des données (entreprise et utilisateur·rice privé·e) pour comprendre chaque point de vue.

Interconnexion entre les joueur·euse·s

Les échanges de données personnelles et de services se font directement entre les joueur·euse·s. Les choix que nous faisons influent sur les autres joueur·euse·s et réciproquement.

Conséquences indirectes du partage des données

Partager nos données personnelles ne nous impacte pas immédiatement, mais cela permet aux applications des autres joueur·euse·s de se développer plus vite. Par la suite, ces choix peuvent leur donner un avantage décisif et les propulser vers la victoire.

Le corps du jeu

Titre : *Keiwi*

Description : *Keiwi* est un jeu de société qui plonge les joueur·euse·s dans l'économie des données. Chacun·e incarne à la fois le rôle d'une entreprise, développant des applications, et d'un·e utilisateur·rice utilisant les services proposés pour accomplir des missions du quotidien. Cependant, l'utilisation des applications nécessite de partager ses données personnelles, mais trop en partager peut offrir un avantage décisif aux autres et faire perdre le contrôle de la partie.

Objectifs pédagogiques : Encourager la réflexion sur les enjeux liés à l'économie des données personnelles. Prendre conscience de la collecte des données personnelles, des raisons pour lesquelles elle est réalisée, et des conséquences qu'elle peut apporter. Prendre conscience qu'il existe souvent des alternatives, et des lois pour se protéger.

Motivation : Les enjeux des données personnelles sont parfois sous-estimés ou méconnus. Le jeu offre une prise de conscience par une approche ludique et expérimentale.

Type : Jeu de société, de cartes, de simulation, de stratégies, d'échanges.

Matériel : Cartes (Action - Activité - Application - Mission) + Jetons (Data) + Règles du jeu

Expérience de jeu : *Keiwi* se joue avec 3 ou 4 joueur·euse·s autour d'une table. La première partie dure environ 30 minutes, puis les suivantes environ 15 minutes. Chaque joueur·euse développe des applications et invite les autres à les utiliser. Utiliser ces applications permet de valider des missions et de gagner des points, mais cela nécessite de partager ses données. En parallèle, collecter les données des autres permet d'améliorer ses applications, augmentant ainsi les points collectés. À la fin, le·la joueur·euse ayant accumulé le plus de points remporte la partie !

Contexte : Le jeu s'adresse principalement à des gymnasien·ne·s pour une utilisation en classe, offrant une base ludique pour engager des discussions sur les enjeux sociaux liés à l'économie des données personnelles.

Contraintes : Maintenir une cohérence des concepts introduits avec la vie réelle, l'engagement de tout·e·s les participant·e·s tout au long de la période de jeu, des règles du jeu facile et rapide à intégrer, un temps de jeu stable et court.

Défi des joueur·euse·s : Faire des choix avec des conséquences plus ou moins immédiates. Trouver la bonne stratégie pour développer son jeu dans cette société inter-connectée, où les actions de chaque joueur·euse influencent directement celles des autres.

Émotions : Réflexif, stimulé, actif, compétitif.

Ambiance : Circulation, échange, numérique, économie, gestion.

<h1 style="text-align: center;">Keiwi</h1> <p style="text-align: center;">Les Règles du Jeu → Pour 3 à 4 joueur-se-s</p>	<p>Bienvenue dans Keiwi !</p> <p>Préparez-vous à plonger dans le monde des échanges de <i>Data</i>. Personne n'y échappera, il faudra en laisser !</p> <p>Vous développerez des <i>Applications</i> et validerez des <i>Missions</i> pour récolter le maximum de points.</p> <p>Vous utiliserez les <i>Applications</i> des autres pour valider vos <i>Missions</i>, mais en échange, vous leur donnerez vos <i>Data</i>.</p> <p>Vous pourrez utiliser les <i>Data</i> collectées pour améliorer vos <i>Applications</i>.</p>	<p>Mise en place</p> <ol style="list-style-type: none"> Chaque joueur-se choisit et prend une couleur de jetons <i>Data</i> (R/B/V/G). Ceux-ci représentent les données personnelles de chaque joueur-se. Mélangez les cartes, et distribuez-en 5, face cachée, à chaque joueur-se, pour constituer leur main. Formez une pile, face cachée, avec les cartes restantes, et posez-la au centre de la table. Elle sera la pile de pioche. Chaque joueur-se regarde sa main à l'abri des regards des autres. Déterminez le-la premier-ère joueur-se (par exemple, celui-celle avec le plus de temps d'écran). Puis, jouez à tour de rôle en tournant dans le sens des aiguilles d'une montre. <p style="text-align: right;">Ouvrez la feuille pour lire la suite... ↗</p>
<p>À votre tour</p> <ol style="list-style-type: none"> Jouez au maximum 2 cartes de votre main. Défaussez autant de cartes de votre main que vous le souhaitez. Piochez pour compléter votre main à 5 cartes. Terminez votre tour. <p>Jouer une carte</p> <ul style="list-style-type: none"> Carte Application : Posez-la devant vous, pour que les autres puissent l'utiliser en échange de leur <i>Data</i>. Attention ! Vous ne pouvez pas la poser si elle est déjà présente sur la table. Carte Action / Activité / Mission : Suivez les instructions sur la carte. 	<p>Vue sur la table</p>	
<p>Exemple d'Application</p> <p>Data collectées lorsque les autres joueur-se-s utilisent votre Application.</p> <p>1ère carte : Version 1.0 2ème carte : Version 2.0 3ème carte : Version 3.0</p> <p>(A) (B) (C) (D)</p>	<p>Utiliser l'Application d'un-e autre joueur-se</p> <p>Utilisez l'Application d'un-e autre joueur-se pour valider vos Missions.</p> <p>(A) Exemple : Utilisez l'Application DucknutGo pour valider une Mission Moteur de recherche.</p> <p>Pour cela, mettez le nombre requis de vos Data devant cette Application.</p> <p>(B) Exemple : Mettez 2 Data de votre couleur à l'Application DucknutGo pour l'utiliser.</p> <p>Par la suite, ces Data collectées par l'Application pourront être utilisées pour développer ses nouvelles Versions.</p>	<p>Développer son Application</p> <p>Version 1.0 : Posez une première carte Application devant vous.</p> <p>Version 2.0 & Version 3.0 : Pour améliorer votre Application, vous devez avoir une deuxième (version 2.0) ou troisième (version 3.0) carte identique, ainsi qu'un nombre requis de Data collectées à travers l'utilisation de l'Application par d'autres joueur-se-s.</p> <p>(C) Exemple : Remettez dans la boîte 3 Data collectées pour développer la Version 2.0, ou 6 Data collectées pour la Version 3.0.</p> <p>(D) À la fin de partie, obtenez le nombre de points correspondant à la Version.</p> <p style="text-align: right;">Retournez la feuille pour lire la suite... ↖</p>
<p>Fin de la partie</p> <p>La partie prend fin dès que la dernière carte de la pioche a été tirée.</p> <p>Comptabilisez vos points en suivant le Comptage des points. Celui-celle avec le plus de points remporte la partie !</p> <p>Comptage des points</p> <ul style="list-style-type: none"> Chaque Application à la Version 1.0 : +1 point. Chaque Application à la Version 2.0 : +3 points. Chaque Application à la Version 3.0 : +6 points. Chaque Mission remplie : +1 point. 	<p>Matériel</p> <ul style="list-style-type: none"> 4 x 6 cartes Applications 1 x 3 cartes Activités 3 x 3 cartes Actions 8 x 3 cartes Missions 27 x 4 jetons Data 4 x 1 dépliants Les Règles du Jeu 	<p>Crédits</p> <p>Un prototype de jeu créé par Cindy Tang, en collaboration avec PersonalData.IO.</p> <p>© Keiwi 2024.</p>

FIGURE 1 – Les règles du jeu.

4x	<p>DucknutGo</p> <p>Moteur de recherche</p> <p>Version 1.0, 2.0, 3.0</p> <p>+1, +3, +6</p>	<p>Mascaron</p> <p>Réseau social</p> <p>Version 1.0, 2.0, 3.0</p> <p>+1, +3, +6</p>	<p>M&Map's</p> <p>Cartographie</p> <p>Version 1.0, 2.0, 3.0</p> <p>+1, +3, +6</p>	27x	
	<p>Kookie</p> <p>Moteur de recherche</p> <p>Version 1.0, 2.0, 3.0</p> <p>+1, +3, +6</p>	<p>Twitarte</p> <p>Réseau social</p> <p>Version 1.0, 2.0, 3.0</p> <p>+1, +3, +6</p>	<p>KookieMaps</p> <p>Cartographie</p> <p>Version 1.0, 2.0, 3.0</p> <p>+1, +3, +6</p>		27x
4x	<p>Mission</p> <p>Moteur de recherche</p> <p>Vous voulez trouver une idée de recette de cuisine.</p> <p>Pour valider la Mission, utilisez une Application Moteur de recherche d'un e autre joueur-se. Mettez devant celle-ci le nombre requis de Data. Gardez cette carte pour le Comptage de points.</p> <p>+1</p>	<p>Mission</p> <p>Réseau social</p> <p>Vous voulez partager une photo de vacances avec vos proches.</p> <p>Pour valider la Mission, utilisez une Application Réseau social d'un e autre joueur-se. Mettez devant celle-ci le nombre requis de Data. Gardez cette carte pour le Comptage de points.</p> <p>+1</p>	<p>Mission</p> <p>Cartographie</p> <p>Vous voulez planifier un itinéraire pour votre prochaine randonnée.</p> <p>Pour valider la Mission, utilisez une Application Cartographie d'un e autre joueur-se. Mettez devant celle-ci le nombre requis de Data. Gardez cette carte pour le Comptage de points.</p> <p>+1</p>	27x	
	<p>Activité</p> <p>Moteur de recherche</p> <p>Vous retrouvez le livre de cuisine de votre grand-mère avec plein de bonnes recettes à l'intérieur.</p> <p>Jouez cette carte avec une carte Mission Moteur de recherche pour la valider sans dépenser de Data.</p>	<p>Activité</p> <p>Réseau social</p> <p>Vous décidez d'envoyer une carte postale à vos proches pour leur partager une photo de vacances.</p> <p>Jouez cette carte avec une carte Mission Réseau social pour la valider sans dépenser de Data.</p>	<p>Activité</p> <p>Cartographie</p> <p>Vous retrouvez une carte topographique en papier de la région.</p> <p>Jouez cette carte avec une carte Mission Cartographie pour la valider sans dépenser de Data.</p>	27x	
1x	<p>Action</p> <p>Droit à l'effacement</p> <p>Vous utilisez l'article 17 du RGPD pour demander l'effacement de vos données personnelles.</p> <p>Remettez dans la boîte les Data de votre couleur collectées par une Application présente sur la table.</p>	<p>Action</p> <p>Non-conformité au RGPD</p> <p>La dernière version d'une Application a enfreint le Règlement Général sur la Protection des Données (RGPD) et doit être retirée.</p> <p>Défaussez la dernière version d'une Application présente sur la table.</p>	<p>Action</p> <p>Internet Archive</p> <p>Vous explorez Internet Archive et vous trouvez des archives numériques intéressantes.</p> <p>Reprenez une carte Application dans la défausse et jouez-la immédiatement pour créer l'Application si elle n'existe pas déjà ou améliorer l'une des vôtres.</p>		
	<p>Action</p> <p>Droit à l'effacement</p> <p>Vous utilisez l'article 17 du RGPD pour demander l'effacement de vos données personnelles.</p> <p>Remettez dans la boîte les Data de votre couleur collectées par une Application présente sur la table.</p>	<p>Action</p> <p>Non-conformité au RGPD</p> <p>La dernière version d'une Application a enfreint le Règlement Général sur la Protection des Données (RGPD) et doit être retirée.</p> <p>Défaussez la dernière version d'une Application présente sur la table.</p>	<p>Action</p> <p>Internet Archive</p> <p>Vous explorez Internet Archive et vous trouvez des archives numériques intéressantes.</p> <p>Reprenez une carte Application dans la défausse et jouez-la immédiatement pour créer l'Application si elle n'existe pas déjà ou améliorer l'une des vôtres.</p>		

FIGURE 2 – Le matériel du jeu.