



#PourToi:

Règles d'une partie rapide

AGES :

13 ans et plus

JOUEURS :

3 à 5

DURÉE DU JEU :

Environ 1 heure

Vous voulez voir le jeu en action? Regardez la vidéo du jeu à l'adresse <https://bit.ly/PourToiJeu>.

Vous pouvez aussi lire ce qui suit et revenir ensuite pour la regarder.

AGES : 13 ans et plus

JOUEURS : 3 à 5

DURÉE DU JEU : Environ 1 heure

Résumé

Tes camarades de jeu (sauf un) et toi, êtes des créateurs de VidYou, un site fictif de diffusion de vidéos semblable à YouTube et TikTok. L'un d'entre vous jouerez le rôle de VidYou.

Les créateurs veulent faire des vidéos que beaucoup de gens vont voir, et gagner beaucoup d'argent grâce aux publicités qui sont diffusées avant, pendant ou après les vidéos. Pour ce faire, vous devrez essayer de comprendre l'*algorithme* qu'utilise VidYou pour décider qui voit quelles publicités et vidéos, et lesquelles sont recommandées à des personnes précises.

VidYou veut aussi gagner de l'argent! Il le fait en déterminant comment *optimiser* l'algorithme et en choisissant quel *public* il veut cibler dans les publicités.

Le joueur VidYou utilise trois jeux de cartes : les cartes Optimisation, Algorithme et Audience.



Les cartes Optimisation donnent au joueur VidYou une idée de ce qu'il veut que fasse l'algorithme, et donnent aux autres joueurs un indice sur cet algorithme.

Les cartes Algorithme et Audience déterminent le succès de chaque vidéo et publicité, ce qui signifie que plus les joueurs sont près de deviner quelles cartes Algorithme et Audience VidYou a jouées, et dans quel ordre, plus ils obtiennent de visites et plus ils gagnent d'argent.

Les joueurs utilisent trois jeux de cartes : les cartes Vidéo, Publicité et Données.

Les cartes Vidéo sont utilisées dans la phase Popularité. Chacune a un thème comme « Sports » et « Comédie » et correspond à deux cartes Algorithmme. Les cartes Vidéo comprennent également six cartes **Mise en avant**. Chacune d'entre elles correspond à une carte Algorithmme et peut être jouée sur une carte Vidéo correspondant à la même carte.

Les cartes Publicité sont utilisées dans les phases Monétisation et Apprentissage machine. Chacune d'elles correspond à deux cartes Audience.

Les cartes Données sont utilisées dans les phases Monétisation et Apprentissage machine. Chacune possède également une ou deux déductions qui peuvent être utilisées pour la relier à d'autres cartes Données pendant la phase Apprentissage machine.



Le jeu se déroule en trois phases : la phase Popularité, la phase Monétisation et la phase Apprentissage machine.

Dans chaque phase, le joueur VidYou programme un algorithme de trois cartes. Les joueurs essaient ensuite de déterminer quelles cartes ont été jouées et dans quel ordre, et de jouer des cartes qui correspondent au plus grand nombre possible de cartes Algorithmme.

Dans la phase Popularité, les joueurs jouent des cartes Vidéo et essaient de faire en sorte que leurs vidéos soient vues par le plus grand nombre de personnes possible. Ils peuvent également utiliser des cartes Mise en avant pour « manipuler » l'algorithme de différentes façons.

Dans la phase Monétisation, les joueurs jouent des cartes Publicité pour essayer de montrer des publicités au public que VidYou veut atteindre. Ils jouent également des cartes Données pour cibler ces publicités plus précisément.

Dans la phase Apprentissage machine, les joueurs jouent de nouveau des cartes Publicité et Données, mais ils peuvent jouer des cartes Données supplémentaires en les reliant à l'aide de données indirectes.

Démarrage rapide

Séparez les jeux de cartes et mélangez les cartes Vidéo, Publicité et Données. Assurez-vous que les cartes Mise en avant et Vidéo sont mélangées.

Phase Popularité

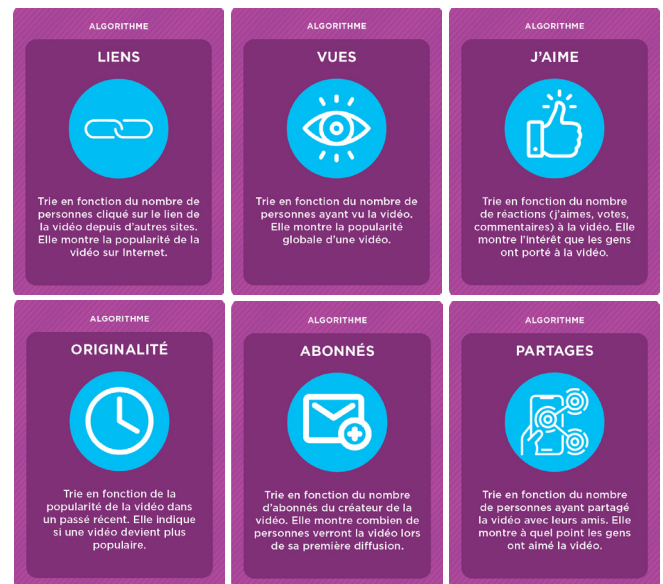
La phase Popularité consiste à faire en sorte que vos vidéos soient vues par le plus grand nombre de personnes possible.

Au début de chaque tour de la phase Popularité, le joueur VidYou tire une carte Optimisation et la place face visible afin que les joueurs puissent la voir. Il tire ensuite trois cartes Algorithme de son choix pour tenter d'atteindre l'objectif de la carte Optimisation. Ils jouent les trois cartes Algorithme face cachée, en les triant de gauche à droite, de la plus importante pour atteindre l'objectif à la moins importante.

Exemple : Le joueur VidYou tire la carte Viralité de la pioche Optimisation, ce qui signifie que l'algorithme favorisera les vidéos que les utilisateurs sont susceptibles de diffuser largement. Pour ce faire, le joueur VidYou choisit trois cartes Algorithme. Il peut choisir ces trois cartes :

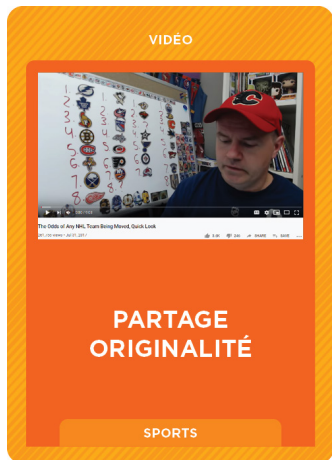
- cartes Liens (pour recommander des vidéos que les gens partagent déjà);
- cartes Partages (pour que les vidéos que les utilisateurs partagent entre eux soient plus susceptibles d'être recommandées);
- cartes Abonnés (pour que les vidéos qui ont déjà été vues par de nombreuses personnes soient recommandées).

(Ils peuvent choisir d'autres cartes Algorithme dans le même but, ou les trier dans un ordre différent.)



Premier tour : Tester l'algorithme

Ensuite, le joueur VidYou distribue cinq cartes Vidéo à chaque joueur. Chaque joueur joue ensuite une carte Vidéo de son choix. (Les joueurs ne doivent pas jouer de cartes Mise en avant lors du premier tour.)



Le joueur VidYou utilise ensuite les jetons de note pour évaluer les cartes Vidéo en fonction des facteurs de l'algorithme sur chaque carte.

- cartes Liens (pour recommander des vidéos que les gens partagent déjà);
- cartes Partages (pour que les vidéos que les utilisateurs partagent entre eux soient plus susceptibles d'être recommandées);
- cartes Abonnés (pour que les vidéos qui ont déjà été vues par de nombreuses personnes soient recommandées).

Dans cet exemple, la première carte Vidéo correspond aux cartes Algorithme de premier et de deuxième rangs, Liens et Partages, et marque donc un total de cinq points (trois pour la carte de premier rang et deux pour la carte de deuxième rang). La deuxième carte Vidéo correspond seulement à la carte Algorithme de troisième rang, Abonnés, et obtient donc deux points.



Le joueur VidYou ne retourne pas encore les cartes Algorithme et ne dit pas aux joueurs comment il a noté chaque vidéo, mais seulement la note totale obtenue pour chaque carte Vidéo.

Sur cette base, les joueurs essaient de déterminer quelles cartes Algorithme le joueur VidYou a utilisées et dans quel ordre. Dans l'exemple ci-dessus, par exemple, ils pourraient comprendre que la carte Partages était la carte Algorithme la mieux classée et que la carte Liens était la deuxième, ou vice versa, et que la cartes Visionnements ou Abonnés était classée en troisième.

Toutes les notes sont visibles pour tous les joueurs, mais c'est à eux de décider s'ils veulent essayer de travailler ensemble pour comprendre l'algorithme ou le faire chacun de leur côté.

Deuxième tour : Manipuler l'algorithme

Au deuxième tour, chaque joueur joue maintenant deux de ses cartes Vidéo restantes. Il choisit celles qui correspondent le mieux aux cartes Algorithme qu'il pense que VidYou a jouées.



Chaque joueur peut également jouer des cartes Vidéo supplémentaires s'il en possède une ou plusieurs dont le sujet correspond. Le thème est précisé au bas de chaque carte Vidéo. Ici, par exemple, jouer la vidéo sur le hockey permet de jouer une autre vidéo sur le thème du sport. Une seule carte supplémentaire peut être jouée par thème.

Certains joueurs peuvent également avoir obtenu des cartes Mise en avant mélangées à leurs cartes Vidéo.

Chaque carte Mise en avant correspond à une carte Algorithme et ne peut être jouée que sur une carte correspondant à la même carte Algorithme.

Elle double la valeur de cette correspondance : par exemple, si la carte Liens était la carte Algorithme la mieux classée, cette carte Vidéo vaudrait six points plutôt que trois.

(En faisant correspondre les sujets et les cartes Mise en avant, chaque joueur peut jouer entre deux et cinq cartes.)

Lorsque toutes les cartes ont été jouées, le joueur VidYou retourne les cartes Algorithme et calcule la note de chaque carte Vidéo. Ces notes peuvent être consignées si les joueurs jouent de manière compétitive, mais il n'est pas nécessaire de les afficher par des jetons de note.

Lorsque le deuxième tour est terminé, vous pouvez soit jouer un autre tour dans la phase Popularité, soit passer à la phase Monétisation.

Phase Monétisation

La publicité ne consiste pas seulement à toucher le plus grand nombre de personnes : il s'agit de rejoindre les bonnes personnes, susceptibles de répondre à vos publicités. La phase Monétisation consiste à faire en sorte que vos publicités soient vues par les personnes que VidYou souhaite rejoindre.

Le jeu est semblable à la première phase, sauf qu'il comporte des cartes Publicité plutôt que des cartes Vidéo, et des cartes Audience plutôt que des cartes Algorithme. Au début de chaque tour de la phase Monétisation, le joueur VidYou tire trois cartes Audience de son choix. Chaque carte représente un élément des membres du public que la plateforme souhaite rejoindre grâce aux publicités : leur âge, leur lieu de résidence et leurs intérêts. VidYou joue les trois cartes Audience face cachée, en les classant de la plus importante à la moins importante.



Premier tour : Trouver le public

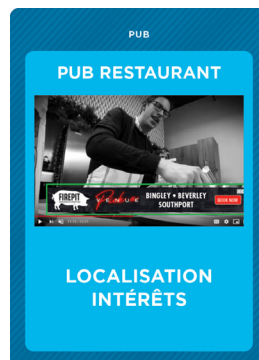
Ensuite, le joueur VidYou distribue cinq cartes Publicité à chaque joueur. Chaque joueur joue ensuite une carte Publicité de son choix.

Le joueur VidYou utilise ensuite les jetons de note pour noter les cartes Vidéo en fonction des facteurs de l'algorithme sur chaque carte.



- Si la carte correspond à la carte Algorithme la mieux classée, elle marque trois points.
- Si la carte correspond à la carte classée en deuxième, elle marque deux points.
- Si la carte correspond à la carte classée en troisième, elle marque un point.

Dans cet exemple, la carte Publicité correspond à la première et à la troisième carte Audience. Elle obtient donc un total de quatre points (trois pour la première carte et un pour la troisième).



Le joueur VidYou ne retourne pas encore les cartes Audience et ne dit pas aux joueurs comment il a noté chaque publicité, mais seulement la note totale obtenue par chaque carte Publicité.

Sur cette base, les joueurs essaient de déterminer quelles cartes Audience le joueur VidYou a jouées et dans quel ordre. Dans l'exemple ci-dessus, par exemple, ils peuvent déduire que la carte Localisation est la première carte et que la carte Intérêts est la troisième, ou vice versa, puisque seules ces deux combinaisons peuvent obtenir quatre points.

Toutes les notes sont visibles pour tous les joueurs, mais c'est à eux de décider s'ils veulent essayer de travailler ensemble pour déterminer quel public VidYou veut rejoindre ou s'ils essaient de le faire chacun de leur côté.

Deuxième tour : Cibler le public

Ensuite, le joueur VidYou distribue à chaque joueur quatre cartes Données. Les cartes Données représentent les informations recueillies sur les utilisateurs qui vous aideront à cibler les publicités. Elles fonctionnent comme les cartes Mise en avant de la phase Popularité : vous pouvez en jouer une sur n'importe quelle carte Publicité qui correspond à la même carte Audience.



Chaque joueur joue maintenant deux de ses cartes Publicité restantes et jusqu'à deux cartes Données. Il choisit celles qui correspondent le mieux aux cartes Audience qu'il pense que VidYou a jouées.

Lorsque toutes les cartes ont été jouées, le joueur VidYou retourne les cartes Audience et calcule la note de chaque carte Publicité. Ces notes peuvent être enregistrées si les joueurs jouent de manière compétitive, mais il n'est pas nécessaire de les afficher avec les jetons de note.

Lorsque le deuxième tour est terminé, vous pouvez soit jouer une autre partie dans la phase Monétisation, soit passer à la phase Apprentissage machine.

Phase Apprentissage machine

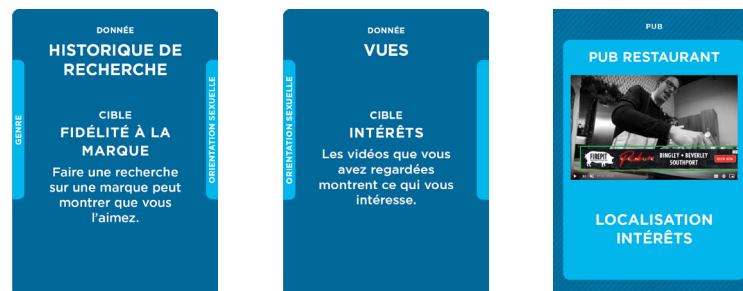
Les algorithmes ne se fondent pas uniquement sur les données qu'ils ont recueillies à votre sujet : ils utilisent ces données pour déduire d'autres choses grâce à l'apprentissage machine, ou « intelligence artificielle ». La phase Apprentissage machine consiste à trouver de nouvelles façons de cibler les utilisateurs en trouvant des connexions inattendues dans leurs données.

Premier tour : Trouver le public

Le jeu est le même qu'au premier tour de la phase Monétisation : le joueur VidYou tire trois cartes Audience de son choix et les joue face cachée, en les triant de la plus importante à la moins importante. Il distribue ensuite à chaque joueur cinq cartes Publicité. Chaque joueur joue une carte Publicité et le joueur VidYou la note en fonction de sa correspondance avec les cartes Audience.

Interlude : Courtage de données

Encore une fois, le joueur VidYou distribue quatre cartes Données aux joueurs. Toutefois, dans cette phase, les joueurs peuvent jouer plus d'une carte Données sur chaque carte Publicité en les reliant ensemble. Pour relier deux cartes Données, des données indirectes doivent y correspondre. Les données indirectes sont des éléments que l'algorithme devine sur un utilisateur et qui sont indiqués sur le côté des cartes.



La **première** carte Données doit toujours correspondre à la carte Publicité sur laquelle elle est jouée, mais pas les cartes reliées à cette première carte Données. Les données indirectes indiquées sur le côté gauche d'une carte doivent correspondre au même texte sur le côté droit d'une autre carte, et vice versa.

Si une carte Données comporte des données indirectes des deux côtés, les joueurs peuvent en relier une autre à l'autre côté. Cette chaîne peut inclure autant de cartes que le joueur est capable de faire correspondre.



Avant de jouer leurs cartes Publicité et Données, les joueurs ont la possibilité d'agir en tant que courtiers en données et d'échanger des cartes Données entre eux. Comme les données indirectes doivent correspondre aux côtés opposés, il est probable que la plupart des joueurs aient une carte Données qu'un autre joueur pourra utiliser pour établir une correspondance avec une donnée indirecte.

C'est aux joueurs de décider s'ils souhaitent échanger en collaboration ou en compétition.

Deuxième tour : Cibler le public

Les joueurs posent maintenant les cartes Publicité et autant de cartes Données qu'ils sont capables de relier entre elles. Le joueur VidYou note ensuite chaque carte Publicité en fonction de sa correspondance avec les cartes Données jouées sur cette dernière.

Les cartes Données d'une chaîne sont comptabilisées même si la carte Publicité sur laquelle elles ont été jouées ne correspond à aucune des cartes Audience. Par exemple, dans l'exemple ci-dessus, si le joueur VidYou avait fait de l'âge la première priorité et de la fidélité à la marque la deuxième, la carte Publicité marquerait cinq points (trois + deux) même si la publicité originale ne ciblait ni l'âge ni la fidélité à la marque.

Ces notes peuvent être enregistrées si les joueurs jouent en compétition, mais il n'est pas nécessaire de les afficher avec les jetons de note. Lorsque le deuxième tour est terminé, vous pouvez soit jouer un autre tour dans la phase Apprentissage machine, soit commencer une autre partie par la phase Popularité, soit comptabiliser les notes totales pour voir quel créateur de vidéos a atteint le plus grand public et gagné le plus d'argent.