



*Mission Gaia est un jeu interactif immersif conçu et réalisé par **TRAM MÉDIA** qui porte sur les enjeux du développement durable.*

Créé dans le cadre d'une exposition muséale, Mission Gaia est une installation multimédia d'envergure qui propose une expérience parfois troublante face à la surconsommation, aux inégalités sociales et à la dégradation des écosystèmes.

Cette activité sensibilise les visiteurs à l'urgence d'agir afin de léguer un environnement viable aux générations futures.



Le jeu

Mission Gaia est un jeu de stratégie sur le «développement durable», dans lequel les participants doivent trouver des solutions à des problèmes environnementaux, sociaux et économiques.

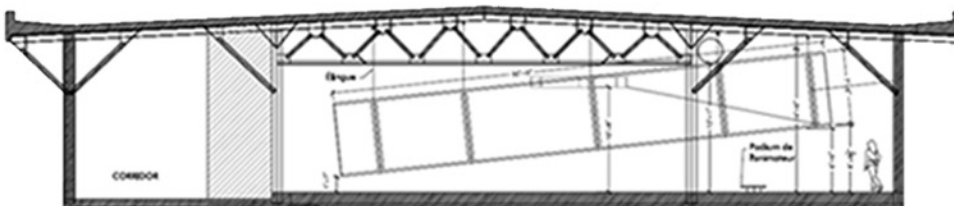


Un environnement immersif

Les visiteurs se regroupent en équipe autour de l'une des 21 tables de jeu qui peuvent accueillir quatre joueurs à la fois. Au total, jusqu'à 84 jeunes peuvent participer simultanément au jeu.

Tout au long de leurs missions, les visiteurs évoluent dans l'enceinte d'un immense écran circulaire qui projette des images ponctuées d'effets sonores en lien avec le jeu.

D'un effet saisissant vu de l'extérieur, l'écran géant crée en son sein un huis clos où tous les joueurs doivent s'investir et coopérer.



L'écran circulaire est légèrement incliné sur son axe, rappelant l'inclinaison du globe terrestre. Cette inclinaison évoque aussi le fragile équilibre que les joueurs doivent tenter de préserver.

[TRAM] MÉDIA

MÉDIAS INTERACTIFS

3811, rue Ontario Est, bureau 201
Montréal (Québec) H1W 1S5 CANADA
Tél. : (514) 844-0787

info@trammedia.ca



Action et concertation

Mission Gaia est un jeu d'une durée de 45 minutes qui comporte plusieurs missions : répondre à des urgences basées sur des événements réels; assurer la gestion d'une ville et intervenir à l'échelle internationale.



Chaque équipe est constamment mise au défi de résoudre des situations avec des solutions qui respectent le principe du «développement durable».

À la fin de la dernière mission, le Conseil mondial (qui coordonne depuis le début les opérations) invite les équipes, par le biais d'un sondage, à choisir un sujet -par exemple la surpopulation ou les inégalités sociales- qui deviendra le thème du Forum international auquel ils sont ensuite appelés à participer. L'objectif du Forum : que les équipes fassent consensus autour d'une des solutions proposées.

Sachant que la concertation est la prémisse du «développement durable», cette dernière étape fait comprendre aux participants que la mobilisation est la véritable clé pour résoudre les problèmes auxquels fait face notre monde actuel.

Comprendre le «développement durable» pour mieux agir

Mission Gaia a été développé à partir des grands principes du jeu de société, à l'image de jeux de table comme *Risk*, *Colons de Catane* et *Diplomatie*.

À chaque situation, les participants doivent analyser et soulever les solutions qui leur sont proposées.

Chaque solution possède une valeur propre, qui se traduit en nombre d'années gagnées ou perdues, en relation avec les trois indicateurs du développement durable :

- > l'environnement;
- > le bien-être des humains;
- > l'économie.

Lorsqu'une solution est choisie, sa valeur s'inscrit sur une échelle du temps.

Le but est de solutionner le maximum de situations afin de se rendre le plus loin possible dans l'avenir.

ATTENTION ! Il y a une importante contrainte à surmonter. Pour progresser sur l'échelle du temps, il faut toujours que la valeur de chaque solution choisie permette de maintenir un équilibre entre les trois indicateurs, sinon le coup est refusé.

L'objectif de cette dynamique de jeu, simple et efficace, est de faire comprendre que le principe fondamental du «développement durable» est de maintenir l'équilibre entre l'environnement, le bien-être des humains et l'économie.



[TRAM] MÉDIA
MÉDIAS INTERACTIFS

3811, rue Ontario Est, bureau 201
Montréal (Québec) H1W 1S5 CANADA
Tél.: (514) 844-0787

info@trammedia.ca



Un tutoriel intelligent

Comme tout jeu de société, *Mission Gaia* présente certaines règles à suivre. Mais ici, c'est l'interactivité qui est l'accompagnateur. Une grande place est donc laissée à l'intuition des participants, qui prennent plaisir et fierté à découvrir eux-mêmes la dynamique du jeu.

Par contre, dès qu'ils éprouvent une difficulté, le programme leur suggère, selon le cas, différentes alternatives qui leur permettent de continuer.



Aussi, à mesure que le jeu évolue, le programme indique aux joueurs comment améliorer leur performance. Par exemple, en tentant de jouer plus d'une solution à la fois.

Cette convivialité permet aux participants de concentrer leurs actions sur le jeu, tout en prenant plaisir à son apprentissage.

Au-delà du simple écran

Dans *Mission Gaia*, la table de jeu est un écran ACL déposé en aplat.

Il n'y a ni clavier, ni souris, ni écran tactile.

La dynamique interactive consiste à placer le nombre de jetons nécessaires sur la surface désignée de l'écran de jeu, soit sur l'une des solutions retenues ou sur le navigateur, lequel permet de changer de zones ou de continents. Une fois les jetons positionnés, les participants confirment leur choix en appuyant sur le bouton-déclencheur placé près de l'écran.

Chaque joueur dispose d'un jeton. Le jeu limite l'utilisation à quatre jetons à la fois, soit un jeton par joueur. La concertation entre les participants est donc constamment de mise pour réussir à progresser.

L'animateur : le maître du jeu

Il existe deux façons de jouer : en mode «public» ou en mode «groupe».

En mode «public», les visiteurs entrent librement dans l'enceinte et jouent à leur rythme.

En mode «groupe», les tables de jeu ainsi que l'écran circulaire sont synchronisés et l'animateur devient le maître du jeu.

C'est lui qui fait débiter l'action et qui déclenche chaque nouvelle mission.

Ces intermédiaires permettent à l'animateur d'intervenir auprès de son jeune public en lui expliquant les grands enjeux du développement durable. Il profite aussi de ces moments pour lui lancer un défi, à savoir quelle équipe va obtenir le meilleur résultat du groupe et peut-être même surpasser le record à vie.

Arrivé au Forum, l'animateur déclenche le processus des élections pour chaque tour de vote. Il incite les jeunes à voter et à trouver rapidement un consensus. Car, s'il y a une majorité dès le premier tour, les équipes obtiennent un bonus de 20 ans sur leur échelle du temps !



Client : Centre des sciences de Montréal
Type d'exposition : permanente
Durée de l'exposition : 7 ans
Durée de l'activité : 45 minutes
Capacité de visiteurs : jusqu'à 84 visiteurs à la fois
Clientèle cible : 9 à 14 ans
Mode de visite : «public» (circulation libre) ou en «groupe» (avec animateur)