

2

0

C A N O P É

R & D

C O R P U S G A N G

Un jeu vidéo mobile pour parler de santé aux jeunes.
Quels usages ? Quelles perceptions ?

1

6

C A N O P É

LE RÉSEAU DE CRÉATION
ET D'ACCOMPAGNEMENT PÉDAGOGIQUES

**CORPUS GANG : UN JEU VIDÉO MOBILE POUR PARLER DE SANTÉ
AUX JEUNES : QUELS USAGES ? QUELLES PERCEPTIONS ?**
RAPPORT D'ÉVALUATION – COMMANDITAIRE : CANOPÉ

Chef de projet

Roland Cros, producteur transmédia, Réseau Canopé

Mars 2016

Réalisation de l'évaluation et auteures du rapport

Christelle Robiteau, directrice d'études socio-démographiques, CESOD

Stéphanie Silvestre, directrice d'études socio-démographiques, CESOD

CONTEXTE DE L'ÉVALUATION	5
LE PROTOCOLE D'ÉVALUATION	7
Playtests, une 1 ^{re} démarche avant lancement	8
Data-analyse, mesure de l'audience du jeu	9
Consultation des jeunes	9
Le comité d'évaluation	9
JOUER À CORPUS GANG : COMMENT ET JUSQU'OU ?	11
Davantage de collégiens parmi les joueurs réguliers	12
Les filles et les collégiens plus investis dans la progression du jeu	13
Quelles définitions de la fin de jeu ? La rejouabilité en question	15
Un clip et une page Facebook peu consultés, des fonctions de partage peu sollicitées	15
QUE PENSENT LES JEUNES DE CORPUS GANG ? SES ATOUTS ET SES FAIBLESSES	17
Un jeu original surtout apprécié des filles et des plus jeunes	18
Corpus Gang, un jeu qui leur ressemble	20
QUELS EFFETS DE CORPUS GANG SUR LA PERCEPTION DE LA SANTÉ ET DU BIEN-ÊTRE DES JEUNES ?	23
L'équilibromètre, un facteur déterminant de la compréhension du jeu	24
Du virtuel au réel, adopter les bonnes attitudes pour se sentir bien	26
CONCLUSION	29
ANNEXES	31
Présentation du jeu	32
Présentation du panel de jeunes	35
Data-analyse du 15 avril au 15 octobre 2015	37

C O N T E X T E

D E

L ' É V A L U A T I O N

1

Le jeu vidéo, de par sa démocratisation, a pris une place considérable dans les loisirs des Français. Les supports se multiplient et rendent la pratique accessible à tous, partout et à n'importe quel moment notamment par le biais des équipements mobiles tels que les Smartphones ou les tablettes, particulièrement prisés des jeunes.

Mais au-delà de sa forme, le jeu vidéo se diversifie également dans son contenu. Cette pratique est devenue un moyen de diffusion et d'acquisition d'informations, de connaissances ou encore de compétences pour le grand public. Les « serious games¹ » se développent, mettant l'aspect ludique du jeu vidéo au service d'un objectif « sérieux » dans les domaines de la politique, la formation professionnelle, la défense, la santé, l'écologie...

C'est dans ce contexte que le réseau Canopé, ayant pour mission de produire et d'éditer des supports pédagogiques multiformats, a mis en place dès 2014 un dispositif transmédia appelé « Corpus ». Celui-ci est composé d'une plateforme web² proposant d'aborder la santé et la découverte du corps humain à travers des animations 3D, de la documentation pédagogique, des vidéos... Destiné aux enseignants, aux professionnels de santé, aux conseillers principaux d'éducation, aux parents... le but est avant tout de mettre à leur disposition un outil de médiation auprès des jeunes et notamment des élèves. En parallèle, un jeu vidéo à destination directe des 13-16 ans a été développé sur Smartphone et tablette. Accessible gratuitement depuis le 15 avril 2015, Corpus Gang³ se positionne comme un jeu novateur, ayant pour objectif d'aborder l'importance, pour se sentir bien, de l'équilibre entre la santé physique, le bien-être mental et la sociabilité, sans passer par les voies traditionnelles de la prévention mais plutôt en faisant des jeunes des acteurs du jeu. Coutumiers de jeux vidéo mobiles, cet outil se veut en accord avec les pratiques des jeunes par ailleurs largement équipés en Smartphone et/ou tablette.

1. Ou « jeux sérieux ».

2. <https://www.reseau-canope.fr/corpus/>

3. Produit par Canopé, l'Institut national de prévention et d'éducation pour la santé (INPES), Universcience, la Mutuelle générale de l'éducation nationale (MGEN) et Ouat-entertainment.

Pour plus d'informations, se reporter à la présentation du jeu en annexe page 32.

Mais comme tout concept innovant, de nombreuses questions se posent : le jeu correspond-il à leurs attentes ? Prennent-ils plaisir à jouer ? Les messages liés à la notion d'équilibre sont-ils perçus ? Le jeu permet-il aux jeunes d'appréhender différemment la santé ?

Pour répondre à ces interrogations, le CESOD, cabinet d'études socio-démographiques, a élaboré un protocole d'évaluation, principalement basé sur la rencontre des jeunes eux-mêmes. Il est constitué de plusieurs étapes, qui ont chacune fait l'objet d'un rapport détaillé. Il s'agit cependant ici de présenter les enseignements majeurs et de combiner les résultats obtenus : divers outils méthodologiques, à la fois quantitatifs et qualitatifs, ont permis d'appréhender les comportements des joueurs, leur appréciation du jeu, leur compréhension de ses objectifs et surtout les effets de celui-ci sur leur perception de la santé.

Le déploiement de Corpus Gang

Le 18 avril 2015, soit trois jours après sa sortie, le jeu compte 12 338 utilisateurs.

Cette croissance, en lien avec un plan de communication important, s'arrête dès la première semaine pour tendre à la stabilité à partir de juin 2015. À compter de cette période, le nombre d'utilisateurs quotidiens oscille entre 600 et près de 1200. Puis de septembre à mi-octobre, une nouvelle baisse s'amorce, passant de 300 à plus ou moins 800 utilisateurs selon les jours.

Si le déploiement se fait sur toute la France métropolitaine, ce sont davantage les grandes villes qui sont touchées avec en tête Paris, Lille, Lyon, Toulouse et Nantes.

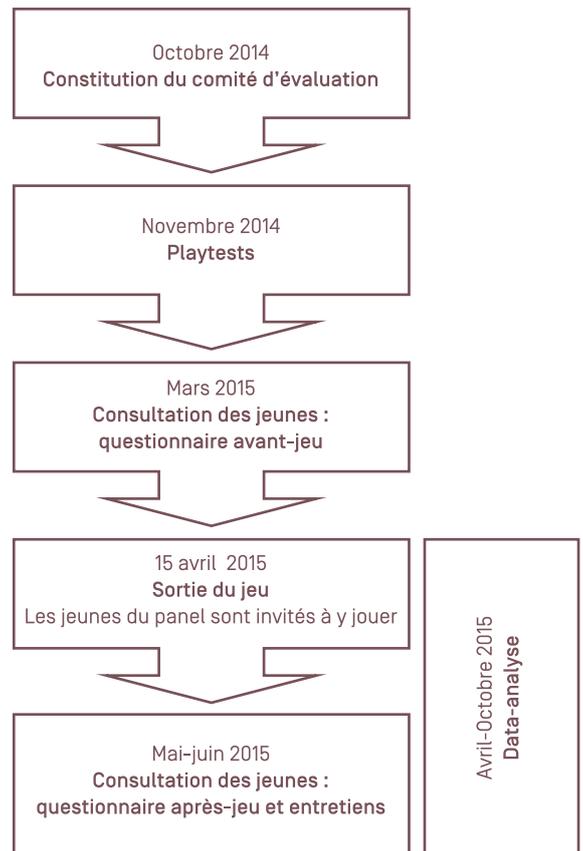
Le jeu dépasse les 105 000 téléchargements au 15 mars 2016, ce qui est plutôt une réussite pour un jeu sérieux en France.

LE PROTOCOLE
D'ÉVALUATION

2

L'évaluation de Corpus Gang s'est articulée autour de quatre étapes mises en place pour certaines avant le lancement du jeu et pour d'autres jusqu'à six mois après. Le protocole a été élaboré de façon à ce que chaque aspect du jeu soit évalué. Il s'agit donc à la fois de mesurer son audience et de comprendre la façon dont il est appréhendé et compris par le cœur de cible à savoir les jeunes âgés de 13 à 16 ans.

Les grandes étapes de l'évaluation



PLAYTESTS, UNE 1^{RE} DÉMARCHÉ AVANT LANCEMENT

Avant tout lancement de jeu vidéo, les playtests permettent de détecter les anomalies éventuelles telles que les problèmes d'accessibilité, de compréhension du système et autres aspects graphiques en testant le jeu directement auprès du public ciblé. L'objectif était alors de réajuster si besoin certains aspects de Corpus Gang avant sa sortie définitive. Réalisés en collaboration avec le studio concepteur Ouat-entertainment en novembre 2014, dix jeunes âgés de 13 à 16 ans ont été mobilisés pour l'occasion et répartis en deux groupes. Les playtests se sont déroulés au studio en trois temps :

- avant le test du jeu, un court entretien collectif (15 minutes) pour présenter le déroulement du playtest et interroger les jeunes sur le logo et le nom du jeu ;
- pendant le test du jeu, l'observation (30 minutes)

- pour étudier les réactions des testeurs et les difficultés rencontrées ;
- après le test du jeu, un entretien collectif (1h30) pour recueillir leurs opinions et ressentis.



Playtest

DATA - ANALYSE , MESURE DE L'AUDIENCE DU JEU

Dès que Corpus Gang a été déployé sur les stores, des éléments d'informations concernant les joueurs ont été disponibles par des techniques de récolte automatisée des données et leur analyse statistique, à savoir :

- l'évolution et la répartition des utilisateurs sur le territoire (nombre d'utilisateurs journaliers, villes concernées...);
- le comportement des utilisateurs face au jeu (nombre de parties jouées, étoiles et trophées obtenus...);

- l'utilisation des médias, des réseaux sociaux et le type d'équipement.

La data-analyse permet ainsi de faire le point sur l'ensemble des utilisateurs et la façon dont ils s'approprient le jeu tout au long de son déploiement. Deux périodes d'observation ont été réalisées :

- la semaine de lancement, du 15 avril au 21 avril 2015, pour faire un zoom sur le démarrage du jeu;
- les six premiers mois, du 15 avril au 15 octobre 2015, pour voir l'évolution à plus long terme.

CONSULTATION DES JEUNES

Cette étape a consisté à comprendre la façon dont est perçu Corpus Gang par les jeunes et à mesurer ses effets sur leur approche des questions de santé afin de voir si les objectifs du jeu sont atteints. Pour cela, un panel¹ d'élèves de 4^e, 3^e et 2^{de} a été constitué aussi bien dans l'enseignement général que professionnel. Des classes ont été sélectionnées en Seine-et-Marne, dans les Hauts-de-Seine et la Vienne.

Les jeunes ont été sollicités sur quatre temps

1. Répondre à un questionnaire avant-jeu pour cerner leurs rapports aux jeux vidéo, leurs habitudes de jeu, le taux d'équipement en appareils mobiles et enfin leur définition de la santé et du bien-être. **197 élèves ont répondu.**

1. Voir la présentation du panel plus en détail en annexes page 35.

2. Télécharger et jouer à Corpus Gang au moins une fois. **132 jeunes ont joué dont 66 de façon très régulière.**

3. Répondre à un questionnaire après-jeu pour comprendre comment et jusqu'où ils ont joué, ce qu'ils en ont pensé et enfin, mesurer si leur perception de la santé et du bien-être a évolué. **171 jeunes ont répondu.**

4. Participer à un entretien collectif² pour aborder de façon plus qualitative leur rapport à Corpus Gang et ce qu'ils en ont compris. **6 rencontres ont permis d'écouter 39 jeunes.**

La passation des questionnaires et les entretiens se sont déroulés au sein même des établissements scolaires. L'anonymat des jeunes participants a été garanti.

2. Des extraits d'entretiens sont présentés tout au long du rapport.

LE COMITÉ D'ÉVALUATION

Tout au long du protocole, différents acteurs du jeu et de son évaluation se sont concertés. Un comité d'évaluation s'est constitué autour de membres permanents, consultés régulièrement à chaque étape (CESOD, Canopé et Ouat-entertainment) et d'autres, choisis pour leur expertise dans différents domaines liés à Corpus Gang, sollicités plus ponctuellement en fonction des besoins de l'évaluation.

Membres du comité d'évaluation :

- Yaëlle Amsellem-Mainguy, chargée d'études et de recherche en santé, prévention et bien-être des jeunes, Institut national de la jeunesse et de l'éducation populaire (INJEP);
- Vincent Berry, sociologue du jeu et de la culture ludique, directeur du département des sciences de l'éducation, université Paris 13;

- Roland Cros, producteur transmédia, Canopé
- Anne Laurent-Beq, chef de projets, Société française de santé publique;
- Fabienne Lemonnier, chargée d'expertise en promotion de la santé, INPES;
- Viet Nguyen-Thanh, responsable du département Habitudes de vie, INPES;
- Antoine Papot, social marketing manager, Ouat-entertainment;
- Christelle Robiteau, directrice d'études, CESOD;
- Stéphanie Silvestre, directrice d'études, CESOD.

J O U E R

À C O R P U S G A N G

C O M M E N T

E T

J U S Q U ' O Û ?

3

Pour comprendre comment les joueurs ont appréhendé Corpus Gang, la façon dont ils ont joué, évolué et utilisé les différentes fonctions de l'application, a

été étudiée. Cela a permis d'analyser leurs comportements et leurs réactions face aux éléments « clés » du jeu et de cerner l'attention qu'ils y ont portée.

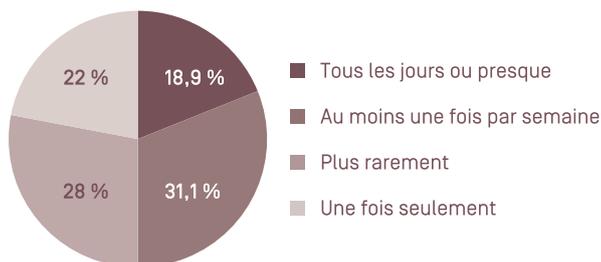
DAVANTAGE DE COLLÉGIENS PARMI LES JOUEURS RÉGULIERS

Pour rappel, la consigne qui avait été donnée aux jeunes du panel était de jouer au moins une fois. Sur les 171 élèves interrogés lors du questionnaire après-jeu, 132 l'ont fait. Et 66 ont eu une participa-

tion active puisqu'ils l'ont utilisé presque tous les jours ou au minimum une fois par semaine sur la période donnée.

À quelle fréquence as-tu joué ?

(Joueurs uniquement = 132 répondants)



Source :

CESOD, Évaluation de Corpus Gang, questionnaire après-jeu, 2015.

Lecture :

18,9 % des jeunes du panel ayant joué à Corpus Gang l'ont utilisé tous les jours ou presque.

Les collégiens sont les plus assidus. Si ces derniers ont été plus attentifs à la démarche d'évaluation, ils se sont aussi emparés plus facilement du jeu.

Particulièrement coutumiers des jeux vidéo, cette pratique arrive en tête des activités exercées sur leur temps de loisirs : 54,8 % sont concernés contre 38,9 % des lycéens. De plus, si d'une manière générale, la quasi-totalité des jeunes du panel ont pour habitude de jouer sur mobile, 62,9 % des collégiens le font tous les jours contre 55,2 % des lycéens et 70,6 % des garçons contre 44,6 % des filles. Ce goût prononcé pour les jeux vidéo explique alors qu'ils se soient plus investis dans la découverte de Corpus Gang.

Définition de joueurs « réguliers » et « occasionnels »

Au regard des répercussions que la régularité de jeu peut avoir sur l'appréciation et la compréhension de Corpus Gang, elle a été prise en compte dans l'analyse des données du questionnaire après-jeu. Sont alors distingués :

- Les joueurs « réguliers » : jeunes ayant dit avoir joué « au moins une fois par semaine » ou « tous les jours ou presque ». Dès lors que cela est pertinent, les joueurs « quotidiens » sont isolés.

- Les joueurs « occasionnels » : jeunes ayant dit avoir joué « plus rarement » ou « une seule fois seulement ».

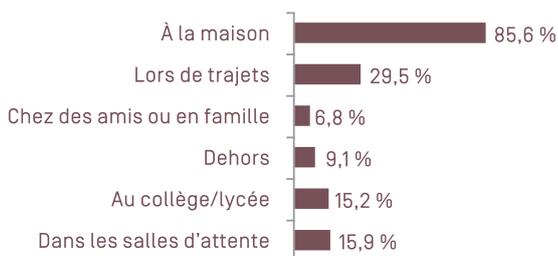
Les jeunes ayant joué plus rarement ou une fois seulement expriment globalement un désintérêt. Les deux tiers d'entre eux disent ne pas l'avoir aimé, en avoir fait le tour ou ne s'y sont tout simplement pas intéressés, et cela est d'autant plus vrai pour les lycéens. Au-delà de la régularité, il était intéressant de connaître les conditions dans lesquelles ils ont joué. Corpus Gang se donne pour vocation d'être un jeu « occupationnel », c'est-à-dire qu'il ne s'agit pas de jouer de longues parties mais plutôt des séquences courtes, dès lors qu'un moment s'y prête. Et c'est ainsi que les joueurs l'ont perçu. Les jeunes disent en effet avoir joué principalement lors de moments d'inactivité, chez eux mais aussi dans les transports ou les salles d'attente.

« Je trouve qu'il occupe et j'aime bien ce genre de jeu. »

Collégienne, Vienne

Le plus souvent, tu as joué :

[Joueurs uniquement = 132 répondants]



L'aspect occupationnel se retrouve également à travers la data-analyse qui fait apparaître clairement que, passée la période de lancement, l'utilisation de l'application se fait essentiellement les mercredis et les fins de semaine, sur des temps de jeu relativement courts (9 min 36 s en moyenne).

Source : CESOD, Évaluation de Corpus Gang, questionnaire après-jeu, 2015.

Lecture : 85,6 % des jeunes du panel ayant joué à Corpus Gang l'ont utilisé à la maison.

Note : le total n'est pas égal à 100 % car plusieurs réponses pouvaient être renseignées.

LES FILLES ET LES COLLÉGIENS PLUS INVESTIS DANS LA PROGRESSION DU JEU

La progression dans le jeu traduit en partie l'intérêt porté à Corpus Gang. Mais surtout, elle est déterminante dans la compréhension du jeu par les jeunes. Ce dernier est en effet construit autour de moments « clés » qui permettent de lui donner sens¹.

Une majorité de joueurs ont atteint le dernier niveau

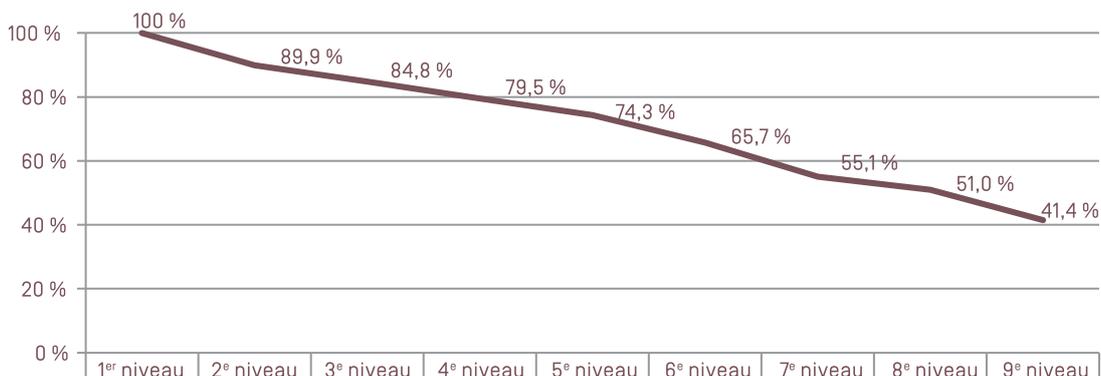
Avoir débloqué les neuf niveaux du jeu signifie être passé par la quasi-totalité des mini-jeux et des moments clés de Corpus Gang : les étoiles, les trophées et l'équilibromètre. C'est alors la garantie que les joueurs ont eu une visibilité complète des différents aspects du jeu visant la sensibilisation aux questions de santé.

La data-analyse démontre que d'une manière générale, les utilisateurs vont assez loin dans le jeu. La majorité d'entre eux (51 %) progresse au moins jusqu'au 8^e niveau.



1. Pour plus d'informations, se reporter à la présentation du jeu en annexe page 32.

Part des utilisateurs de Corpus Gang passant d'un niveau à l'autre du 15 avril au 15 octobre 2015



Source : CESOD, Évaluation de Corpus Gang, Data-analyse, 2015.

Lecture : 89,9 % des utilisateurs sont allés jusqu'au 2^e niveau de Corpus Gang.

Dans le panel, 61,4 % des jeunes déclarent avoir débloqué l'ensemble des niveaux. Cela est notamment le cas des collégiens et, en toute logique, des joueurs réguliers. Aussi, si les garçons ont été plus nombreux à tester le jeu, ce sont finalement les filles qui sont allées le plus loin (67,2 % ont atteint le 9^e niveau contre 56,8 % des garçons), ce qui laisse entendre que ces dernières se sont davantage prises au jeu.

Le questionnaire avant-jeu met en évidence que le sexe et l'âge jouent dans la façon d'appréhender les jeux vidéo mobiles. Alors que les garçons sont pour près des 2/3 adeptes des jeux de stratégie, puis des jeux d'action et de sport, les 3/4 des filles, elles, sont largement attirées par les jeux de réflexion, puis de logique et de simulation. Corpus Gang semble ainsi plus leur correspondre.

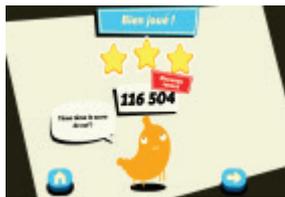
Plus de la moitié de ceux n'ayant pas atteint le dernier niveau a expliqué s'être lassés, ne pas avoir été intéressés par le jeu. D'autres ont dit ne pas en avoir eu le temps ou, dans une moindre mesure, préférer se perfectionner sur les premiers niveaux avant de débloquer les suivants.

Obtenir les 3 étoiles, un défi qui se tente

Le système des étoiles sur chaque niveau avait pour but d'ajouter du challenge au jeu. Il s'agit en effet d'inciter le joueur à améliorer son score pour débloquer d'abord une, puis deux et enfin trois étoiles. Très répandu dans les jeux vidéo mobiles, c'est un moyen de créer une accroche sous forme de défi.

Pour Corpus Gang, cet aspect permet aussi de rallonger la durée de jeu une fois tous les niveaux débloqués et participe, de ce fait, à sa rejouabilité. Et cela semble avoir fonctionné car de nombreux jeunes du panel ont tenté de les obtenir.

« J'ai trouvé le jeu très addictif. Quand j'ai commencé, dans le 1^{er} niveau, j'ai eu une étoile et j'ai eu envie de le refaire en boucle pour en avoir d'autres. Il me donnait envie de rejouer à chaque fois. » Lycéen, Hauts-de-Seine



78,8 % des jeunes du panel déclarent avoir tenté d'obtenir les 3 étoiles sur un ou plusieurs niveaux.

– Les garçons et les filles y ont attaché autant d'intérêt.

– 85,7 % des collégiens ont tenté d'atteindre cet objectif et 63,4 % des lycéens.

– 92,4 % des joueurs réguliers ont essayé d'avoir trois étoiles, c'est le cas de 65,2 % de ceux ayant joué occasionnellement.

De nouveau, les joueurs qui n'ont pas tenté d'obtenir les trois étoiles expliquent avant tout s'être lassés du jeu. D'autres disent ne pas en avoir eu le temps ou ne pas être intéressés. Viser l'obtention des trois étoiles est alors révélateur d'une certaine accroche au jeu. Ici, garçons comme filles ont été séduits

par ce défi. Par contre, les lycéens sont de nouveau restés en retrait sur ce point.

Remporter toutes les étoiles peut aussi s'avérer plus ou moins difficile. La data-analyse permet en effet de voir que plus les joueurs avancent dans le jeu, plus la difficulté augmente, et moins ils réussissent à décrocher la 2^e puis la 3^e étoile.

Par exemple, entre le 15 avril et le 15 octobre, le 2^e niveau est celui où les utilisateurs obtiennent le plus d'étoiles : 78,3 % décrochent la 2^e et 60,7 % la 3^e. Par contre, pour le dernier, ces chiffres passent respectivement à 23,5 % et 13,2 %.

« Je me suis fixé comme objectif de faire tout avec trois étoiles et je me suis arrêté à l'avant-dernier niveau où là ça devient dur, faut être assez balèze quand même. » Collégien, Hauts-de-Seine

Des trophées trop peu visibles



L'obtention de trophées est une étape importante de Corpus Gang. Un certain nombre d'entre eux avait pour but de diffuser des messages liés à des compétences psychosociales¹ et participait donc à l'objectif du jeu. Les conditions pour les déclencher sont d'ailleurs souvent en lien avec ces dernières. Par exemple, pour obtenir le trophée « Master Mot », qui fait référence à la compétence psychosociale « savoir communiquer efficacement », le joueur doit faire une phrase complète et parfaite au mini-jeu du SMS.

Le questionnaire après-jeu comme les entretiens révèlent cependant de façon très sensible qu'ils ont été peu perçus. Si 47,7 % des joueurs du panel disent en avoir obtenu au moins un, ils sont 41,7 % à ne pas s'en souvenir alors même que la plupart en ont décroché, puisque cela est rendu possible dès les premiers niveaux. Ce sont les garçons et les collégiens, plus coutumiers des jeux vidéo, qui disent le plus en avoir obtenu.

Certains, par curiosité, les ont découverts sur le tableau des trophées. Mais très peu sont allés sur chacun des trophées pour voir ce à quoi ils correspondaient. Durant les entretiens, aucun jeune n'a été en mesure de citer ni le nom d'un trophée, ni la phrase associée.

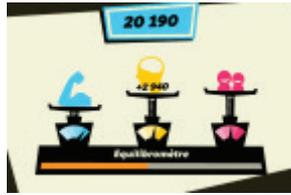
« J'ai essayé un peu toutes les interfaces et au bout d'un moment, je me suis rendu compte que sur la page d'accueil, il y avait les trophées. J'ai vu que j'en avais débloqué mais, pendant le jeu, je ne m'en suis pas aperçu. » Collégien, Vienne

L'équilibromètre, l'élément clé perçu de tous

L'équilibromètre semble quant à lui avoir retenu davantage l'attention des joueurs : la très grande

1. Pour plus d'informations, se reporter à la présentation du jeu en annexe page 32.

majorité du panel s'en souvient (79,5 %) et c'est le cas de tous ceux entendus en entretien. Cela est d'autant plus important qu'il participe fortement à la compréhension du jeu.



L'équilibromètre

À la différence des trophées ou des étoiles, l'équilibromètre s'impose aux joueurs à la fin de

chaque mini-jeu de façon automatique. Présent dès la première séquence, il est visible de tous, même de ceux ayant peu joué.

Enfin, dans la mesure où c'est par cet outil que passe le calcul des points, les jeunes y accordent une attention particulière. Après chaque animation de l'équilibromètre, ils voient leur performance pour chacune des jauges et cela peut leur donner envie de faire mieux.

« C'est bien parce que ça rajoute un peu de piment. Si on s'est rendu compte qu'à un moment, on avait fait quelque chose de super bien et l'autre moins, bah faut recommencer parce que sinon on sait que ça ne va rien donner. »
Collégien, Vienne

QUELLES DÉFINITIONS DE LA FIN DE JEU ? LA REJOUABILITÉ EN QUESTION

Le penchant des joueurs à viser le déblocage des niveaux mais aussi à obtenir des étoiles ou des trophées est à mettre en parallèle avec la définition qu'ils ont de la fin du jeu.

En effet, pour 25,8 % des joueurs du panel, Corpus Gang est terminé dès lors que les neuf niveaux sont achevés. C'est la vision la plus courte du jeu.

25,8 % estiment tout de même qu'en plus des niveaux, il faut obtenir l'ensemble des étoiles et des trophées. Cette fois, c'est la version la plus complète du jeu qui est mise en avant. Les autres, privilégient l'obtention des étoiles ou des trophées.

« Pour moi, finir le jeu à 100 %, c'est avoir tous les niveaux, les trois étoiles et tous les trophées. »

Collégien, Hauts-de-Seine

La vision de la fin du jeu est donc mitigée et pourtant, cela a son importance car elle détermine la durée de vie de Corpus Gang dans les mains des joueurs. La data-analyse sur six mois montre par exemple que seuls 21,4 % de l'ensemble des joueurs l'utilisent encore un mois après. Ils ne sont plus que 7,8 % après deux mois, et 2,5 % après trois mois. Leur progression au sein du jeu l'explique en partie, il est probable qu'une fois le dernier niveau atteint, ils le délaissent.

UN CLIP ET UNE PAGE FACEBOOK PEU CONSULTÉS, DES FONCTIONS DE PARTAGE PEU SOLLICITÉES



Accès au clip et à la page Facebook depuis l'accueil



Clip vidéo

Afin de faire connaître le jeu, différents moyens et supports de communication ont été mis en place et certains directement accessibles via l'application. C'est le cas du clip vidéo, de la page Facebook et des fonctions de partages (mail, SMS, Twitter et Facebook) qui, d'une manière générale, ont été peu sollicités.

28,8 % des jeunes du panel déclarent avoir vu le clip vidéo, notamment les garçons et les collégiens. De nouveau, plus coutumiers des jeux vidéo, ils ont davantage eu la curiosité de solliciter cette fonction. Et même s'il a connu une faible audience, le clip a largement été apprécié par ceux qui l'ont vu (note de 3,9/5).

La data-analyse confirme que cette fonction menant vers le clip vidéo a, d'une manière générale, été peu utilisée puisque seul près d'un tiers des utilisateurs

a cliqué sur cette interface. Il est à noter par ailleurs que le lien intégré au jeu ne mène pas directement à la vidéo mais au site où elle se trouve. Il est donc possible qu'un certain nombre ne l'ait pas visionnée.



Page Facebook

Une page Facebook dédiée à Corpus Gang a également été créée en amont du lancement du jeu. Celle-ci avait vocation à créer des liens entre les joueurs et à diffuser de façon ludique, des publications sur la santé et le bien-être.

Alors que le questionnaire avant-jeu met en évidence que les jeunes du panel jouent de manière connectée (téléchargement de jeux sur les plateformes, jeux en réseau, partage des résultats) et que 71 % ont un compte Facebook, seuls 3,8 % sont allés voir cette page. Ce n'est donc pas un problème d'accessibilité mais plutôt de visibilité qui explique cette faible audience : plus de la moitié des jeunes ont dit ne pas connaître son existence.



Fonctions de partage

Au-delà de cet aspect, des fonctions de partage permettent l'invitation d'amis à jouer. Celles-ci ont finalement été peu utilisées puisque seuls 5,3 % des joueurs du panel l'ont fait via Facebook et 6,1 % par SMS. Le mail et Tweeter sont encore moins sollicités (respectivement 1,5 %). La data-analyse confirme cet aspect : seuls 1,1 % des utilisateurs ont fait usage de ces fonctions.

Ce qu'il faut retenir...

Une large majorité des jeunes du panel ont suffisamment progressé dans le jeu pour être confrontés aux moments clés. C'est notamment le cas des collégiens et des filles.

L'équilibromètre a retenu l'attention des jeunes et, pour beaucoup, la volonté d'obtenir des étoiles a permis la rejouabilité. Seuls les trophées ont été peu perçus.

Les fonctions annexes du jeu ont été peu sollicitées (clip vidéo, invitations à jouer, page Facebook).

La data-analyse, établie sur l'ensemble des utilisateurs, vient conforter les observations faites auprès du panel, ce qui laisse entendre que le comportement des jeunes participant à l'évaluation fait écho à celui de l'ensemble des utilisateurs.

QUE PENSENT LES JEUNES DE

CORPUS GANG ?

SES ATOUTS ET

SES FAIBLESSES

4

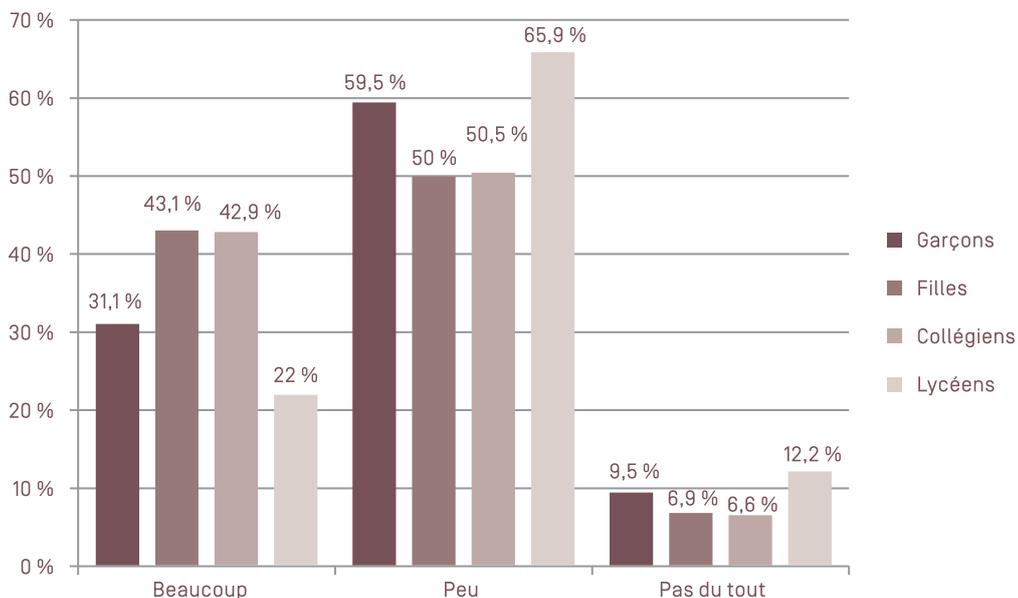
Loin des « serious games » classiques jugés parfois trop pédagogiques, l'objectif de Corpus Gang est de proposer un jeu amusant avec un message sur la santé non affiché mais présent au long du jeu. La dimension de plaisir est donc importante pour l'évaluation.

UN JEU ORIGINAL SURTOUT APPRÉCIÉ DES FILLES ET DES PLUS JEUNES

Seuls 8,3 % des jeunes du panel disent ne pas avoir apprécié Corpus Gang et 55,3 % avoir un peu aimé. Ils sont alors plus du tiers (36,4 %) à avoir pris beaucoup de plaisir à jouer. Cela est encore plus vrai pour les filles et les collégiens, ce qui explique en partie que ce soit eux qui aient le plus joué et soient allés le plus loin.

As-tu pris du plaisir à jouer à Corpus Gang ?

[Selon le sexe et le niveau scolaire – Joueurs uniquement = 132 répondants]



Source : CESOD, Évaluation de Corpus Gang, questionnaire après-jeu, 2015.

Lecture : 31,1 % des garçons du panel ayant joué à Corpus Gang affirment y avoir pris beaucoup de plaisir.

La majorité des joueurs du panel le trouvent original : 77,3 % estiment en effet qu'il ne ressemble pas aux jeux auxquels ils sont habitués, notamment de par sa thématique et son style (party game, mini-jeu). Cette originalité peut aussi bien attiser leur curiosité que les laisser indifférents.

Pour mieux comprendre l'accroche des jeunes à Corpus Gang, il leur a été demandé d'évaluer différents aspects du jeu.

« Moi je jouais à « Dumb ways to die » donc je n'ai pas trouvé ça très différent. Après, c'est vrai que le corps humain, c'est une bonne idée, ça se démarque des autres jeux. »

Collégien, Hauts-de-Seine

Aspects du jeu évalués de 1 à 5 par les jeunes (moyennes)

[Joueurs uniquement = 132 répondants]

	Ensemble	Garçons	Filles	Collégiens	Lycéens
Le graphisme	3,4	3,2	3,7	3,5	3,2
Les personnages	3,2	3,0	3,3	3,3	2,7
La musique	2,4	2,4	2,4	2,5	2,1
Les mini-jeux	3,2	3,1	3,3	3,4	2,8
Le jeu dans son ensemble	3,2	3,1	3,4	3,4	2,8

Source : CESOD, Évaluation de Corpus Gang, questionnaire après-jeu, 2015.

Lecture : Les jeunes du panel ayant joué à Corpus Gang ont attribué une note moyenne de 3,4/5 au graphisme.

Globalement, le jeu est plutôt apprécié puisqu'il obtient une note moyenne de 3,2 sur 5. En écho avec le plaisir pris à jouer, ce sont les filles et les collégiens qui accordent les notes les plus élevées, notamment concernant le graphisme et l'organisation en mini-jeux. Lors des entretiens, ces aspects sont en effet revenus régulièrement dans les discours. Le dynamisme de Corpus Gang est souvent mis en avant même si pour certains, son côté « cartoon » le rend enfantin. Aussi, si le découpage en plusieurs mini-jeux est apprécié, un sentiment de redondance est souligné.

« D'une manière générale, j'ai bien aimé le jeu, les différents mini-jeux. Ce que j'ai moins aimé, c'est que ce soit toujours les mêmes. »

Collégienne, Seine-et-Marne

« J'ai trouvé le jeu marrant mais pendant 5-10 minutes.

Ensuite, il est lassant et répétitif, même si ça occupe quand on s'ennuie. »

Collégien, Vienne

Les jeunes parlent alors de Corpus Gang comme d'un jeu divertissant, plaisant, permettant de s'occuper. Cependant, son aspect ludique, l'absence de consignes et l'augmentation de la difficulté en font sa force mais aussi sa faiblesse. Certains estiment que cela le rend accrocheur, d'autres, agaçant.

Le passage de certains niveaux peut par exemple démobiliser les utilisateurs. C'est en effet ce que laisse entrevoir la data-analyse : le taux de réussite est au plus bas quand il s'agit d'atteindre le 7^e niveau pour lequel la difficulté passe de « moyenne » à « difficile ». Celle-ci est alors parfois vécue comme décourageante par les joueurs.

Taux de réussite selon les niveaux du 15 avril au 15 octobre 2015

Niveaux	% réussite 6 mois	Niveaux	% réussite 6 mois
1 ^{er}	90,3	6 ^e	65,9
2 ^e	83,8	7 ^e	58,9
3 ^e	92,1	8 ^e	66,7
4 ^e	78,8	9 ^e	66,8
5 ^e	67,2	Total	76,1

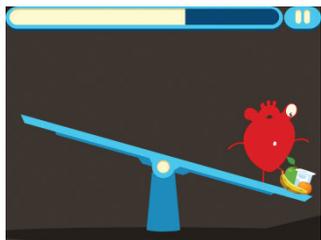
« J'y ai joué pendant une semaine, je n'arrivais pas à passer un niveau donc j'ai laissé tomber quelque temps. »

Collégien, Hauts-de-Seine

Source : CESOD, Évaluation de Corpus Gang, Data-analyse, 2015.

Lecture : au cours des six premiers mois, 90,3 % des utilisateurs ayant joué le 1^{er} niveau ont gagné.

Le jeu consistant à basculer son téléphone pour faire bouger la balance et récupérer des objets est aussi ressorti dans les entretiens comme étant particulièrement difficile.



« Ça manque un peu d'instructions. En début de mini-jeu, ça commence directement et il faut comprendre comment ça fonctionne. Ça peut être assez problématique surtout dans celui comme la balance où il faut savoir au début que c'est avec le mouvement et pas au toucher qu'on la fait bouger. »
Collégien, Hauts-de-Seine

« Il y a certains niveaux de jeu qui sont assez faciles mais dès qu'il faut bouger son téléphone, comme les balances, là ça devient vraiment dur surtout quand ça s'accélère. »
Collégien, Hauts-de-Seine

Par ailleurs, des bugs techniques (surtout l'incompatibilité du jeu avec quelques téléphones) peuvent entraîner une certaine frustration. Certains ont alors pointé du doigt qu'ils ne pouvaient pas toucher simultanément plusieurs éléments pour le « moment

décisif »¹ ou encore que leur jeu se soit réinitialisé de façon inopinée, leur faisant redémarrer à zéro. À la marge, quelques joueurs arrivés au terme du 9^e niveau ont exprimé leur déception quant à l'absence d'une mise en scène de la fin. À l'image de nombreux jeux vidéo, ces derniers s'attendaient à ce qu'une action se produise : un générique, une animation sur l'idée du corps humain...

« La fin m'a un peu énervé parce qu'il n'y a pas de générique, de musique, de crédits... »
Collégien, Hauts-de-Seine

Pour autant, si les avis exprimés sont mitigés, beaucoup l'ont trouvé trop court, expliquant que davantage de niveaux seraient bienvenus, ce qui traduit finalement un certain plaisir de jouer.

« Ce que je n'ai pas aimé, c'est le fait qu'on ne puisse pas aller plus loin. Quand j'ai joué, j'en ai voulu plus. »
Collégienne, Seine-et-Marne

Cela transparait également à travers la volonté d'y rejouer car c'est le cas de la moitié des jeunes du panel. Les filles (56,9 % contre 44,6 % des garçons) et les collégiens (56 % contre 36,6 % des lycéens) se démarquent une fois de plus.

Parmi ceux qui ne l'envisagent pas, 56,1 % expliquent ne pas être intéressés ou ne pas aimer le jeu et 27,3 % estiment en avoir déjà fait le tour.

1. Cet aspect est aussi largement mis en avant dans les avis des joueurs sur Google Play.

CORPUS GANG, UN JEU QUI LEUR RESSEMBLE

Pour approfondir la question de l'appréciation et de la perception du jeu, il était important de savoir si les jeunes estiment que Corpus Gang correspond à leur âge.

Lors du questionnaire après-jeu, 50 % des joueurs du panel disent s'y reconnaître beaucoup et 35,6 % peu. Seuls 14,4 % des jeunes ne s'y retrouvent pas. Au cours des entretiens, ils expriment aussi très clairement que Corpus Gang est un jeu qui leur ressemble : se réveiller, aller en cours, prendre son bus, voir ses amis... De plus, le fait de pouvoir s'y projeter semble être un facteur d'accroche car ce sont ceux qui y jouent le plus régulièrement qui disent le plus se reconnaître dans celui-ci.

« Pour moi, le corps humain, c'est juste une facette. En fait, c'est nous, mais sous forme de cœur, d'estomac, qui allons à l'école, sommes avec nos amis... une journée banale en fait. Il parle aussi des relations humaines. On doit donner de bons sentiments à ses amis pour leur remonter le moral, c'est ce qu'on ferait par exemple. Dire des choses gentilles, de manière à ce qu'ils se sentent mieux. »
Collégienne, Seine-et-Marne

Quant à savoir si le jeu est destiné aux jeunes de leur âge, 63,6 % des joueurs ont jugé que non et cela est d'autant plus vrai pour les lycéens (73,2 %). Ils estiment que Corpus Gang s'adresse surtout aux 7-14 ans. L'aspect cartoon, rendant le jeu enfantin, est souvent mis en avant. Cependant, ils ont bien

conscience que certains mini-jeux sont difficilement accessibles aux plus jeunes.

Selon toi, à quelle(s) tranche(s) d'âge s'adresse ce jeu ? (Joueurs uniquement = 132 répondants)

« Je dirais qu'il est plus pour les enfants de 6-7 ans. Il y a beaucoup de couleurs, l'apparence ressemble à un jeu qui veut expliquer quelque chose aux enfants. »
Collégienne, Seine-et-Marne

	Effectifs	%
3-6 ans	17	12,9 %
7-10 ans	73	55,3 %
11-14 ans	61	46,2 %
15-18 ans	23	17,4 %
19-25 ans	1	0,8 %
+ de 25 ans	1	0,8 %
Tout le monde	14	10,6 %

Source : CESOD, Évaluation de Corpus Gang, questionnaire après-jeu, 2015.

Lecture : 12,9 % des jeunes du panel ayant joué à Corpus Gang estiment que le jeu s'adresse aux enfants de 3 à 6 ans.

Note : le total correspond au nombre de réponses données par les jeunes du panel.

Pour rappel, Corpus Gang visait les 13-16 ans. Si les lycéens ont globalement moins accroché, cela peut aussi être lié à une collaboration moins facile avec ces établissements et donc une moindre implication de leur part dans l'évaluation. Cependant, le fait que leur détachement reste largement observé, et cela à travers divers résultats, laisse entendre une tendance forte à l'intérêt modéré des plus âgés.

Ce qu'il faut retenir...

Bien que le jeu soit globalement apprécié, ce sont les plus jeunes et les filles qui ont pris le plus de plaisir à jouer. Les collégiens, cible première du jeu, ont donc été séduits.

Les jeunes se retrouvent dans le jeu et parviennent à s'identifier aux personnages, les scènes leur rappelant leur quotidien.

Le jeu est jugé original. Cependant, les aspects accrocheurs (difficulté, graphisme, absence de consignes...) font aussi parfois l'objet de reproches.

QUELS EFFETS

DE

CORPUS GANG

SUR

LA PERCEPTION

DE LA SANTÉ ET

DU BIEN-ÊTRE

DES JEUNES ?

5

Corpus Gang s'est fixé comme objectif d'être amusant, il n'en demeure pas moins que sa vocation reste d'aborder la santé auprès des jeunes. Pour rappel, deux messages sont ainsi présents de façon tout aussi prépondérante que discrète :

– l'importance de l'équilibre entre santé physique, bien-être mental et sociabilité, par le biais de l'équilibromètre ;

– les compétences psychosociales, définies selon l'Organisation mondiale de la santé (OMS), à travers les trophées.

Si les trophées semblent avoir été mal identifiés par les jeunes, l'équilibromètre a quant à lui été bien intégré. Il s'agit donc de voir ici si les jeunes ont finalement perçu et retenu tout ou partie des messages qui leur sont destinés dans le jeu.

L'ÉQUILIBROMÈTRE, UN FACTEUR DÉTERMINANT DE LA COMPRÉHENSION DU JEU

Tout d'abord, il est important de mettre en avant ce que les jeunes ont compris du jeu dans son ensemble. Au cours des entretiens, il leur a été demandé de citer les thèmes abordés à travers Corpus Gang.

Au-delà du fait qu'il reflète leur quotidien, ils ont bien perçu qu'il traitait du corps humain. La solidarité, l'amitié sont aussi largement identifiées. Puis, c'est en revenant sur chacun des mini-jeux qu'ils évoquent le sport, la nutrition, le sommeil...

« - Il y a le thème de l'amitié. Dans un des scénarios, un de ses amis est blessé donc il copie le cours et lui donne. Dans le deuxième niveau, son ami est un peu triste alors il vient le réconforter.

- Pour rattraper le bus, il fallait sauter au-dessus d'obstacles donc ça peut signifier le sport, rester en bonne forme.

- Il y a aussi le thème de l'addiction aux jeux vidéo. À un moment, il y a deux personnages qui jouent sur une console. On peut s'y retrouver. Après, je pense qu'il y a certains comportements qui sont un peu stéréotypés. »

Collégiens, Hauts-de-Seine

« - J'ai compris qu'on parlait de santé parce que les personnages font du sport, il faut qu'ils mangent, qu'ils boivent... Il faut aussi aider un ami quand il est malade.

- Moi, c'est plus le fait de jouer avec des organes qui m'a fait penser à la santé. »

Collégiens, Seine-et-Marne

Les jeunes parviennent donc à décrire avec assez de précision les thèmes auxquels fait référence le jeu et font le lien avec la santé. Pour autant, lorsqu'il leur est demandé d'expliquer son objectif, ils le verbalisent difficilement d'eux-mêmes. Cela vient plus facilement dès lors que l'équilibromètre arrive dans la discussion. Tous se rappellent les trois jauges et ont cerné leur signification. Si certains admettent

ne pas avoir bien compris leur fonctionnement, d'autres ont par contre clairement perçu la notion d'équilibre et notamment l'effet du « bonus équilibre ». Mais c'est souvent au cours des échanges que les jeunes en saisissent le sens.

« Je pense qu'on a plus de points quand toutes les balances sont à peu près au même niveau, mais c'est encore mieux si elles sont en bas. Ça veut dire qu'on a su gérer les différentes situations et réussir le jeu. »

Collégienne, Seine-et-Marne

« En fait, tout se joue sur l'équilibromètre parce que si on a à peu près tout au même niveau, ça nous fait un plus grand score, par exemple X4. Alors que si on a une jauge plus haute que l'autre, ça nous fait un score plus faible. »

Collégien, Vienne

« J'ai compris qu'il fallait un équilibre mental, physique... Il faut que ce soit équilibré pour passer une bonne journée. »

Lycéenne, Hauts-de-Seine

L'interprétation du fonctionnement et du rôle de l'équilibromètre faite par les jeunes laisse entendre que le message concernant la notion d'équilibre est passé, notamment auprès de ceux qui ont joué régulièrement et s'en sont imprégnés.

Pour mesurer concrètement l'effet qu'a pu avoir le jeu sur la compréhension de la nécessité d'un équilibre entre bien-être physique, mental et sociabilité, dans chacun des deux questionnaires, avant et après-jeu, il a été demandé aux jeunes de répondre sur le sens qu'ils donnent à l'expression « être en bonne santé ». Diverses propositions étaient affichées, chacune relevant de la santé physique, du bien-être mental ou encore de la sociabilité. Les jeunes avaient la possibilité d'en sélectionner jusqu'à six.

Pour toi, être en « bonne » santé veut surtout dire :

[Joueurs uniquement = 132 répondants]

	Avant-jeu	Après-jeu
Santé physique		
Ne pas être malade	38,6 %	38,6 %
Bien manger	57,4 %	48,5 %
Faire du sport	62,4 %	56,1 %
Bien dormir	44,2 %	56,1 %
Prendre soin de son corps	43,7 %	41,7 %
Sociabilité		
Avoir des amis, des personnes à qui se confier	36 %	33,3 %
Bien s'entendre avec ses parents	26,4 %	23,5 %
Savoir communiquer, échanger avec les autres	16,8 %	24,2 %
S'amuser et faire des sorties	37,1 %	36,4 %
Être bien entouré(e)	21,8 %	22,7 %
Bien-être mental		
Être bien dans sa tête, se sentir heureux(se)	50,8 %	58,3 %
Savoir rester « zen », gérer son stress	20,3 %	21,2 %
Savoir prendre des risques tout en mesurant les conséquences	9,1 %	11,4 %
Avoir confiance en soi	39,6 %	40,2 %
Se sentir bien dans son corps, aimer son apparence	39,6 %	37,1 %

Source : CESOD, Évaluation de Corpus Gang, questionnaire avant et après-jeu, 2015.

Lecture : avant d'avoir joué, 38,6 % des jeunes du panel estiment qu'être en « bonne » santé veut dire ne pas être malade. Ce chiffre reste le même après avoir joué à Corpus Gang.

Note : le total n'est pas égal à 100 % car six réponses pouvaient être renseignées.

Après jeu, les trois réponses les plus citées pour définir ce qu'est « être en bonne santé » sont par ordre d'importance : « Être bien dans sa tête, se sentir heureux », « Faire du sport » et « Bien dormir ». On retrouve ainsi dans le top trois, deux des réponses faites lors de la première vague.

Par ailleurs, dans les deux questionnaires, les réponses liées à la santé physique sont davantage mentionnées. Cela traduit l'idée que tout ce qui est lié au corps est davantage considéré par les jeunes comme révélateur de l'état de santé.

Au-delà des réponses mêmes, le but de Corpus Gang étant de montrer l'importance de la notion d'équilibre entre santé physique, bien-être mental et sociabilité, c'est la diversification des réponses dans chacun de ces trois domaines qu'il est important d'analyser. Ainsi, après avoir joué, les jeunes ont-ils davantage diversifié leurs réponses ?

64,4 % des jeunes citent au moins une réponse dans chaque domaine de santé après avoir joué. Ce chiffre était de 62,9 % avant.

– Plus ils ont joué, plus les réponses sont diversifiées. 66,7 % des joueurs réguliers citent alors au moins une réponse liée à la santé physique, au bien-être mental et à la sociabilité, et cela est d'autant plus vrai pour ceux ayant joué tous les jours ou presque.

– Pour les joueurs quotidiens, il est à souligner qu'aucun n'a cité de réponses dans un seul domaine. La diversification est donc réellement plus marquée pour ces jeunes.

– Les filles sont davantage concernées. Alors qu'elles sont 70,7 % à citer au moins une réponse dans chaque type de santé, ce chiffre atteint 75,9 % pour les joueuses régulières et même 83,3 % pour celles ayant joué tous les jours ou presque.

L'effet du jeu sur la perception de la santé semble réel dans la mesure où ce sont les joueurs les plus assidus qui diversifient le plus leurs réponses. Le fait que les filles soient encore plus concernées

montre bien que la régularité mais aussi l'accroche au jeu sont primordiales pour que les jeunes s'imprègnent du message. La volonté de faire un jeu avant tout amusant prend ainsi tout son sens.

DU VIRTUEL AU RÉEL, ADOPTER LES BONNES ATTITUDES POUR SE SENTIR BIEN

Au-delà de la définition de ce qu'est « être en bonne santé », les jeunes ont également été questionnés sur leurs représentations du bien-être. Pour cela, il leur a été demandé ce qui pouvait aider à « se sentir bien », et ce avant puis après avoir joué.

Des propositions étaient alors listées, cinq liées à des compétences psychosociales (CPS) réelles, six autres biaisées. Les jeunes avaient la possibilité de donner jusqu'à cinq réponses, l'objectif étant de voir s'ils étaient en capacité de les distinguer et ce

d'autant plus après avoir joué.

Trois réponses ressortent largement après avoir joué : « Savoir communiquer, se sentir bien avec les autres » ; « Bien se connaître, avoir de bonnes relations avec les autres » et enfin « Savoir gérer son stress, ses émotions ». À la différence du questionnaire avant-jeu, les jeunes ont accordé une importance plus forte à la réponse « Savoir gérer son stress, ses émotions » (+7,3 points). Cet aspect est en effet revenu régulièrement dans les entretiens.

Selon toi, qu'est-ce qui peut aider à se sentir bien ?

[Joueurs uniquement = 132 répondants]

	Avant-jeu	Après-jeu
Compétences psychosociales « valides »		
Savoir prendre des décisions, résoudre des problèmes	49,2 %	55,3 %
Savoir communiquer, se sentir bien avec les autres	65 %	65,2 %
Savoir chercher des solutions, avoir une pensée critique	37,1 %	32,6 %
Bien se connaître, avoir de bonnes relations avec les autres	61,9 %	61,4 %
Savoir gérer son stress, ses émotions	53,3 %	60,6 %
Compétences psychosociales « biaisées »		
Avoir de l'influence sur les autres, imposer ses choix	11,7 %	7,6 %
S'entendre avec tout le monde, être hypocrite quand il le faut	15,7 %	25 %
Mettre de côté ses émotions, toujours faire comme si tout allait bien	19,8 %	25,8 %
Ne pas trop réfléchir, prendre des risques	19,8 %	18,2 %
Tracer sa route sans forcément attendre quelque chose des autres	36,5 %	33,3 %
Savoir bien appliquer les consignes que l'on me donne	20,3 %	21,2 %

Source : CESOD, Évaluation de Corpus Gang, questionnaire avant et après-jeu, 2015.

Lecture : avant d'avoir joué, 49,2 % des jeunes du panel estiment que savoir prendre des décisions, résoudre des problèmes peut aider à se sentir bien. C'est le cas de 55,3 % de ceux ayant joué à Corpus Gang.

Note : le total n'est pas égal à 100 % car cinq réponses pouvaient être renseignées.

Au-delà des réponses faites par les jeunes, l'intérêt de cette question repose sur la place accordée aux compétences psychosociales valides et biaisées. Le jeu a-t-il permis aux joueurs de prendre encore plus conscience des CPS ?

Lors du premier questionnaire, une représentation déjà très juste de ces dernières était constatée : 68,3 % des réponses concernaient des CPS valides. Après jeu, elles passent à 67,7 % et à 70,8 % pour les joueurs réguliers. L'évolution reste donc mitigée. L'analyse de la progression des joueurs dans le jeu a montré que les trophées ont été peu visualisés. Ce point est donc à prendre en compte car ce sont

les phrases associées à chacun des trophées qui avaient pour but de rappeler les CPS.

Ici, l'évolution des réponses ne permet donc pas de constater un effet du jeu sur la prise de conscience des CPS. Pourtant, lors des entretiens, les jeunes décrivent facilement les attitudes attendues dans le jeu : l'entraide, le self contrôle... Et font régulièrement le parallèle avec la vie de tous les jours. Ils arrivent donc à transposer Corpus Gang dans le réel et à mettre en évidence ce qu'ils peuvent retenir du jeu pour l'appliquer dans leur quotidien. Au-delà des trophées, les CPS ont donc été suffisamment perceptibles à travers les mini-jeux.

« Chaque mini-jeu a une morale. Il y en a certaines qui sont plus ou moins explicites. En fait, pour la comprendre, il faut vraiment se sentir visé. Moi par exemple, je ne prends pas le bus donc ça ne m'arrive jamais de devoir courir pour ne pas le rater mais c'est vrai que casser son téléphone ça peut arriver à n'importe qui. Et on peut se souvenir de ce mini-jeu le jour où ça nous arrive, pour éviter de s'énerver. »
Collégien, Hauts-de-Seine

« À un moment, il faut souffler dans le micro pour calmer le personnage, donc c'est un peu savoir ne pas s'énerver. Savoir réfléchir aussi quand, par exemple, il faut passer au feu vert. »
Collégienne, Vienne.

Il est cependant important de noter que pour les jeunes vus en entretiens, le fait que les messages soient subtils reste un atout même si cela les rend parfois moins compréhensibles. Un message affiché ferait de Corpus Gang un jeu moins accrocheur. Ils soulignent par ailleurs que la répétition des mini-jeux permet de comprendre dans le temps les objectifs du jeu.

« La première fois, je n'avais rien compris. Mais à chaque fois que je rejouais, je comprenais de plus en plus de choses. Donc au fur et à mesure, j'ai compris le message du jeu. »
Collégienne, Hauts-de-Seine

« - Le but, c'est de comprendre ce message, pas qu'on l'affiche.
- Sinon ça ferait un jeu vraiment lourd, comme créé par des parents qui veulent rabâcher à leurs enfants
« fais ci, fais ça... »
Collégiens, Hauts-de-Seine

Ce qu'il faut retenir...

Corpus Gang influence la façon dont les jeunes appréhendent la santé dès lors qu'ils y jouent fréquemment. C'est donc chez les filles et les plus jeunes, plus réceptifs au jeu, que l'effet est notable.

À travers l'équilibromètre, la notion d'équilibre entre santé physique, bien-être mental et sociabilité a été perçue par les joueurs.

Les jeunes parviennent à transposer le comportement attendu dans le jeu à la vie réelle.

C O N C L U S I O N

6

La combinaison des différentes étapes de l'évaluation a permis de mettre en évidence la façon dont les joueurs ont appréhendé Corpus Gang et les effets que celui-ci pouvait avoir sur leur perception de la santé et du bien-être.

Ce sont tout d'abord les plus jeunes, et surtout les filles, qui ont été réceptifs au jeu. Ils ont de ce fait été plus assidus et sont allés le plus souvent au bout de celui-ci, ce qui leur a permis de découvrir l'ensemble des mécanismes participant à la diffusion du message du jeu. Pour ces raisons, c'est parmi ces derniers que les changements les plus notables sont observés dans leur façon d'aborder la santé : ils diversifient davantage leurs réponses, associant le fait d'être en bonne santé à des éléments à la fois en lien avec la santé physique, le bien-être mental et la sociabilité.

L'équilibromètre a joué en ce sens un rôle primordial. La notion d'équilibre qu'il vise à véhiculer est largement perçue des jeunes et tous ont compris son objectif.

Aussi, bien que la lisibilité des trophées, et donc des compétences psychosociales qui y sont associées, ait été moins forte, la compréhension que les jeunes ont des mini-jeux leur permet de cerner les attitudes attendues et les transpose par ailleurs d'eux-mêmes dans le réel.

Finalement, Corpus Gang a su être un jeu amusant auquel les jeunes s'identifient, tout en leur permettant de s'approprier certaines notions liées à la santé. S'il peut être délaissé car jugé trop rébarbatif, son impact sur ceux qu'il parvient à fidéliser est réel.

Le jeu vidéo mobile peut alors constituer un outil de sensibilisation pertinent auprès des jeunes, tant que la dimension de plaisir est privilégiée et que les messages visés restent discrets mais inscrits dans la mécanique même du jeu pour que les jeunes en saisissent le sens.

ANNEXES

7

PRÉSENTATION DU JEU

Corpus Gang est un jeu vidéo disponible gratuitement sur Appstore et Google play pour un usage sur Smartphones et tablettes. Il a été conçu par le studio Ouat-entertainment.

DÉBUT DE JEU

Le jeu commence par une scène présentant un squelette humain duquel s'échappent les organes, à l'exception du cœur... Celui-ci devient alors le personnage principal du jeu. En cliquant sur « jouer », les joueurs découvrent un agenda présentant neuf niveaux et sont invités à jouer le premier. Une fois celui-ci réussi, le deuxième se débloque et ainsi de suite.



AU FIL DES NIVEAUX...



Chaque niveau, à l'image d'une journée, commence par le jeu du réveil suivi de trois mini-jeux. À chaque fois, une courte consigne est donnée puis c'est au joueur de comprendre par lui-même ce qu'il doit faire. Pour le réveil, le but est d'appuyer sur l'écran au moment où l'aiguille est dans la zone vert foncé, cela permet d'obtenir un bonus temps pour le jeu suivant.

Niveaux 1, 4 et 7



Le cœur doit rattraper son bus en sautant les obstacles et en saluant ses potes sur le chemin.



Son pote n'étant pas en capacité d'écrire, le cœur doit prendre des notes et lui donner.



Ayant faim, il doit tracer son chemin de manière la plus précise possible pour atteindre la côtelette.

Niveaux 2, 5 et 8



Pour éviter l'accident, le cœur doit passer au feu vert.



Une liste de mots est proposée. Il faut reconstituer une phrase pour envoyer un SMS.



Pour remonter le moral de son pote, le cœur doit lui distribuer les éléments positifs. Les autres vont à la poubelle.

Niveaux 3, 6 et 9



Il faut récupérer des objets à l'extrémité de la balance sans perdre l'équilibre. Le joueur doit pour cela basculer de gauche à droite son Smartphone ou sa tablette.



Énervé, le cœur doit se calmer. Le joueur, à l'aide du microphone, doit réguler son souffle.



Le joueur doit mémoriser et reproduire à l'identique l'enchaînement des mouvements observés.

L'essentiel des actions se fait directement sur l'écran tactile (toucher l'écran pour sauter, prendre des notes...), il peut s'agir aussi de manipuler le Smartphone ou la tablette en les faisant légèrement basculer ou encore en soufflant dans le microphone.

Au fil des niveaux, les mini-jeux se répètent mais se complexifient (plus rapides, plus de manipulations...). La difficulté augmente pour passer de « facile » (niveaux 1/2/3) à « moyenne » (niveaux 4/5/6) puis « difficile » (niveaux 7/8/9).

LE MOMENT DÉCISIF

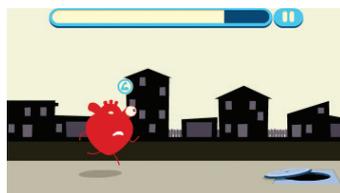


Une fois les mini-jeux finis, chaque niveau se termine par le « moment décisif » nécessitant rapidité et réactivité (des objets défilent et il faut en toucher simultanément plusieurs sans se tromper, ici deux bassines bleues par exemple). Si le joueur échoue à cette étape, il doit tout recommencer. S'il réussit, il peut passer au niveau suivant.

L'ÉQUILIBROMÈTRE



L'équilibromètre se présente sous forme de balance. Il intervient à la fin de chaque mini-jeu pour indiquer au joueur le nombre de points gagnés sur chacune des jauges concernées et en faire le total. Les jauges représentent la force, le mental et la sociabilité. Pour chaque mini-jeu, deux sont impactées.



Pour que le joueur prenne conscience des jauges évaluées dans le mini-jeu, leurs symboles apparaissent au début dès lors qu'il réalise l'action attendue. Par exemple, ici, sauter les obstacles permet de gagner des points en « force ».

Mais l'équilibromètre prend tout son sens en fin de partie. Il comptabilise les points réalisés pour chaque jauge et, en fonction du niveau d'équilibre, les multiplie, par quatre en cas d'équilibre parfait.



Le but est alors de montrer aux joueurs l'importance de l'équilibre entre la santé physique, le bien-être mental et la sociabilité pour se sentir bien.

LES RÉCOMPENSES : LES ÉTOILES ET LES TROPHÉES



Les étoiles ont pour principal objectif de garantir la rejouabilité de Corpus Gang. Ainsi, les joueurs peuvent être tentés de recommencer une partie pour augmenter leurs points et décrocher les trois étoiles.



Enfin, les trophées apparaissent dans le jeu dès lors que le joueur a atteint un score donné, a accompli un certain nombre de fois une même tâche, s'est connecté à Facebook, a obtenu toutes les étoiles... Le niveau de difficulté varie selon les trophées.

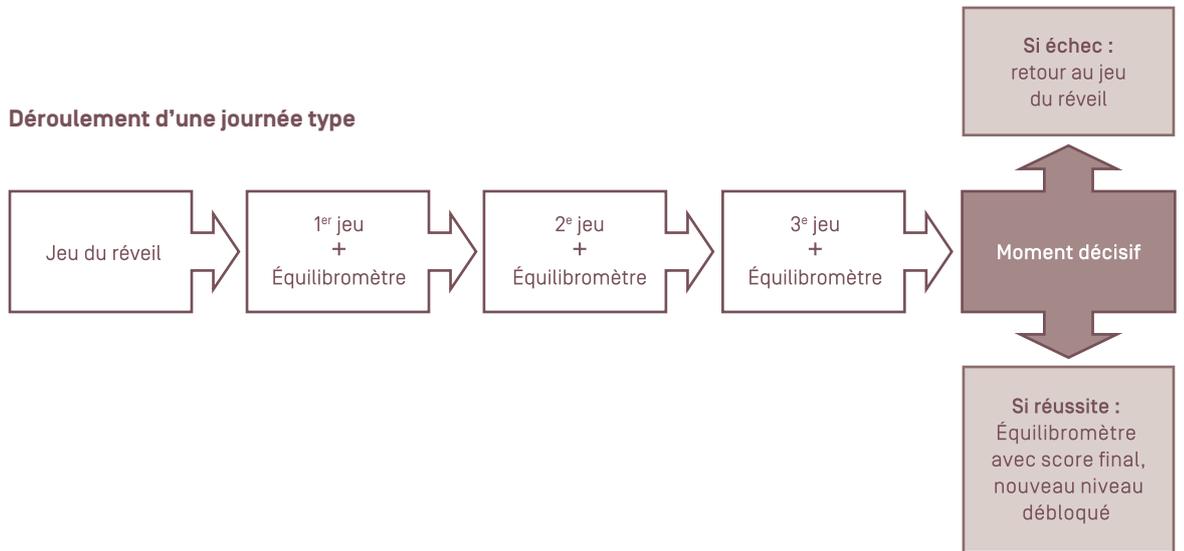


Chacun d'entre eux est associé à une phrase faisant écho à une compétence psychosociale, telle que définie par l'Organisation mondiale de la santé (OMS). L'objectif du jeu étant aussi d'en faire prendre conscience aux jeunes.

Présentation des trophées présents dans Corpus Gang

Noms	Phrases descriptives	Conditions d'obtention
Trophées liés aux compétences psychosociales		
Comme un chef	Tu sais prendre des décisions	Tous les potes salués sur les 3 journées + le bonus Réveil Max gagné 1 fois
Mister Solution	Tu sais résoudre des problèmes	Gagner 1 fois le mini-jeu de Mission
Disciple Yin yang	Tu te connais plutôt bien	Gagner 10 fois le mini-jeu Équilibre
Cousin respect	Tu te sens bien avec les autres	Donner 20 feuilles au jeu Note et faire 2 sans-faute au jeu Rebooste
Petit Prince	Tu sais être créatif	Rejoindre l'objectif en moins d'1 sec
Décal'man	Tu es capable d'avoir une pensée critique	Avoir 3 fois le bonus d'équilibre max
Diplomaticus	Tu as de bonnes relations avec les autres	Avoir réussi le jeu 9 fois au total
Master mots	Tu sais bien communiquer	Faire une phrase complète et parfaite
No Stress Man	Tu sais gérer ton stress	1 bon démarrage en Facile + Moyen + Difficile
Maître Yoga	Tu sais gérer tes émotions	Faire le max en points de Mental
Autres trophées		
Corpus Gourou	Tu fais jouer ton gang	Avoir au moins 4 amis jouant au jeu connectés à Facebook
Cœur connecté	Tu es présent sur la toile	S'être connecté à Facebook
Stardust	Tu as gagné toutes les étoiles	Obtenir toutes les étoiles
Fouineur	À toi de le découvrir	Avoir vu les crédits
Gold Finger	Tu collectionnes tous les trophées	Avoir tous les trophées débloqués

Déroulement d'une journée type



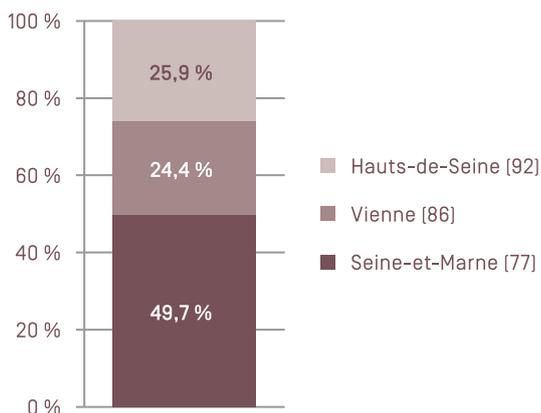
PRÉSENTATION DU PANEL DE JEUNES

Dans le cadre de l'évaluation de Corpus Gang, il était important de toucher des jeunes aux profils variés. En effet, certains critères socio-démographiques, notamment le sexe et l'âge, peuvent jouer dans la façon d'appréhender les jeux vidéo et la santé.

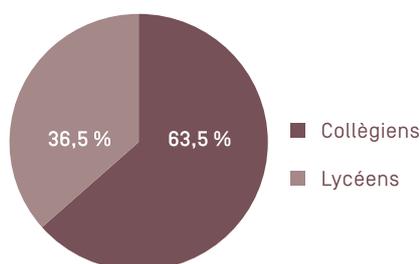
JEUNES AYANT RÉPONDU AU QUESTIONNAIRE AVANT-JEU



Départements des établissements scolaires ciblés



Tous les jeunes rencontrés dans les établissements de Seine-et-Marne et de la Vienne habitent dans ces départements. Seuls les élèves des Hauts-de-Seine proviennent, pour certains, de Paris ou de départements limitrophes comme les Yvelines. C'est notamment le cas pour les élèves de 2^{de} professionnelle.



4^e = 34 %
 3^e = 29,4 %
 2^{de} générale/techno = 25,9 %
 2^{de} professionnelle = 10,7 %

62,5 % des lycéens sont des garçons. Ils sont particulièrement représentés en 2^{de} professionnelle (76,2 %) du fait du ciblage de la filière « sécurité », davantage masculine.

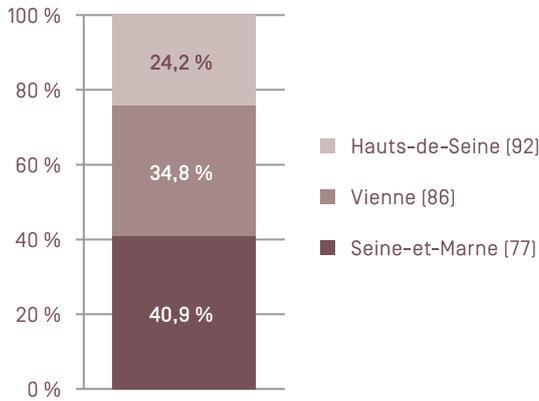
JEUNES AYANT JOUÉ À CORPUS GANG ET RÉPONDU AU QUESTIONNAIRE APRÈS-JEU

171 élèves ont répondu au questionnaire après-jeu. Parmi eux, 132 ont joué à Corpus Gang.

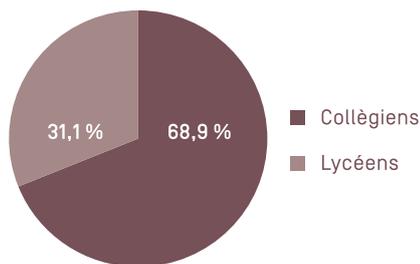
132 joueurs  43,9 %  56,1 %

12 ans = 1,5 %
13 ans = 15,9 %
14 ans = 34,1 %
15 ans = 18,9 %
16 ans = 21,2 %
17 ans = 8,3 %

} 90,1 % des jeunes du panel
constituent le cœur de
cible de Corpus Gang.



Les Seine-et-Marnais et dans une moindre mesure les Altoséquanais sont moins présents que lors du questionnaire avant-jeu du fait d'une plus faible implication des élèves ou du moins de certains établissements. Pour les Hauts-de-Seine cela ne concerne que des lycéens.



4^e = 42,4 %
3^e = 26,5 %
2^{de} générale/techno = 25 %
2^{de} professionnelle = 6,1 %

LES ENTRETIENS COLLECTIFS

Les entretiens collectifs ont eu lieu avec des volontaires juste après la diffusion du questionnaire après-jeu. Six groupes d'élèves ont ainsi été vus en entretien.

39 jeunes rencontrés
35 collégiens, 4 lycéens
19 filles et 20 garçons
13 Seine-et-Marnais (77)
12 Altoséquanais (92)
14 Viennois (86)

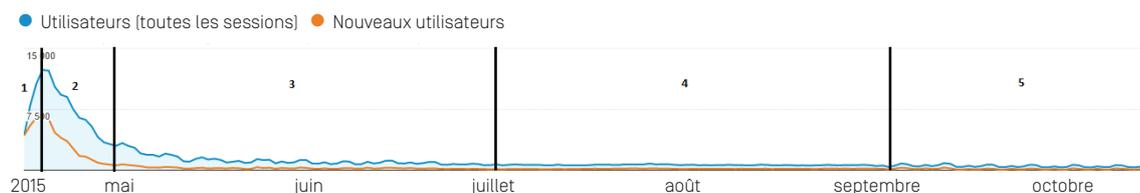
La data-analyse permet de faire le point sur les utilisateurs et la façon dont ils appréhendent le jeu tout au long de son déploiement. Deux périodes d'observation ont été réalisées : la semaine de lancement et les six premiers mois.

ÉVOLUTION ET RÉPARTITION DES UTILISATEURS SUR LE TERRITOIRE

Cinq périodes de vie du jeu : de la croissance à la stabilité du nombre d'utilisateurs

L'analyse du nombre d'utilisateurs permet de dégager cinq grandes périodes de la vie du jeu.

Évolution du nombre d'utilisateurs du 15 avril au 15 octobre 2015



Source : CESOD, Évaluation de Corpus Gang, Data-analyse, 2015.

Période 1 (15 avril au 18 avril)

Cette première période connaît une forte progression des utilisateurs, en lien avec le plan de communication mis en place pour le lancement du jeu. Le maximum de joueurs est atteint sur la journée du 18 avril (12 338 joueurs, 6 970 nouveaux).

Période 2 (19 avril au 30 avril)

Suite à cette forte croissance, une baisse prononcée et continue des utilisateurs est observée. Ces derniers passent ainsi de 12 338 à 2 999 par jour.

Période 3 (1^{er} mai au 1^{er} juillet)

La baisse amorcée sur la 2^e période se poursuit mais se fait plus lente et progressive. De 2 999 joueurs quotidiens, ils tombent à 751. Durant cette période, l'évolution n'est pas linéaire et est marquée par des pics les mercredis et fins de semaine (du vendredi au dimanche).

Période 4 (2 juillet au 3 septembre)

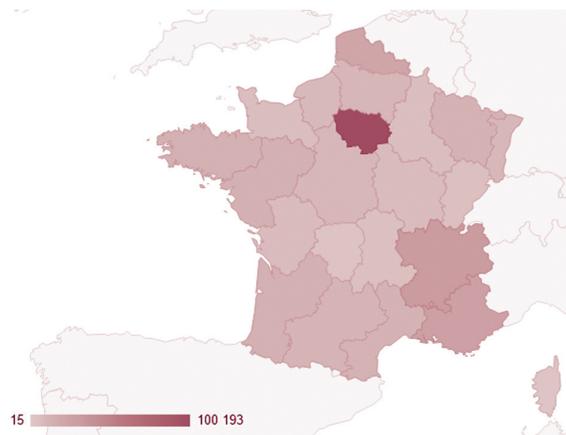
Durant les vacances scolaires, le nombre de joueurs se stabilise. Quotidiennement, ils sont en moyenne 600 à utiliser Corpus Gang.

Période 5 (4 sept au 15 octobre)

La tendance d'avant les grandes vacances scolaires se reproduit (période 3). Une stabilisation générale du nombre d'utilisateurs et une succession de pics les mercredis et fins de semaine sont observées. C'est ici que le nombre de joueurs le plus bas est atteint (332 le 6 octobre).

Ces cinq périodes traduisent les différentes étapes de la vie du jeu, avec une forte croissance du nombre d'utilisateurs au lancement puis une baisse rapide jusqu'à atteindre plus de stabilité. Il apparaît également que l'utilisation de Corpus Gang, en dehors des vacances scolaires, se fait essentiellement sur le temps libre, les mercredis et les week-ends.

Les joueurs restent concentrés autour des grands centres urbains



La diffusion du jeu sur le territoire s'est principalement réalisée durant les premiers jours. 1 540 villes ont été touchées dès la 1^{re} semaine. Au bout de six mois ce chiffre passe à 1 703.

L'Île-de-France reste la région où le jeu s'est le plus déployé : elle rassemble plus du tiers des utilisateurs (36 %).

Ce sont les régions rurales les moins touchées (Corse, Limousin, Auvergne, Franche-Comté, Champagne-Ardenne).

Régions les plus touchées

	Utilisateurs 1 ^{re} semaine [36 942]	%	Utilisateurs sur 6 mois [80 045]	%
Île-de-France	12 388	33,5	28 841	36,0
Rhône-Alpes	3 668	9,9	8 427	10,5
Provence-Alpes-Côte d'Azur	3 197	8,7	7 460	9,3
Nord-Pas-de-Calais	2 489	6,7	6 063	7,6
Pays de la Loire	1 846	5,0	4 385	5,5

Source : CESOD, Évaluation de Corpus Gang, Data-analyse, 2015.
Lecture : l'Île-de-France rassemble 33,5 % des utilisateurs la première semaine, 36 % sur six mois.

Villes les plus touchées

	Utilisateurs 1 ^{re} semaine [36 942]	%	Utilisateurs sur 6 mois [80 045]	%
Paris	8 178	22,1	20 627	25,8
Lyon	1 064	2,9	2 479	3,1
Lille	985	2,7	2 498	3,1
Toulouse	858	2,3	2 161	2,7
Nantes	880	2,4	2 078	2,6

Source : CESOD, Évaluation de Corpus Gang, Data-analyse, 2015.
Lecture : Paris rassemble 22,1 % des utilisateurs la première semaine, 25,8 % sur six mois.

COMPORTEMENT DES UTILISATEURS FACE AU JEU

Les utilisateurs jouent plusieurs fois mais de courtes sessions

Les trois quarts des joueurs (76,1 %) ont utilisé Corpus Gang plusieurs fois. S'ils jouent en majorité à deux ou trois reprises, la part de ceux qui l'ont utilisé entre 5 et 14 fois passe de 14,4 % la première semaine à 29,9 % les six premiers mois. Les utilisateurs semblent alors jouer deux fois plus : le nombre moyen de sessions passe de 2,7 à 4,2 sur l'ensemble de la période. Cela s'explique par la durée d'observation plus longue. La durée moyenne de jeu est de 9 min 36s, soit globalement plus courte que la 1^{re} semaine (11 min. 17s.). Les nouveaux utilisateurs jouent toujours plus longtemps que les autres (17 min. 26s. en moyenne) et cela est d'autant plus vrai durant les vacances d'été (19 min 17s du 2 juillet au 3 septembre) où le nombre de sessions est également plus élevé (3,5 par utilisateurs).

Finalement, au fil du temps, les utilisateurs sont moins nombreux mais jouent davantage et moins longtemps.

Une « durée de vie » limitée mais une accroche au jeu confirmée

En moyenne, 21,4 % des joueurs utilisent encore Corpus Gang un mois après la première utilisation. Ils ne sont cependant plus que 7,8 % après deux mois, et 2,5 % après trois mois.

Si quelques différences s'observent selon les périodes, il est à noter que ce sont les joueurs du mois de juillet les plus « fidèles ».

En effet, 24,8 % jouent de nouveau un mois après et 3,3 % utilisent toujours l'application au bout de trois mois.

Suivi des utilisateurs d'avril à octobre 2015

Début de jeu	% 1 mois après	% 2 mois après	% 3 mois après
Avril	20,7	6,6	3,4
Mai	21,6	8,8	2,8
Juin	23,5	8,8	0,3
Juillet	24,8	7,7	3,3
Août	20,3	8,6	2,9
Septembre	21,5	6,5	x
Octobre	17,4	x	x
Moyenne	21,4	7,8	2,5

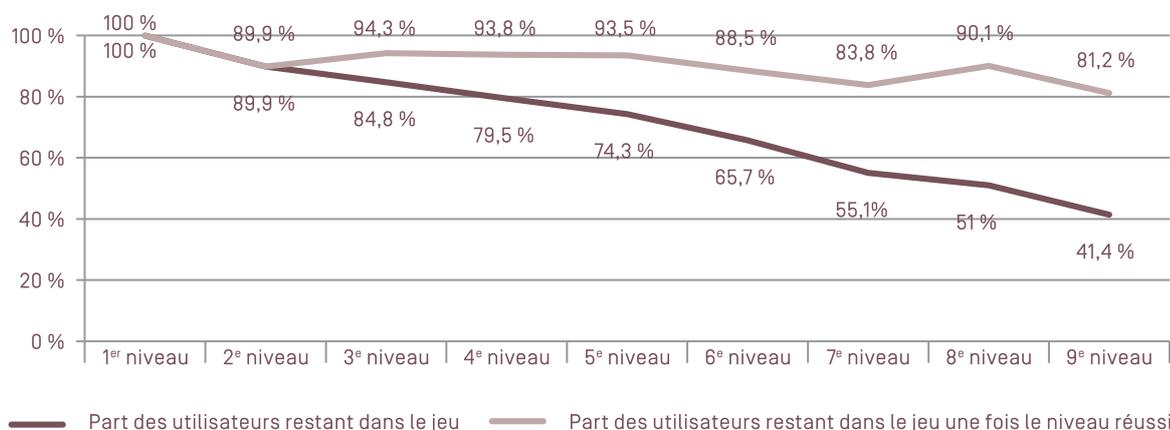
Source : CESOD, Évaluation de Corpus Gang, Data-analyse, 2015.

Lecture : 20,7 % des utilisateurs du mois d'avril jouent de nouveau en mai.

x : donnée non disponible au moment de la réalisation.

Malgré tout, d'une manière générale, les joueurs vont assez loin dans le jeu. La majorité (51 %) d'entre eux progresse au moins jusqu'au 8^e niveau et 41,4 % sont allés jusqu'au 9^e. Cette tendance observée dès la 1^{re} semaine se confirme ici, l'intérêt porté au jeu est donc réel pour la plupart des utilisateurs. Ainsi, si Corpus Gang a une « durée de vie » plutôt limitée dans les mains des joueurs, leur progression au sein du jeu l'explique en partie. Ils sont en effet nombreux à arriver à son terme. Il est donc probable qu'une fois le 9^e niveau atteint, les joueurs le délaissent.

Part des utilisateurs restant dans le jeu du 15 avril au 15 octobre 2015



Source : CESOD, Évaluation de Corpus Gang, Data-analyse, 2015.

Lecture : 89,9 % des utilisateurs sont allés jusqu'au 2^e niveau de Corpus Gang après avoir débloqué la 1^{re} étoile du 1^{er} niveau.

94,3 % de ceux-là ont joué le 3^e niveau.

Taux de réussite selon les niveaux

Niveaux	% réussite 1 ^{re} semaine	% réussite 6 mois
1 ^{er}	89,8	90,3
2 ^e	86,0	83,8
3 ^e	94,7	92,1
4 ^e	81,7	78,8
5 ^e	70,0	67,2
6 ^e	68,3	65,9
7 ^e	63,7	58,9
8 ^e	72,8	66,7
9 ^e	71,9	66,8
Total	79,3	76,1

Dès la première semaine, il apparaît que les joueurs rencontrent une certaine difficulté lors du passage au 7^e niveau. Et cette observation se confirme sur six mois. C'est à cette étape du jeu que le taux de réussite est le plus bas (58,9 %). À l'inverse, le 3^e niveau reste le plus réussi (92,1 %).

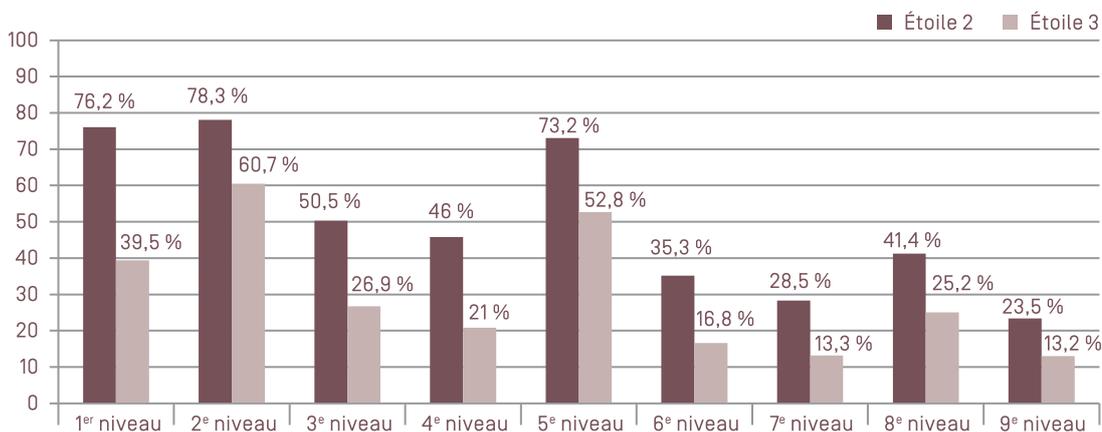
Source : CESOD, Évaluation de Corpus Gang, Data-analyse, 2015.

Lecture : 89,8 % des utilisateurs ayant joué le 1^{er} niveau ont gagné lors de la 1^{re} semaine. Ils sont 90,3 % sur six mois.

Les 3^e étoiles et des trophées difficiles à obtenir

Les niveaux 1, 2 et 5 restent ceux où les joueurs décrochent le plus d'étoiles. Ils sont chaque fois près des trois-quarts à obtenir la 2^e étoile et au moins 39,5 % la 3^e, ce chiffre allant jusqu'à 60,7 % pour le 2^e niveau. En lien avec une difficulté plus importante, les derniers niveaux sont ceux qui comptent le moins d'étoiles même si les joueurs sont de plus en plus nombreux à y parvenir. À titre d'exemple, durant la semaine de lancement, seuls 3 % des utilisateurs avaient la 3^e étoile au 9^e niveau, ils sont 13,2 % au bout de six mois. De nouveau, cette évolution s'explique par une période d'observation plus longue, les joueurs ayant eu davantage l'opportunité de l'obtenir.

Part des joueurs ayant décroché la 2^e et 3^e étoile sur chaque niveau du jeu du 15 avril au 15 octobre 2015

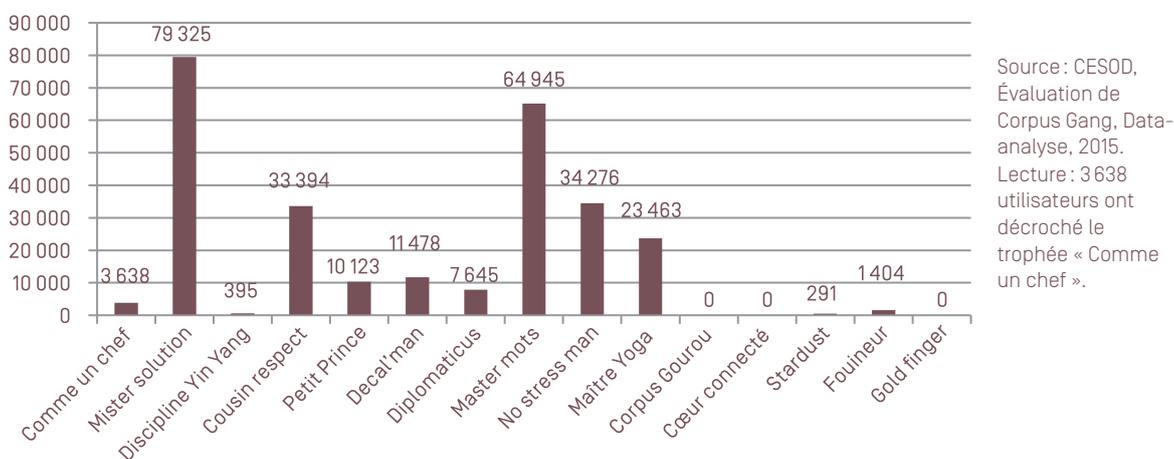


Source : CESOD, Évaluation de Corpus Gang, Data-analyse, 2015.

Lecture : 76,2 % des joueurs ont décroché la 2^e étoile du 1^{er} niveau.

Concernant les trophées, « Mister solution » et « Master mots » restent les plus obtenus. Ils font par ailleurs partie des quatre trophées dont le niveau de difficulté est facile.

Trophées obtenus du 15 avril au 15 octobre 2015



Source : CESOD, Évaluation de Corpus Gang, Data-analyse, 2015.
Lecture : 3 638 utilisateurs ont décroché le trophée « Comme un chef ».

Aussi, malgré une durée d'observation de six mois, certains trophées restent très peu obtenus. Notamment ceux qui nécessitent de jouer de façon répétitive, comme gagner 10 fois le mini-jeu d'équilibre (« Discipline Yin Yang ») ou d'atteindre un certain niveau, comme avoir toutes les étoiles « Stardust ». Il est à noter que pour trois trophées, « Corpus Gourou », « Cœur connecté » et « Gold Finger », un problème technique n'a pas permis la comptabilisation, ce qui explique qu'ils soient à 0.

MÉDIAS, RÉSEAUX SOCIAUX ET ÉQUIPEMENT

Un désintérêt pour les fonctions annexes

Si les fonctions annexes ont peu servi lors de la première semaine, cette tendance se confirme sur les six mois. La connexion via Facebook n'a quasiment pas évolué. De ce fait, il en va de même pour les mentions « j'aime » via ce réseau ainsi que la consultation du tableau de classement des joueurs. Cependant, le lien vers le site de Corpus Gang, où il est possible de visionner le clip, a davantage été sollicité.

Utilisation de fonctions annexes du 15 avril au 15 octobre 2015

Fonction	Événements uniques	%
Lien vers le clip vidéo	27 279	32,8
Connexion avec Facebook	2 703	3,3
« J'aime » sur Facebook	747	0,9
Classement des joueurs	2 230	2,7

Source : CESOD, Évaluation de Corpus Gang, Data-analyse, 2015.
Lecture : 32,8 % des utilisateurs sont allés sur le lien vers le clip vidéo.

C'est le cas de près d'un tiers des joueurs, contre 20,1 % seulement la première semaine, ce qui ne signifie pas, pour rappel, que le clip ait été visionné.

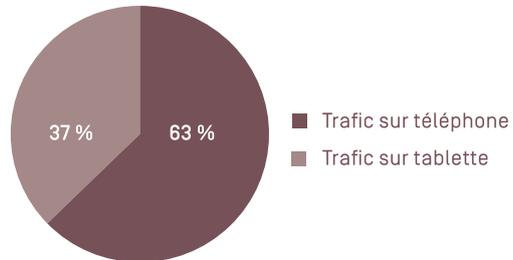
Les joueurs ont également peu recouru aux invitations à jouer via l'application. Seulement 1,1 % les a utilisées. Pour ces derniers, le SMS reste le moyen le plus employé (54,7 %). Viennent ensuite le mail, Twitter et Facebook.

Le Smartphone en tête des équipements mobiles utilisés

Le téléphone portable reste l'équipement le plus utilisé pour jouer à Corpus Gang.

Cependant, la tablette prend un peu plus de place. Son utilisation passe en effet de 35,5 % sur la première semaine à 37,3 %.

Appareils mobiles utilisés du 15 avril au 15 octobre 2015



Source : CESOD, Évaluation de Corpus Gang, Data-analyse, 2015.
Lecture : 37 % des utilisateurs utilisent une tablette pour jouer à Corpus Gang.

Corpus Gang est un jeu qui s'utilise sur le temps libre, principalement les mercredis et fins de semaine, et bien que les joueurs ne semblent pas adopter le jeu sur le long terme, une certaine accroche s'opère. Ils progressent ainsi au travers des différents niveaux, ce qui leur permet d'en découvrir les mécaniques. Seuls certains trophées et les fonctions annexes sont finalement lésés.



LE RÉSEAU DE CRÉATION
ET D'ACCOMPAGNEMENT PÉDAGOGIQUES

Canopé

1, avenue du Futuroscope
Bâtiment @4
Téléport 1 – CS 80158
86961 FUTUROSCOPE Cedex

Établissement public national
à caractère administratif
régis par les articles D 314-70
et suivants du Code
de l'éducation

Siret : 180 043 010 014 85
© Réseau Canopé, 2016