

PARTYRIGHT

Fiche pédagogique



Partyright est une adaptation en jeu vidéo du jeu de plateau "Licences to kill" créé en 2018 par l'Université de Guyane. Il a pour but de proposer une version de ce jeu de plateau jouable à distance par les étudiants. "Licences to kill" est d'ailleurs librement téléchargeable et imprimable sur l'archive ouverte Zenodo :

- Lien vers la version française : <https://zenodo.org/record/1972975#.YVrlaJrMKUk>
- Lien vers la version anglaise : <https://zenodo.org/record/3252146#.YVrlv5rMKUk>

Ce jeu pédagogique a pour objectif d'expliquer de **manière ludique** à des étudiants **de tous niveaux** (Licences, Masters, Doctorants, étudiants d'IUT ou de classes préparatoires, etc.) les grandes licences du droit d'auteur en France et comment les respecter.

Les grandes licences qui seront abordées lors de ce jeu seront les suivantes :

- **Copyright** (et droit d'auteur français)
- **Domaine Public**
- Les **2 licences du Copyleft**
- Les **6 licences françaises du Creative Commons.**

Toutes les actions du jeu, que ce soient le placement des cartes, les votes durant le tour des autres joueurs ou encore le jeu des cartes actions, sont dirigées vers l'apprentissage des droits et des devoirs inhérents à ces 8 licences du droit d'auteur.

Il est conseillé avant le jeu de présenter ces différentes licences aux étudiants et de leur expliquer ce qu'elles recouvrent – le jeu étant prévu comme une manière de retenir ces informations dans leurs contextes.

Pour jouer à **Partyright**, il faut au préalable **télécharger** le jeu sur la plateforme **Ikigai**. Pour répondre le mieux possible aux exigences techniques des étudiants, Partyright est téléchargeable :

- **Depuis un ordinateur** : sur Windows, Linux ou MacOS.
- **Depuis un environnement mobile** : sur Android ou iOS.

Toutes ces versions permettent de jouer ensemble quelles que soient les solutions choisies par les étudiants.

Partyright répond à la nécessité pédagogique de proposer des jeux jouables à **distance** sur un mode **synchrone** ou **asynchrone**, avec un nombre élevé de **joueurs simultanés**. Deux modes de jeu sont ainsi proposés :

- Une **version solo**, conseillée dans le cadre d'un apprentissage à distance sur un mode asynchrone, par exemple dans le cadre d'une unité d'enseignement disponible sur une plateforme pédagogique (Moodle, etc.). Les étudiants pourront alors se connecter à tout moment, **24h/24h 7j/7j**, pour lancer une partie de jeu contre l'ordinateur. Les coups des autres joueurs seront alors calculés par le logiciel grâce à un **programme d'intelligence artificielle**.
- Une version **multijoueur**, conseillée dans le cadre d'un apprentissage à distance sur un mode synchrone, ou lors d'un cours magistral en présentiel. Les étudiants pourront alors créer leurs parties de jeu ou rejoindre celles de leurs camarades, et joueront les uns contre les autres. S'il manque des joueurs pour lancer une partie, l'intelligence artificielle pourvoira à cette lacune.

Afin de favoriser les échanges avec des étudiants étrangers et/ou provenant de dispositif comme ERASMUS, Partyright est pour l'instant jouable en deux versions linguistiques : **anglais et français**. D'autres versions pourraient être ajoutées ultérieurement.

Le jeu est jouable **avec ou sans option de votes** : en effet, les joueurs peuvent choisir de désactiver les votes lors des tours des autres joueurs qui leur permettent de consolider leurs acquis pédagogiques, et de gagner ainsi des points dans la partie.

Règles du jeu (1) :

Le but du jeu est de **marquer le plus grand nombre de points** sur une partie. Ces points s'obtiennent de deux manières :

- 1) En plaçant les cartes « Droit d'auteur » sur les bonnes licences du plateau de jeu
- 2) En donnant la bonne réponse aux votes lancés par un autre joueur.

En premier lieu, le joueur doit constituer « sa main », en choisissant le nombre de cartes qu'il veut placer sur le plateau de jeu. Toutes ces cartes cumulées doivent absolument atteindre un total de **26 points. ATTENTION !** Plus les cartes comportent un nombre importants de points, plus ces cartes sont difficiles à placer sur le plateau de jeu. Le joueur peut choisir entre **deux niveaux de difficulté** pour le plateau de jeu : dans le niveau "facile", du fait de la disposition des licences, il est plus facile de fixer ses cartes sur le plateau de jeu.

Règles du jeu (2) :

Une fois sa main constituée, chaque joueur doit jouer à son tour une de ses cartes sur le plateau de jeu **OU** une carte "Action" afin de pénaliser ses adversaires (les cartes "Action" permettent notamment de déplacer une ou plusieurs cartes sur la gauche ou la droite du plateau de jeu, d'échanger la position de deux cartes entre elles, ou de bloquer une carte sur une licence).

Si une carte ne correspond pas ou plus à la licence sur laquelle elle a été positionnée, elle revient dans les mains du joueur.

Chaque joueur peut aussi **voter** afin de déterminer si ses adversaires ont bien positionné leurs cartes sur les bonnes licences : chaque réponse correcte lui rapporte alors un point.

Le jeu s'arrête lorsque l'un des joueurs a posé **l'ensemble de ses cartes** "Droit d'auteur" sur le plateau de jeu. Un dernier tour s'effectue alors.

À l'issue de ce tour, le joueur qui a remporté **le plus grand nombre de points** gagne la partie.

Rappel des différentes cartes « Droits d’auteur » et de leurs placements possibles sur le plateau de jeu (1) :

Case du plateau	Copyright	Public	CC BY SA	Copyleft fort	CC BY NC SA	Copyleft faible	CC BY NC	CC BY	CC BY ND	CC BY NC ND
Cartes « Droits d’auteur »										
Je peux intégrer dans mon texte de longs passages de l’œuvre que j’utilise sans payer et sans accord préalable de l’auteur et diffuser mon travail sous Copyright en citant toutefois ce dernier		OK				OK	OK	OK	OK	OK
Je ne peux pas vendre l’ensemble de mon travail réalisé à partir de l’œuvre que j’utilise	OK		OK		OK		OK			OK
Je dois diffuser mon travail dans une licence libre en citant l’auteur de l’œuvre que j’utilise			OK	OK	OK					
Je peux réutiliser l’œuvre gratuitement et sans demander l’autorisation de son auteur en citant simplement ce dernier		OK	OK	OK	OK	OK	OK	OK	OK	OK
Je ne peux pas retoucher la photographie de l’œuvre sous droit que j’utilise	OK								OK	OK
Je ne peux pas diffuser mon travail sous Copyright si le document que j’utilise est placé sous cette licence	OK		OK	OK	OK					

Rappel des différentes cartes « Droits d’auteur » et de leurs placements possibles sur le plateau de jeu (2) :

Case du plateau	Copyright	Public	CC BY SA	Copyleft fort	CC BY NC SA	Copyleft faible	CC BY NC	CC BY	CC BY ND	CC BY NC ND
Cartes « Droits d’auteur »										
Je peux retoucher la photographie de l’œuvre sous droit que j’utilise en citant simplement l’auteur		OK	OK	OK	OK	OK	OK	OK		
Je peux être amené à devoir acheter les droits commerciaux de l’œuvre que je veux utiliser après avoir contacté l’auteur ou ses ayants droits	OK				OK		OK			OK
Je peux citer des courts passages de l’œuvre que j’utilise en citant l’auteur	OK	OK	OK	OK	OK	OK	OK	OK	OK	OK
Je dois citer l’auteur de l’œuvre que j’utilise	OK	OK	OK	OK	OK	OK	OK	OK	OK	OK
Je peux modifier les images et graphiques de l’œuvre que j’utilise en citant l’auteur		OK	OK	OK	OK	OK	OK	OK		
Je peux intégrer dans mon texte de longs passages de l’œuvre que j’utilise sans payer et sans accord préalable de l’auteur en citant toutefois ce dernier		OK	OK	OK	OK	OK	OK	OK	OK	OK
Je peux intégrer dans mon texte de longs passages de l’œuvre que j’utilise sans payer et sans accord préalable de l’auteur et-vendre ensuite mon travail en citant toutefois ce dernier		OK	OK	OK		OK		OK	OK	

Contexte de production et licence d'utilisation :

Les **crédits investis** dans ce jeu proviennent de l'appel à projets interne "Équipement pédagogique" lancé par l'Université de Guyane et remporté par le Service Commun de la documentation, chef de projet dans la création de ce jeu.

Partyright est une création placée sous licence Creative Commons BY-NC-SA. Il est gratuitement téléchargeable et librement utilisable par toutes et tous.

Bonne partie de jeu !

Pour toute question ou remarque, vous pouvez contacter les concepteurs du jeu à ces adresses :

- Conception intellectuelle : bu@univ-guyane.fr
- Conception technique : contact@ikigai.games