



**Bilan de mise en œuvre du projet
Serious game *My Dance Company***

Table des matières

Concept.....	3
Choix du nom	3
Choix des ressources finales	3
Travail avec chaque partenaire :.....	3
Les difficultés rencontrées.....	4
Le lancement du jeu	5
Méthodologie pour l'étude des usages et des publics.....	5
Les perspectives envisageables (évolutions, technique, ...)	6
Financement et dépenses.....	6
Budget de <i>My Dance Company</i>.....	7
Annexe 1 : Vidéos présentes dans le jeu My Dance Company	8

Concept

Le jeu *My Dance Company* est le premier jeu sur la découverte du monde chorégraphique.

Ce serious game, qui prend la forme d'un jeu de gestion, permet aux jeunes internautes à partir de 12 ans de créer leur propre compagnie et d'évoluer en réalisant des choix artistiques, tous illustrés par des vidéos issues de *Numeridanse*.

Pensé par plusieurs acteurs du monde chorégraphique, ce jeu permet de s'initier au monde professionnel de la danse de manière ludique.

Le jeu *My Dance Company* est disponible via l'espace TADAAM !, espace dédié au jeune public sur le site *Numeridanse*, et également directement via cette URL : <https://mydancecompany.numeridanse.tv/>

Choix du nom

Le nom définitif a été choisi lors de l'Assemblée Générale de la Maison de la Danse parmi plusieurs autres choix, une fois que nous avons en main des éléments graphiques plus aboutis.

Le nom *My Dance Company* est le reflet du contenu du jeu : le joueur est mis en situation de créer sa compagnie de danse et de la faire grandir.

Malgré nos réticences de départ, le choix de l'anglais nous a semblé finalement bien adapté au monde du jeu vidéo et à sa diffusion à l'international car le jeu est bilingue.

Choix des ressources finales

C'est Olivier Chervin, responsable pédagogie et images qui a réalisé le travail de sélection des ressources vidéo qui s'appuient les choix des joueurs, en lien avec Laurent Sebillote du Centre national de la danse.

Les compagnies dont les vidéos figurent dans le jeu ont également été contactées pour leur faire part de leur participation à ce projet. Nous avons reçu plusieurs réponses d'artistes ravis de voir leur travail figurer dans un jeu de cette envergure.

La liste des vidéos est disponible page 8 : Annexe 1 : Vidéos présentes dans le jeu *My Dance Company*.

Travail avec chaque partenaire :

Erasmus, Living Lab de la métropole de Lyon : L'équipe d'Erasmus a été présente au tout début de la réflexion notamment lors de la première session de travail qui a réuni tous les partenaires du projet. Cette session de codesign nous a permis de tous nous aligner sur un même projet. Pour cela, nous nous sommes mis en situation de jeu, avons identifié des correspondances entre expériences vécues et intérêt pour notre projet, avons identifié ce que l'on voulait transmettre et faire comprendre ou connaître au joueur.

Dowino : Dowino a réalisé le jeu du point de vue technique, graphique et du level design. Nous avons dû trouver un cadre commun autour de notions artistiques et chorégraphiques, ce qui, au final, s'est avéré très complexe pour le studio de création de jeux vidéo.

CN D : Nous avons co-construit la liste des extraits vidéo qui accompagnent les choix du joueur. Une sélection riche avec des entrées historiques, des chorégraphies emblématiques, des esthétiques nombreuses, des artistes aussi régionaux, nationaux et internationaux.

ENSATT : Nous avons réalisé des interviews vidéo avec les étudiants de 4 départements. Sous forme de vignettes pédagogiques, ces vidéos permettent d'aborder les métiers techniques. Les étudiants en scénographie, conception costumes, conception lumière et conception sonore s'expriment sur leur métier, sur les qualifications demandées et sur les débouchés qu'offrent leur spécialisation.

Le Gymnase / Réseau Loop : L'équipe du Gymnase a apporté sa compétence sur le contenu du jeu, notamment sur l'écriture des étapes professionnelles que le joueur traverse en progressant. Ces succès rythment ainsi le jeu et permettent de partager le quotidien d'une compagnie de danse.

Il était prévu que nous fassions tester la version bêta du jeu par des enfants choisis par le réseau LOOP. Malheureusement, la plateforme *Numeridanse* à laquelle le jeu est interconnecté avait accumulé du retard et n'était pas prête : les vidéos censées accompagner les choix du joueur ne pouvaient donc pas être consultées.

Maison de la Danse de Lyon : Nous avons mis en place le concept initial du jeu avec les étapes que le joueur rencontre au cours d'une partie : les choix de lieu, d'espace, de positionnement du public, de narration ou d'abstraction, de styles de danse, de format (solo, duo, trio, ensemble), les sources d'inspiration (référence ou message) et bien sûr, les procédés de composition chorégraphique (improvisation, équilibre/déséquilibre, fluide/saccadé, ralenti/accélération, en l'air/au sol, répétition, questions/réponses, contacts et portés, ensemble, collage, canon, accumulation).

Nous avons rédigé les contenus pédagogiques sur l'histoire de la danse (matérialisés dans le jeu sous la forme de succès historiques) ainsi que les interviews des métiers techniques. Ces interviews ont été tournées par notre réalisateur vidéo, avec les étudiants de l'ENSATT.

Nous avons assuré la coordination entre tous les partenaires et notamment, fait l'interface entre Dowino et le prestataire du site *Numeridanse* (Ladydinde).

Les difficultés rencontrées

La principale difficulté a été de trouver un vocabulaire commun entre la Maison de la Danse et le studio de création Dowino.

En effet, *My Dance Company* est le premier jeu créé autour de la création chorégraphique par Dowino (et dans l'industrie du jeu vidéo en général).

Il a donc été nécessaire de définir précisément ce qu'était le mouvement, la création chorégraphique, les choix artistiques et de voir comment réinvestir ces définitions dans le jeu sous forme ludique et pédagogique. Dowino n'était ni habitué à utiliser le vocabulaire du spectacle vivant ni à se projeter dans le métier de chorégraphe, ce qui a créé des pertes de

temps non négligeables au début du projet pour trouver un terrain de travail commun et arrêter le concept du jeu.

La réalisation en parallèle de la nouvelle version de la plateforme *Numeridanse* a également posé pas mal de problèmes, soit techniques (impossibilités d'interactions entre les deux plateformes) soit de planning (retard dans l'avancement de *Numeridanse* impactant le développement du jeu). Le jeu *My Dance Company* et *Numeridanse* sont étroitement liés car tous les choix du joueur sont illustrés par des vidéos de *Numeridanse*.

Le lancement du jeu

Le lancement officiel du jeu a eu lieu le 13 mars 2018. Pour l'occasion, la Mairie de Lyon avait mis à disposition les salons de l'Hôtel de Ville.

Cette journée, consacrée à « La Maison Numérique » était organisée à l'occasion du lancement de la nouvelle plateforme *Numeridanse* et du jeu *My Dance Company*.

Durant la journée, il était possible de naviguer sur le site, de tester le jeu vidéo mais aussi de découvrir les partenaires de ces projets (Dowino, Ladydinde, Small Bang, Biinlab, ...).

Cette journée a été un franc succès : une quinzaine de journalistes présents pour la conférence de presse et plus de 200 personnes réunies pour le lancement officiel en présence du Maire de Lyon.

Cette journée et ce lancement ont donné lieu à la rédaction de plusieurs articles de presse. (Voir la Revue de presse).

Méthodologie pour l'étude des usages et des publics

- Analyse régulière de l'outil statistique du jeu via les analytiques et établissement de relevés réguliers (nombre d'utilisateurs, de connexions, durée de chaque connexion, provenance des utilisateurs, etc.)
- J+6 mois : mise en place d'un protocole d'étude des usages et des publics
 - Envoi d'un questionnaire de satisfaction à tous les joueurs : il s'agira d'un questionnaire en ligne adapté au profil de chaque joueur qui nous permettra de mieux comprendre les attentes des joueurs et la manière dont ils utilisent le jeu. Les questions tiendront compte du score du joueur, de son profil, de la durée de sa partie, etc.
 - Analyse des résultats
 - Modification/ajustement de certains éléments du jeu si nécessaire
 - Envoi d'un questionnaire sur l'utilisation du jeu à nos relais (professionnels de la culture et de la pédagogie) : il s'agira d'un questionnaire sur la qualité de notre proposition ; qualité technique et de contenu.
 - Analyse des résultats
 - Modification/ajustement de certains éléments du jeu si nécessaire
- Formations tout au long de l'année : conduites par Olivier Chervin, responsable pédagogie et images à la Maison de la Danse, ces formations auprès de professionnels de la pédagogie invitent à découvrir la manière d'utiliser le site

Numeridanse a des fins pédagogiques. Le jeu vidéo sera présenté comme un nouvel outil.

Les perspectives envisageables

Nous avons initialement prévu d'aborder les choix techniques dans le jeu comme la conception des lumières, du son, des costumes et des décors. L'idée a été abandonnée par manque de budget mais le jeu a été conçu pour accepter des extensions et développements.

Nous nous attèlerons au chantier des développements techniques suite aux retours des utilisateurs. Il est en effet important que le jeu soit mis à jour régulièrement et qu'il corresponde aux souhaits et utilisations des joueurs.

Financement et dépenses

My dance company a été principalement financé par la Maison de la Danse de Lyon qui porte le projet.

La campagne de crowdfunding sur la plateforme Kiss Kiss Bank Bank n'a pas été aussi efficace que ce que nous aurions souhaité. Nous n'avons récolté que 13 145 euros sur les 20 000 euros attendus. Les principales raisons ont été le manque d'éléments graphiques et de nom définitif au moment du lancement de la campagne.

Cette campagne a tout de même réuni 107 donateurs uniques dont 1 producteur et 2 compagnies ainsi qu'une fondation.

Budget de My Dance Company

PRODUITS	Budget HT	Subventions TTC
SUBVENTIONS ET PARTENARIATS	38 145,00 €	30 000,00 €
Subv AAPI	25 000,00 €	
Mécénat Kiss Kiss Bank Bank	13 145,00 €	
FONDS PROPRES MAISON DE LA DANSE	67 678,75 €	
FONDS PROPRES MAISON DE LA DANSE	67 678,75 €	

TOTAL PRODUITS	105 823,75 €
-----------------------	---------------------

CHARGES	Budget total HT
DÉVELOPPEMENT	78 825,00 €
Développement technique	78 825,00 €
COMMUNICATION	3 079,54 €
Outils promotionnels	3 079,54 €
Lancement du jeu (mardi 13 mars 2018 / Salons de l'Hôtel de Ville de Lyon)	5 000,00 €
TRADUCTIONS	1 155,00 €
Traductions	1 155,00 €
INTERVENTIONS / DÉPLACEMENTS	769,31 €
Missions et déplacements	769,31 €
DIVERS ET IMPREVUS	24,90 €
Divers et imprévus	24,90 €
Sous-total Opérations	83 853,75 €
Diverses charges de gestion courantes	7 350,00 €
Diverses charges de gestion courantes	7 350,00 €
Diverses charges de personnel	14 620,00 €
Sous-total Fonctionnement	21 970,00 €

TOTAL CHARGES	105 823,75 €
----------------------	---------------------

Annexe 1 : Vidéos présentes dans le jeu My Dance Company

Rosas danst Rosas – Anne Teresa de Keersmaecker
Solo découflé – Philippe Decouflé
Welcome to paradise – Joëlle Bouvier et Régis Obadia
Deca Dance – Ohad Naharin
May B – Maguy Marin
Babel – Sidi Larbi Cherkaoui
Uprising – Hofesh Shechter
Ulysse – Jean-Claude Gallotta
La Barbe Bleue – Michel Kelemenis
PlayBach – Yuval Pick
Nos amours bêtes – Ambra Senatore
Tempo 76 – Mathilde Monnier
Mutating score – Hervé Robbe
Fragments d'Olympe – Claude Brumarchon
Waves – Héla Fattoumi et Eric Lamoureux
Cloud / Ensa – Yvann Alexandre
Chotto Desh – Akram Khan
While going to a condition – Hiroaki Umeda
Babelle heureuse – Dominique Hervieu et José Montalvo
Para-dice – Saburo Teshigawara
Petite mort – Jiří Kylián
Steptext – William Forsythe
Aunis – Jacques Garnier
Closer – Benjamin Millepied
Magifique – Thierry Malandain
Cendrillon – Thierry Malandain
Lac – Jean-Christophe Maillot
Dov'è la luna - Jean-Christophe Maillot
Extremalism – Emiio Greco et Pieter Scholten
Le lac des cygnes – Marius Petipa
Agon – George Balanchine
Anna Karenine – Boris Eifman

Corps de ballet – Noé Soulier
Gnawa – Nacho Duato
Shéhérazade – Alonzo King
Estro – Thierry Malandain
Boxe Boxe – Mourad Merzouki
Pixel – Mourad Merzouki
#Hashtag – Pockemon Crew
Emergency – Jérôme Brabant
Opus 14 – Kader Attou
The Roots – Kader Attou
Nya – Abou Lagraa
Solo for two – Niels « Storm » Robitzky
Kaiju – Eric Minh Cuong Castaing
Résistances – Abdou N'gom
Le dernier survivant de la caravane – Bouba Landrille Tchouda
Na Grani – Mickaël Le Mer
Carmen – Johan Inger
Malandragem – Bouba Landrille Tchouda
Crossroads – Amala Dianor
Hu(r)mano – Marco Da Silva Ferreira
Second souffle – Riyad Fghani
Asphalte - Pierre Rigal
Rouge – Mickaël Le Mer
Lumière du vide – Ingeborg Liptay
Interplay – Jimmy Slide
Blue until June – Trey McIntyre
Unfinished Fragments: Butterfly – Patricia Karagozian
Unfinished Fragments: Acknowledged – Patricia Karagozian
No strings attached – Mia Michaels
Get higher – Wayne Barbaste et Géraldine Armstrong
Rapaillé – Mario Boucher, Dominique Desrochers et Frédérique-Annie Robitaille
White felling – Paulo Ribeiro
Mama Kinte Blues – Géraldine Armstrong
Basie's Instinct – Matt Mattox

Ensemble – Matt Mattox

Dear Lord – Rick Odums

Oui je le veux – Rick Odums

Resin – Alonzo King