



TIC et nouveaux média (M2)

Nouveaux média et jeux vidéo



Bonjour !

William Schlegel
CEO gamific.tv
@wsc_gamific

Efrei 91
Intervenant depuis 2013

Sommaire de la première partie

1 Les jeux vidéo

- Rappel historique
- Expression vidéoludique

2 Le game design

- Le game play
- Les mécanismes ludiques
- Le level design

Section 1

Les jeux vidéo

Chapitre 1

Bref rappel historique

Les inventeurs

- ✚ 1951 – Première idée de jeu vidéo (non produit)
- ✚ 1952 – premier jeu vidéo sur ordinateur
- ✚ 1958 – « Tennis for two » en reliant un oscilloscope à un ordinateur



- En 1951, Ralph Baer, un ingénieur américain de la société Loral Electronics est chargé de concevoir « la meilleure télévision du monde ». Après réflexion, il propose d'y intégrer un module de jeu, mais cette idée est refusée par son employeur. Ainsi, bien que n'ayant pas réellement produit de jeux vidéo, il est généralement crédité comme étant la première personne à avoir eu l'idée d'un jeu vidéo.
- En 1952, A. S. Douglas de l'université de Cambridge au Royaume-Uni est le premier à réaliser un jeu vidéo sur un EDSAC, un ordinateur de l'époque, afin d'illustrer sa thèse sur les interactions homme-machine. Il s'agit d'OXO, un morpion dont l'un des joueurs est contrôlé par l'ordinateur.
- En 1958, William Higinbotham crée un jeu appelé Tennis for Two pour distraire les visiteurs du laboratoire national de Brookhaven à New York. En reliant un oscilloscope à un ordinateur, Higinbotham propose une sorte de tennis simplifié où deux adversaires doivent renvoyer une balle au-dessus d'un filet à l'aide de deux manettes.
- Ces trois événements marquent les prémices du jeu vidéo et en posent finalement les bases (console de jeux connectée sur un téléviseur, utilisation de l'ordinateur comme adversaire, contrôles externes spécialement dédiés). Du fait de la complexité et du prix des ordinateurs à l'époque, il faudra attendre 1972 avec Pong et la même année, la Magnavox Odyssey, pour que ce genre ludique démarre vraiment sous une forme pratique et commercialisable, comme borne d'arcade ou console de salon.



- 1961 : Spacewar met en scène deux vaisseaux spatiaux, chacun contrôlé par un joueur à l'aide de manettes créées pour l'occasion, capables de tirer des missiles ; au centre de l'écran, une étoile crée un champ gravitationnel et un danger supplémentaire
- 1965 : Développement d'un OS pour le jeu Space travel (jamais commercialisé) qui est à l'origine d'Unix. Space Travel est une simulation du système solaire
- 1966 : Chase, jeu simple pouvant être joué sur un téléviseur (préfigure les consoles de salon) Baer continua le développement et produisit en 1968 un prototype pouvant faire tourner différents jeux, préfigurant les consoles de jeux modernes
- Comme de nombreux jeux de son époque, Hamurabi fonctionne selon un principe très rudimentaire de saisie de chiffres. Le joueur est invité à acheter et à vendre des terrains et à gérer les semences céréalières de son royaume. La population doit augmenter et avoir un niveau de vie correct. Ce jeu en a influencé de nombreux autres, tels que SimCity ou Civilization.



Les années 1970 ont vu l'apparition des jeux vidéo en tant que produits commercialisés en masse, tout d'abord sous la forme de bornes d'arcade, puis de consoles de salon. La plupart des genres de jeux vidéo furent également conçus pendant cette période.

En 1972, Nolan Bushnell crée l'entreprise Atari et développe la même année le premier jeu vidéo à grand succès : Pong.

C'est également en 1972 qu'est commercialisée la première console de jeu pour particuliers : l'Odyssey, basée sur les travaux de Ralph Baer de 1968

En 1977, Atari lance sa console Video Computer System, renommée par la suite Atari 2600.



- 1976 : Death Race – Première controverse sur la violence des jeux vidéo. **Death Race** est un jeu vidéo de course sorti en 1976 sur borne d'arcade. Il a été conçu par Howell Ivey, concepteur chez Exidy. Death Race est basé sur un film sorti l'année précédente intitulé La Course à la mort de l'an 2000 et réalisé par Paul Bartel. Il est le premier jeu vidéo à avoir été controversé pour sa violence gratuite aux États-Unis
- 1978 : première apparition de Nintendo dans ce domaine avec une borne d'arcade copiée sur le jeu éponyme, **Othello**
- C'est aussi l'année où arrive **Space Invaders** en Europe, une sorte de casse-briques où les briques ont l'apparence d'envahisseurs extra-terrestres, qui a un énorme succès. Au Japon, la première polémique autour de l'abrutissement provoqué par les jeux vidéo prend place autour de ce jeu. Il avait aussi été accusé à l'époque d'avoir provoqué une rupture de pièces de monnaie.

L'âge d'or des jeux d'arcade

- ✚✚ Lunar Lander (1979)
- ✚✚ Missile Command (1980)
- ✚✚ Berzerk (1980)
- ✚✚ Breakout (1976)
- ✚✚ Battlezone (1980)
- ✚✚ Pacman (1980)
- ✚✚ Premières consoles portables





Des consoles comme s'il en pleuvait



- En 1983, Nintendo sort la Famicom, console de jeux vidéo individuelle. Son démarrage est lent, mais les jeux proposés font augmenter la demande. La console, affichant 50 couleurs sur un écran de résolution 256 x 240, est de technologie avancée à un prix peu élevé, modèle que gardera la société par la suite
- En 1984, Sega sort la Master System, sa concurrente mais elle n'aura pas le même succès à cause de la NES
- Les deux marques sortent régulièrement des mises à jour de leurs consoles
- En 1989, Nintendo sort la Game Boy, une console portable. Malgré la sortie d'autres consoles portables technologiquement plus puissantes que celle-ci durant sa longévité, la Game Boy connut un franc succès. À elle seules, la Game Boy et la Game Boy Color ont totalisé un total de 118,6 millions d'exemplaires vendus à travers le monde.
- 1994 Sony sort la PlayStation qui démarre très fort avec des titres mythiques comme Final Fantasy VII (publié par Squaresoft, auparavant un des éditeurs phares de Nintendo), qui vont battre de nombreux records et marquer toute une génération de joueurs en implantant durablement Sony parmi les grandes maisons du jeu vidéo.
- La Nintendo 64 sort trop tardivement pour contrer la PlayStation, mais elle sauvera son épingle du jeu avec des titres comme Super Mario 64, GoldenEye 007 ou The Legend of Zelda: Ocarina of Time, qui vont aussi marquer profondément les joueurs
- En 1996, Apple sort la Pipp!n, console ayant certaines caractéristiques communes avec un PC (possibilité de jouer via Internet par exemple). Ce fut un échec commercial, mais ce principe fut repris par Microsoft avec sa Xbox.
- En 2000, Sony lance la PlayStation 2. Forte de la popularité de son prédécesseur, la console se fait très vite une réputation grâce à sa puissance et sa ludothèque riche et variée comprenant de nombreuses exclusivités. Leader de sa génération, la PlayStation 2 est aussi la console de salon la plus vendue de l'histoire avec plus de 150 millions d'unités écoulées à travers le monde
- 2001-2002 Microsoft entre sur le marché des jeux vidéo sur console en

lançant la Xbox aux États-Unis

- 2001-2002 également, Nintendo sort la gamecube qui ne rencontrera pas le succès de ses devancières.
- 2004 : Nintendo sort la DS (2005 en Europe) et Sony sort la PSP qui est un échec face à la DS malgré des caractéristiques techniques supérieures
- 2005 : Microsoft sort la Xbox 360
- 2006 : Nintendo sort la Wii. La Wii a marqué un tournant dans l'histoire du jeu vidéo en ouvrant ce loisir à un public plus large, et ciblant l'ensemble de la société.
- 2008 : Nintendo sort la Dsi, Sony la PSP Go
- 2010 : Dsi XL
- 2011 : 3DS
- 2012 : 3DS XL, Sony PlayStation Vita

Les consoles ont été regroupées par générations, chacune d'entre elles étant liée à une évolution technologique.

Les consoles actuelles sont des consoles de 7^{ème} génération. La 8^{ème} génération est en marche et arrivera pour cette fin d'année 2013.

La place de l'ordinateur



L'ordinateur a toujours été utilisé pour le jeu vidéo

Le jeu vidéo a été un moteur puissant des innovations technologiques

- Capacités de calcul

- Capacités graphiques

- Périphériques

Le téléphone est devenu assimilable à un ordinateur (ordiphone)

- Les smartphones sont devenus les consoles de jeu portables les plus répandues

- Le marché des applications est porté par les jeux vidéo

Chapitre 2

L'expression vidéoludique



Les jeux vidéo ne sont pas seulement
un phénomène de société, ils ont le
carrefour essentiel d'une redéfinition
de notre rapport au monde du récit en
image

Tout comme le cinéma, le jeu vidéo procède d'un acte narratif

Mais l'expression est plus celle du concepteur que du joueur.

La structure est mise en place par le concepteur mais c'est au joueur/lecteur/spectateur qui a charge de la parcourir pour produire le sens qu'y a mis le concepteur et non le trouver.

Cela nécessite que l'utilisateur ou le joueur s'implique, sinon, il n'y a pas production de sens et l'œuvre ne se développe pas.

Section 2

Le game design



Le game design est un élément primordial dans un jeu vidéo puisqu'il confère au logiciel sa vocation ludique.

Le gameplay

La différence entre un JV et un autre média comme le cinéma réside en ce que le joueur participe à construire une partie de la représentation de l'énoncé.

Cette place laissée à l'utilisateur renvoie au terme de gameplay qui est spécifique du JV.

Le gameplay constitue un des critères fondamentaux dans ce qui qualifie le fait qu'un JV soit bon, indépendamment des exploits techniques (graphisme, beauté...)

Le mot *game* renvoie à un jeu organisé et tient à distance l'effrayant aspect *play* du jeu.

Game renvoie au système de règles que le joueur s'impose de respecter pour mener à bien son action

Play correspond à l'action menée par celui qui joue.

Gameplay

La tension entre la liberté d'action (play) et les règles strictes (game) est primordiale dans l'intérêt que suscite le jeu.

C'est le rapport équilibré entre les deux notions qui induit un bon gameplay.

Un joueur qui a une totale liberté d'action sans aucune règle se sentira perdu par manque de but

A l'inverse une profusion de règles peut le frustrer, la structure ne lui laissant pas assez de place pour l'expression de son propre jeu

Jeu et joueur

Ce qui fait le jouet, c'est le jeu du joueur.

Mais ce jeu n'est pas forcément conforme à la règle que semble impliquer la structure et la signification conventionnelle de l'objet

L'objet jeu ne peut déterminer par lui-même l'usage qui va en être fait

Le même jeu développé par deux joueurs différents va raconter deux histoires différentes

Flight simulator peut être vu comme un simulateur d'entraînement pour un pilote alors qu'il sera un divertissement de découverte pour un joueur loisir.

Jugement de valeur et idéologies

Un aparté sur les débats que suscitent les jeux vidéo.

Depuis leur apparition, les JV s'inscrivent de manière récurrente au cœur des débats portant sur l'effet des médias.

Une critique classique : l'américanisation de plus en plus prononcée des productions vidéo-ludiques qui s'apparente aux critiques rencontrées sur les productions audiovisuelles.

C'est le cas par exemple du jeu Civilization qui présente une vision américano-centrée de l'Histoire, mettant en avant une conception ethno centrée et une idéologie néo-libérale.

Les craintes suscitées sont cependant proches de poncifs (on a peur de ce que l'on ne comprend pas, de ce qui est nouveau)

Dans ce sens, le JV ne constitue pas un danger plus important que les contes ou les mythes et légendes.

JV et idéologie

le JV ne serait-il pas avant
tout l'expression
symptomatique de certaines
idéologies répandues dans la
société contemporaine



Le jeu vidéo vu comme une activité de compensation

Que le JV constitue une activité de compensation face aux contraintes du réel paraît à priori comme évident.

Le monde virtuel proposé se trouve en marge du monde réel et procède donc d'une occupation isolée du reste de l'existence.

Dans un sens, il a les qualités requises pour s'imposer comme nouvel opium du peuple !

Quelle différence entre un personnage de fiction de roman (Jukien Sorel) et de JV (Lara Croft) ?

La seule « distinction » est à priori que Lara est générée numériquement. Elle n'est pas moins ou moins virtuelle que Julien.

Cependant, Lara est à la fois personnage de fiction et personnage de jeu.

Et c'est cette différence qui sera exploitée par le game design.



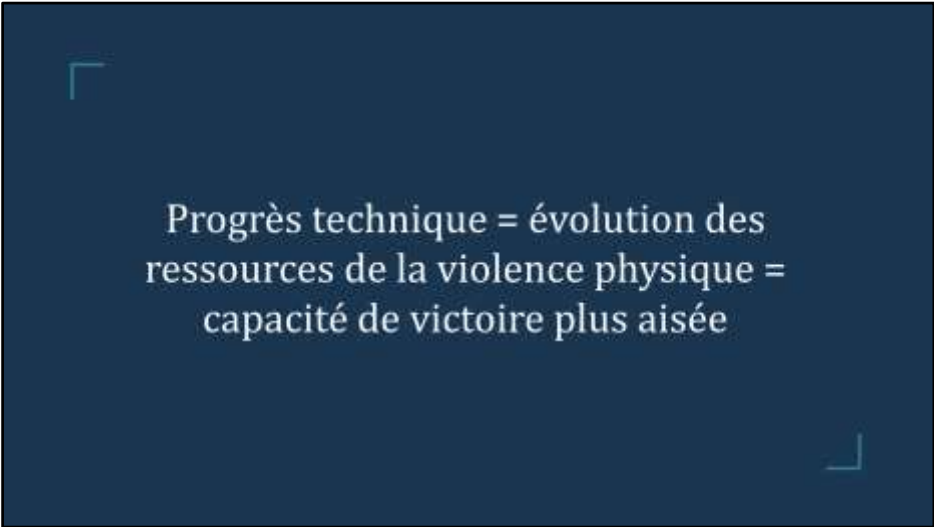
Une vision néo-libérale, positiviste et ethno-centrée de la société

Le JV permet de s'affranchir du contrôle monopolistique de la violence physique par l'état.

Ce monopole n'est plus au mains de la puissance régulatrice mais est réapproprié au joueur qui peut expérimenter la toute puissance de l'état non pas dans l'intérêt général mais pour son intérêt personnel, dans une logique de compétition.

Cette stabilité de l'état moderne, appuyée sur le monopole de la violence (armée, police) et l'autorégulation (institutions, normes sociales) est remise en cause dans les JV.

L'idéologie la plus courante n'est pas le capitalisme mais celle de la technologie qui porte en son sein le futur.



Progrès technique = évolution des
ressources de la violence physique =
capacité de victoire plus aisée

L'arbre de technologie offre une linéarité conforme à l'idéologie positiviste.
Le progrès technique offre des moyens de survie et de conquête plus importants.
Ce progrès technique est source de développement de game level (vu plus loin)



Pour susciter l'intérêt des joueurs, le game designer va travailler sur les mécanismes ludiques

Mécanique

Comment des individus de culture différente vont être incités au jeu avec un même logiciel

L'idée de jeu se rapporte à une certaine idée de spontanéité, une sorte de liberté, d'imprévisibilité

On parle de jeu aussi pour de la mécanique lorsque des éléments échappent au contrôle.

Trop de jeu et la mécanique déraile, pas assez et elle se bloque. Il faut trouver un équilibre et c'est dans le vide créé que va se dérouler le jeu, dans l'espace de liberté offert. En terme de game design, cet espace c'est le gameplay.

Le joueur va s'approprier cet espace de liberté et y appliquer sa créativité.

Cet espace est un élément fondamental dans l'œuvre vidéoludique puisqu'il permet au joueur de s'approprier l'œuvre tout la considérant comme un objet de jeu.



Le level design permet de définir comment les usages vont s'ancrer dans l'univers du jeu
Le terme *level* renvoie à la notion de niveau, à l'environnement et à l'architecture dans lesquels le joueur va évoluer

Le jeu peut contenir une histoire préétablie par les concepteurs et les joueurs devront alors actualiser les événements constitutifs par l'intermédiaire de mécanismes au fur et à mesure de la progression dans les niveaux.

Enigmes

En résolvant une série d'énigmes le joueur pourra accéder à de nouveaux espaces qui donneront lieu à de nouvelles énigmes et découvrir ainsi la trame narrative de l'oeuvre

La découverte est une des qualités essentielles du jeu.

C'est par ses découvertes que le joueur va générer une histoire, son propre récit des événements.

Pour les jeux qui ne proposent pas d'histoire préétablie, c'est le joueur qui produit une histoire.

On peut alors parler de narration *algorithmique* ou *autogénérative*

Algorithme

En informatique, l'algorithme se définit par un ensemble de règles préétablies dans lequel on introduit des variables. L'interaction entre le système et les variables produit un résultat.

Le level design contient les mécanismes qui permettront aux joueurs de produire les événements qui constitueront l'histoire.

Le joueur ne se contente pas d'énoncer des événements préétablis

Ce type de narration est très fréquent dans les jeux multijoueurs.



Si on prend l'exemple d'un jeu comme counter strike, le but du jeu est toujours le même à chaque partie mais les multiples « map » disponibles, les actions imprévisibles de chaque joueur, la localisation des otages et autres éléments de jeux variables font que chaque partie raconte une histoire différente

Level design

Le level design doit inciter le joueur à exprimer son jeu tout en contenant les possibilités narratives de l'œuvre.



Level design, game play et game design
sont inextricablement liés et c'est au
game designer de s'en occuper.

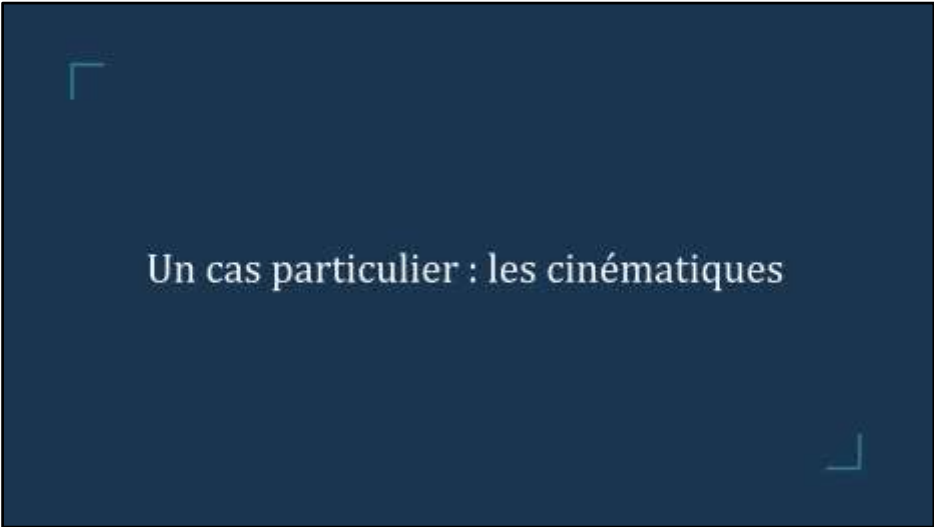
Le game designer est donc moins à considérer comme un narrateur que comme un architecte de la narration.

Noter que si le secteur de la R&D est très prégnant dans l'ingénierie des logiciels (les moteurs), et des périphériques matériels, il est très peu présent dans le domaine du game design.

Il ne faut cependant pas penser que la prise de risque et l'innovation dans le domaine du game design soient complètement jugulés par les impératifs financiers.

Par exemple, les préoccupations relevant du game design peuvent s'appliquer à tout type de logiciels, même s'ils ne relèvent pas d'une finalité ludique.

Voir par exemple les notions d'interface utilisateur et d'expérience utilisateur qui sont de plus en plus fouillées et mises en avant dans les interfaces modernes des logiciels « sérieux »



Un cas particulier : les cinématiques

La scène cinématique est un procédé assez courant qui permet de développer une histoire narrative au sein d'un jeu dit d'action.

C'est une scène qui vient suspendre le jeu, et pendant laquelle le joueur n'a plus aucune action à faire ni aucune influence (à part peut être l'interrompre avant la fin).

Cette technique peut paraître superflue mais elle tient un rôle essentiel dans l'activité ludique du joueur.



On ne peut pas généraliser l'usage des cinématiques à l'ensemble des jeux vidéo. On va plutôt se concentrer sur ceux dans lesquels elles sont le plus répandues

- Action et action/aventure
- Mode solo

La trame narrative de ces jeux peut être riche et complexe.

Ils permettent sensations et intrigue, contrairement aux jeux de combat par exemple, à partir d'un apprentissage minime (différent de la stratégie)

L'attrait du joueur pour son avatar est maximal, celui-ci est souvent unique (dans les RPG avec avatars multiples, il y a plus de recul)

Comment elle s'insère dans la structure narrative du jeu vidéo

Le jeu d'action ou d'action aventure est comme un conte populaire et peut se décrire en termes de narration et d'éléments narratifs.

On y retrouve facilement des éléments présents dans les récits traditionnels, les contes et les légendes.

C'est en particulier évident pour les RPG dans lesquels l'histoire, le contexte, les acteurs sont souvent tirés de contes populaires européens, comme d'ailleurs pour les films appartenant au même genre.

On y retrouve le parcours du joueur héros qui doit accomplir une quête avec de multiples épreuves, lesquelles se résolvent de manière très traditionnelles sur le point de vue narratif.

On a donc une structure narrative linéaire avec des quantités de péripéties parallèles qui conviennent parfaitement aux jeux vidéo, en particulier les jeux de progression : RPG, aventure et plateforme s'y retrouvent et s'y mélangent avec facilité.

La progression dans les niveaux est toujours la même, aller d'un point A à un point B en relevant les épreuves et en combattant les opposants.

Le passage au niveau supérieur est souvent conditionné à l'élimination du boss de fin de niveau, l'épreuve ultime qui donne accès au niveau suivant.

Mais la progression est toujours prédéfinie (parfois plusieurs chemins sont possibles cependant)

On peut y voir une forme de monotonie qui pourrait nuire à l'expérience du joueur.

Avatar

Le principe narratif propre
au jeu vidéo est celui d'une
délégation **totale** du *vouloir*
faire du héros au joueur

L'avatar représente le héros dans son enveloppe représentative mais il n'a aucune volonté propre. Il est totalement soumis à la volonté du joueur.

C'est là qu'interviennent les scènes cinématiques, en contrepoint de ce principe.

Scène cinématique

C'est pendant la scène cinématique que le héros retrouve son libre arbitre et qu'il peut exprimer sa personnalité, ses émotions

En plus de faire vivre le héros et lui donner des dimensions personnelles, les scènes cinématiques permettent de structurer l'histoire.

Lors de ces scènes, la notion de « vouloir » qui était laissée au joueur est reprise par le jeu qui peut alors renouer avec un fonctionnement audiovisuel plus classique

Formes

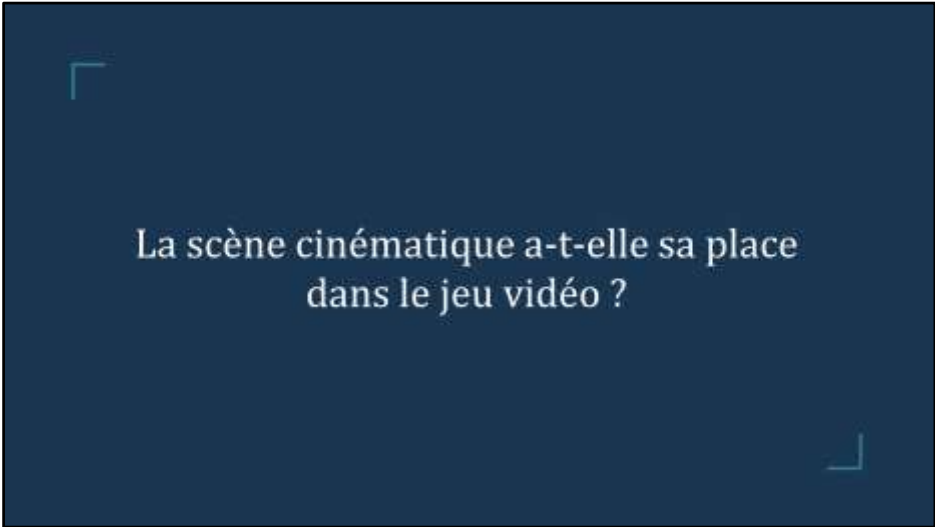
La scène cinématique emprunte au cinéma et à la télévision

La scène cinématique emprunte beaucoup au cinéma avec une mise en scène des personnages qui peut être poussée.

Noter qu'à cette occasion, il peut arriver de voir son personnage de face ce qui est implicitement interdit dans le jeu vidéo en général.

Elles empruntent aussi au sport pour les simulations sportives (football – scènes de ralenti, courses avec suivi du véhicule ou de l'athlète...)

Noter que les scènes cinématiques pourraient être utilisées dans beaucoup d'étapes du jeu et pas uniquement dans des « cut scènes »



La scène cinématique a-t-elle sa place dans le jeu vidéo ?

Ce qui caractérise cette scène est sa non interactivité

De ce fait, a-t-elle sa place dans le JV ?

Mais il apparaît qu'elles viennent combler des lacunes :

- Laisser une pause au joueur (pas forcément négligeable)
- Développer l'intrigue
- Donner des informations
- Libérer le joueur de sa capacité de « vouloir » pendant un moment et la redonner au récit.
- Permettre de développer le récit et le spectacle, 2 des 5 plaisirs que doit procurer le JV (les autres sont la compétition, l'accomplissement et la maîtrise)



Le jeu vidéo a 40 ans de vie commerciale. Les jeux d'aujourd'hui n'ont plus rien à voir avec ceux des premières générations de consoles et de jeux d'arcade. Autrefois exploit technique, le JV est aujourd'hui une œuvre audiovisuelle interactive. Ils constituent un paradigme des médias du 21^{ème} siècle.



Le jeu vidéo est le seul média interactif
qui ait trouvé un auditoire, un contenu
et un marché importants, bien
déterminés et solvables.

Système narratif des jeux solo

- ⚡ Jeux fondés sur des règles dont l'intérêt réside dans la complexité de leurs combinaisons (jeux d'émergence)
- ⚡ Jeux fondés sur une histoire (jeux de progression)

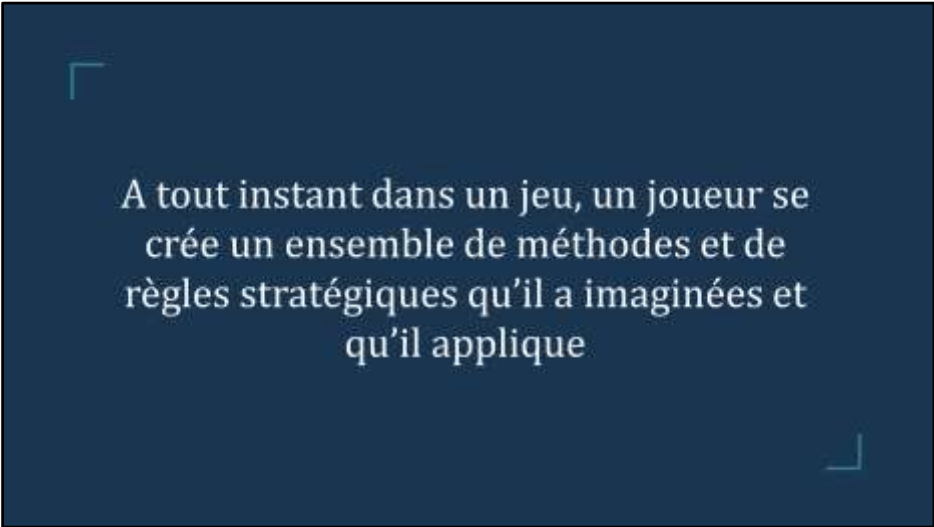
Pour distinguer ces deux types de jeu, on peut consulter la « soluce »

- Si elle se présente sous forme de règles générales (pour vaincre le diable, taper 2 fois sur sa tête puis 3 fois sur sa queue), c'est un jeu d'émergence
- Si ce sont des règles contextuelles (dans la 3^{ème} salle, tirer le chandelier à droite de la cheminée pour ouvrir la trappe) c'est un jeu de progression.

La distinction entre les deux systèmes permet une forme de classification



Il est important de noter que les jeux les plus innovants ne sont pas les jeux d'émergence qui se placent dans la continuité des jeux classiques et du sport.



A tout instant dans un jeu, un joueur se crée un ensemble de méthodes et de règles stratégiques qu'il a imaginées et qu'il applique

C'est le répertoire du joueur

Un atout d'un bon jeu est la capacité à mettre constamment le joueur dans un défi qui l'amène à découvrir de nouvelles stratégies dérivées de celles du répertoire.

Un mauvais jeu est tel que soit le joueur est incapable d'affiner son répertoire, soit il dispose d'une stratégie dominante (gagnante à tous les coups) qui fait qu'il n'a pas besoin d'affiner son répertoire.

Des règles simples

L'intérêt du jeu est qu'elles
ne sont pas connues et
donc à découvrir.

Le joueur découvre ces règles dans un processus d'apprentissage savamment contrôlé qui lui donne une sensation de dépassement essentielle dans l'intérêt du jeu.
Il devient plus fort, comprend de mieux en mieux l'univers dans lequel il évolue et peut affronter des défis de plus en plus complexes.
Il s'affirme comme le héros du jeu
Mais ceci n'est qu'un gigantesque bluff, le concepteur du jeu a caché les règles et les modifie dynamiquement en fonction de la progression du joueur et dans certains cas même d'une mesure de son efficacité.

Art

**Peut on considérer les
JV comme une forme
d'art ?**

D'après Eddy Leja
« Le jeu vidéo est-il un art »

Les JV sont-ils éligibles au statut d'œuvre d'art ?

Oui, un jeu vidéo peut
contenir de l'art ou exprimer
une sensibilité artistique par
sa structure même

Les développeurs sont-ils des artistes ?

Oui, l'ensemble d'une équipe qui crée un jeu vidéo est une entité éligible au statut d'artiste. Dans certains cas, le joueur peut être lui-même éligible au statut d'artiste.

Le jeu vidéo est-il éligible au statut d'art ?

Oui, mais il doit encore être
institutionnellement
reconnu en tant que tel

La notion de reconnaissance institutionnelle mérite d'être creusée.

On peut tenter de lier ce devenir artistique aux analogies entre les jeux et le cinéma d'une part et la télévision d'autre part.

Le statut de cinéma en tant qu'art est pratiquement indiscutable. Un des aspects les plus significatifs est l'existence d'une mémoire culturelle.

Cette mémoire sert de référence à tous les acteurs du cinéma et elle se caractérise par une réédition périodique et la réinvestigation de ses œuvres les plus anciennes.

La télévision et la radio ne possèdent pas cette caractéristique.

Il y a des archives et certaines émissions possèdent les caractéristiques d'une œuvre d'art, mais la tentative d'émergence d'un art radiophonique ou télévisuel a échoué.

Les émissions sont oubliées dès qu'elles sont passées.

Il existe un art vidéo fondamentalement différent de la télévision.

Le problème de la TV et de la radio est que leur force provient de la diffusion de l'actualité ce qui tue le statut potentiel d'œuvre d'art lié à la mémoire.

Le web a un peu le même problème, c'est un média très vivant qui même s'il n'oublie rien (internet n'oublie jamais) ne donne pas accès facilement à cette mémoire.

Il existe de nombreuses œuvres d'art marquant l'histoire du web mais après 2/3 ans il devient en général impossible de revisiter ces travaux. Ils peuvent demeurer accessibles sous forme de vidéo et passer de l'œuvre interactive à l'œuvre plastique plus classique.

Les jeux en ligne souffrent du même problème que le web. Que reste-t-il une fois que les serveurs de jeu sont fermés ?

Au final, la classification du jeu vidéo en tant qu'art est difficile à trancher.



Les jeux vidéo se pensent constamment et à tous les niveaux en genres
Il suffit de lire la presse spécialisée, elle commence toujours par rapprocher l'œuvre
d'une famille aux principes similaires avant de détailler les propriétés techniques du jeu.

Genre et classification

1 Définition du genre et comment l'appliquer aux jeux vidéo

2 Les principaux genres établis

- Action
- Aventure
- RPG et MMORPG
- Réflexion, simulation...



Les joueurs ont généralement un genre favori

Les producteurs de leur côté ne se lancent plus guère dans la confection d'œuvres totalement originales et se basent quasi toujours sur des jeux préexistants pour affilier le nouveau.

Le genre intervient de manière très profonde dans le processus de création. On va par exemple acheter un moteur de FPS d'abord avant même de définir l'univers de fiction du jeu.

Le genre intervient également dans le processus de réception et de consommation de l'œuvre.

Le genre révèle le premier trait fondamental du jeu et est rattaché dès la production, ce qui est très différent du genre littéraire qui se fait plutôt à posteriori, du côté de la réception.

L'importance du genre est telle qu'elle précède même la relation à l'univers de fiction du jeu ou à l'intrigue. Le genre renvoie à ce qui importe le plus pour le joueur : la façon de jouer.

On verra par la suite les classifications admises et comment elles se rapportent aux activités du joueur (plateforme pour sauter, tir, rôle...)



Quand on parle de classification on utilise souvent la notion de taxinomie.

Il existe 2 façons d'aborder la question des genres

1. Substituer une taxinomie raisonnée aux modèles bricolés par le grand public
2. Décrire le système tel qu'il s'est constitué au fil des transformations du média.

Cette deuxième approche comporte plusieurs avantages

- Le système existant influence déjà la production et la genèse des œuvres
- Etant donné la rapidité des évolutions techniques, ce système souple peut facilement s'adapter là où un systématisme finirait fatalement par tomber en désuétude

Mais aussi des inconvénients

- Manque de cohérence
- Chacun met en place ses propres catégories (un FPS peut être aussi classé comme jeu d'action voire un RPG ou aventure/action)

Une démultiplication à l'infini du système de classification

On a assisté dans les années 90 à des distinctions peu claires entre par exemple *Shoot'em up*, *Beat'em all* et *Hack'n slash* pour des jeux très proches si on excepte l'arme employée par le héros : arme à feu, arme de poings ou arme tranchante.

Les critères dans ce cas étaient plus thématiques que techniques.

De la même manière, les hybridations se sont multipliées pour essayer de rendre les classifications plus subtiles :

- Aventure/action
- Sport/action
- Aventure rôle
- Action/plateforme
- Stratégie/action
- ...

Quasiment tous les couples sont possibles et on peut même imaginer des classifications à 3 termes ça et là.

Cette hybridation témoigne bien du caractère insatisfaisant du système. Cependant, un jeu hybride n'est pas celui qui n'entre dans aucun genre mais bien celui qui entre dans plusieurs genres à la fois.

Différents types de critères

- +• Modèle d'autres jeux
- +• Mécanismes du jeu
- +• Technique

On peut repérer un certain nombre de critères qui vont permettre de caractériser les jeux

- Les critères empruntés au modèle d'autres jeux « traditionnels » : jeu de tir, de rôle, d'adresse, de sport...
- Des critères se rapportant aux mécanismes du jeu : stratégie temps réel, au tour par tour, MMORPG, plateforme, aventure
- Des critères liés à la technique employée dans le jeu : film interactif, FPS (3^{ème} dimension)



Les possibilités techniques
conditionnent le développement de
certains genres. L'histoire des JV est
intimement liée à l'histoire de
l'évolution du média

Le développement de tel ou tel genre dépend en grande partie des possibilités techniques offertes par le média, et bien souvent, la description du genre du jeu ne fait que témoigner des spécificités du langage induites par le support ludique.

Pourquoi est-ce si difficile de classer les jeux vidéo

Le JV est, en tant qu'œuvre culturelle, une œuvre de langage et de culture.

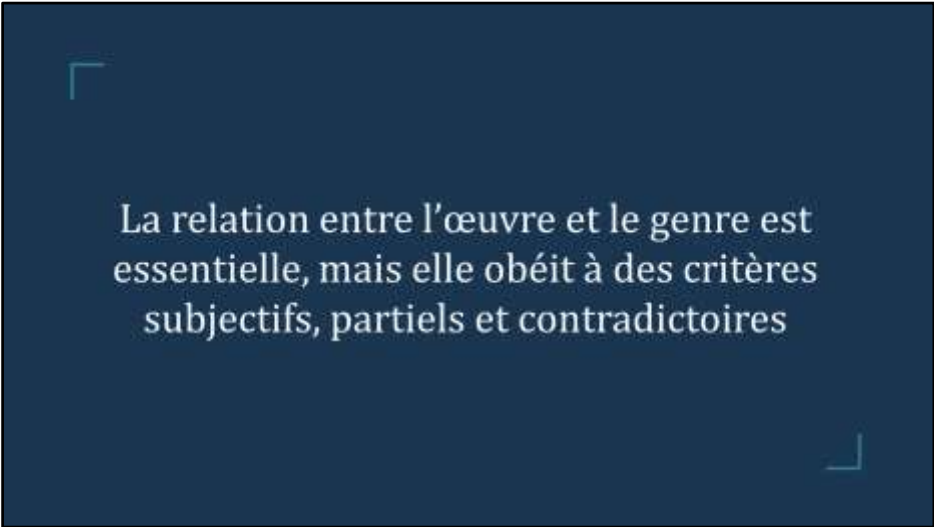
Le genre est donc constitué par les acteurs de la communication :

- Consommateurs
- Auteurs
- Producteurs
- Diffuseurs
- Critiques
- ...

Et comme tous n'ont pas la même approche, il n'y a aucune cohérence rationnelle dans la description qu'ils font de l'œuvre.

La détermination du genre obéit au contexte qui a engendré sa production et varie avec lui. Ce contexte est celui des autres genres et celui des possibilités techniques offertes par le support médiatique.

Ceci explique que le système générique soit en constante évolution, au gré des transformations des différents genres qui le composent.



La relation entre l'œuvre et le genre est
essentielle, mais elle obéit à des critères
subjectifs, partiels et contradictoires

Au niveau de la production, les créateurs conçoivent leur œuvre par rapport à la série déterminée du genre (FPS ou jeu de plateforme par exemple)

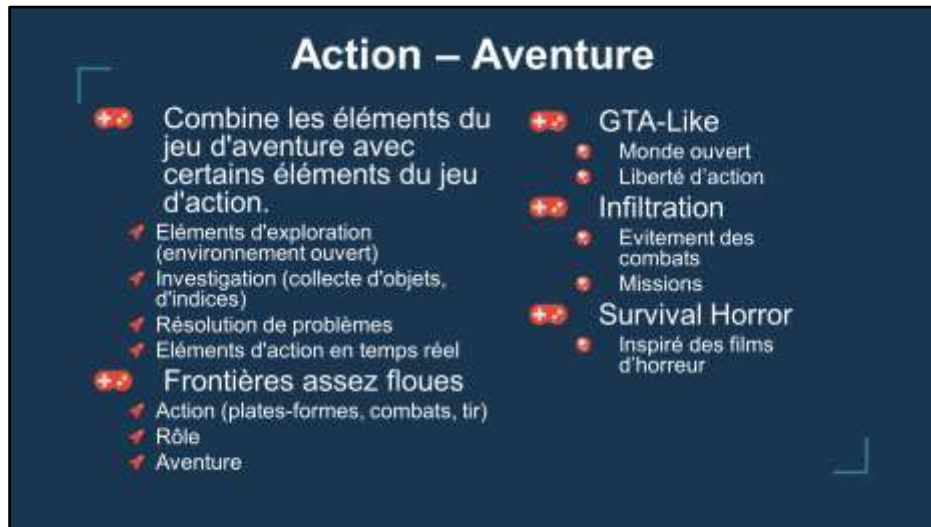
→ Les principaux éléments de l'œuvre préexistent à la création : modalités du gameplay, type d'interface, propriétés techniques et même souvent, l'univers de fiction

Classification

Les principaux genres de jeux vidéo



- Beat them all : type de jeu vidéo opposant un ou deux joueurs à un nombre important d'ennemis. À l'origine, ces jeux ont généralement lieu en milieu urbain et sont axés sur les thèmes de la vengeance et de la lutte contre la criminalité. Plus tard, le genre utilise des thèmes historiques ou de fantasy. Les beat them all disparaissent progressivement de la scène vidéoludique à cause de la 3D
- Le jeu de combat est un type de jeu vidéo opposant un nombre limité de personnages (deux le plus souvent). Ex: Street Fighter, Tekken
- Le jeu de plates-formes est un type de jeu vidéo dans lequel l'accent est mis sur l'habileté du joueur à contrôler le déplacement de son avatar. Dans Donkey Kong, souvent considéré comme le premier jeu du genre, l'avatar escalade les plate-formes successives d'un échafaudage pour porter secours à une princesse captive ; ainsi le nom de ce nouveau genre était trouvé. Dans les jeux de plateforme en 2D typiques, l'avatar saute de plateforme en plateforme.
- Un shoot them up est un type de jeu vidéo dérivé du jeu d'action dans lequel le joueur dirige un véhicule ou un personnage devant détruire un grand nombre d'ennemis à l'aide d'armes de plus en plus puissantes, au fur et à mesure des niveaux, tout en esquivant leurs projectiles pour rester en vie. Cela va de Space Invaders aux jeux de tir au pistolet (arcades et consoles). Ce type de jeu est aussi tombé en désuétude au profit des jeux de tir
- Un jeu de tir en vue objective est un jeu vidéo de type shoot'em up dans lequel le personnage est vu de manière externe (objective = à la 3^{ème} personne) avec une vision cinéma. Ex : Tomb Raider, itman, GTA, Mass Effect...
- Le jeu de tir en vue subjective, souvent appelé Doom-like ou FPS, est un type de jeu vidéo de tir basé sur des combats en vision subjective (« à la première personne ») ou le joueur voit la scène au travers des yeux des protagonistes. Se décline en multi joueur (MMOFPS). Ex : Doom, Half life, Counter strike, Halo
- Le jeu de tir tactique est une variante plus militaire où la stratégie est importante et le jeu plus réfléchi. Ex : Hidden & Dangerous, Rainbow six, Red orchestra



- Un GTA-like se caractérise tout d'abord par une philosophie de gameplay basée sur une importante liberté de mouvement et d'action, laissant également le choix au joueur sur l'ordre dans lequel il fait les missions sans lui imposer les choses, mais en gardant une certaine logique dans le déroulement du scénario. Comme GTA est une marque déposée, aucun jeu ne se qualifie directement ainsi mais cette appellation regroupe des jeux de type « monde ouvert »
- Le jeu d'infiltration est un type de jeu vidéo permettant au joueur d'éviter certains désavantages (généralement des combats) en jouant sur le fait d'être repéré ou pas. Les ennemis n'étant en général pas au courant de la présence, de la position et ou du fait que le joueur soit un ennemi, le joueur peut tromper leur vigilance et doit souvent tenter de s'infiltrer dans un lieu en toute discrétion pour réaliser une mission. En général, ce type de jeu implique une progression lente et réfléchie. Ex : Castle of Wolfenstein, Splinter Cell, Assassin's Creed...
- Dans le survival horror, inspiré des fictions d'horreur, le gameplay fait généralement en sorte que le joueur ne se sente pas aussi puissant qu'il ne le serait typiquement dans un jeu d'action, et ce en limitant par exemple la quantité de munitions, d'énergie ou de vitesse. La finalité est de survivre. Exemple : Resident Evil, Left 4 dead, Slender



Le jeu d'aventure est un type de jeu vidéo caractérisant les jeux vidéo dont l'intérêt prédominant se focalise sur la recherche et l'exploration, les dialogues, la résolution d'énigmes, plutôt que sur les réflexes et l'action. Ainsi, un jeu d'aventure constitue une fiction, comme un film, un roman ou une bande dessinée, dont le principal objectif est de raconter une histoire.

- Les tout premiers jeux étaient des jeux d'aventure textuels
- Une spécialité de l'éditeur Sierra jusqu'à la fin des années 90: les jeux d'aventure graphiques
- Lucas art invente l'interface point & click qui remplace les saisies et prend le leadership sur le genre (Maniac Mansion en 1987, Indiana Jones en 1989, La série Monkey Island)
- Avec la 3D, le genre est totalement bouleversé à nouveau (Tomb Raider,)



- Un jeu vidéo de rôle ou simplement jeu de rôle, couramment abrégé en RPG (sigle issu de l'anglais role playing game), est un type de jeu vidéo s'inspirant des codes et du principe des jeux de rôle sur table. Le joueur y incarne un ou plusieurs personnages qu'il fait évoluer au fil d'une quête. Généralement, le jeu vidéo de rôle contient un univers vaste, un scénario complexe et une durée de vie conséquente. Les séries les plus célèbres du genre sont Final Fantasy, Dragon Quest, The Elder Scrolls,
- Le jeu de rôle occidental est peu codé, il aborde des sujets et des univers variés, il n'y a pas d'archétype défini pour les personnages. Les univers sont souvent sombres et inhospitaliers, les thèmes abordés sont souvent violents et font intervenir la moralité du joueur et des personnages. On ne dirige en général qu'un seul personnage personnalisable à souhait. Le système de jeu insiste souvent sur la liberté d'action et le choix du joueur (qui se répercutent sur le déroulement ultérieur du jeu), les séries des The Elder Scrolls ou des Fallout illustrent bien cette dimension....
- Le jeu de rôle japonais diffère du RPG occidental par la séparation des phases de combat et des phases de déplacement. Le scénario est généralement une quête en équipe où les déplacements de lieu en lieu se font en temps réel. Mais lorsque survient un combat, le temps est dilaté et la bataille s'engage sur un écran particulier, ce qui laisse les délais nécessaires pour commander les actions de plusieurs personnages en même temps. Le RPG japonais est extrêmement codé tant au niveau de son gameplay (tour par tour, carte du monde, évolution des statistiques dirigistes...), les personnages répondent à des archétypes récurrents (le héros jeune et naïf ou amnésique, la jeune première prêtresse ou princesse, le guerrier ténébreux, le mage ermite...) et les scénarios se rapportent souvent aux mêmes thèmes : écologie, honneur, vertu, amitié, humour potache (dans le style manga), innocence et bienséance relative (comparée à certains RPG occidentaux où l'on n'hésite pas à user de la nudité de la grossièreté et de l'immoralité). Les univers développés sont soit médiévaux, soit futuristes, jamais contemporains.



- Un jeu de rôle en ligne massivement multijoueur (en anglais, massively multiplayer online role-playing game : MMORPG1) est un type de jeu vidéo permettant à un grand nombre de personnes d'interagir simultanément dans un monde virtuel qui est aussi un monde persistant, c'est-à-dire qu'il continue à évoluer lorsque le joueur n'est pas connecté. Ce type de jeu, de par la persistance de l'environnement et l'implication qu'il demande, crée des rapports sociaux entre joueurs particulièrement forts, avec l'apparition de phénomènes inédits, comme les communautés virtuelles de joueurs et les risques de dépendance ludique.
- Dans la plupart des MMORPG, le principal but est de faire progresser son personnage. Il existe différentes manières de faire progresser son personnage. Beaucoup de MMORPG reprennent le concept des points d'expériences, afin d'atteindre de nouveaux niveaux ou compétences permettant à son personnage de devenir meilleur en de nombreux points, en accomplissant des quêtes, en tuant des monstres...
- L'efficacité tactique des groupes de joueurs utilisant la communication vocale se voit fortement renforcée, par rapport à ceux n'utilisant que le mode texte, dans les phases de jeu collectif particulièrement délicates. Il n'est alors pas rare que les opérations prennent un aspect quasi-militaire, dans lequel les ordres sont donnés vocalement par certains joueurs seulement, reconnus pour leur expérience des tactiques du jeu, ainsi que leur capacité de commandement.
- La question de la création de ce type de jeux est particulièrement complexe. Comme ces jeux vont regrouper un grand nombre de joueurs sur une durée longue, il faut répondre à leurs attentes.
 - Première classification proposée par Richard Bartle (pionnier des MMORPG) :
 - Exploration
 - Performance
 - Sociabilité
 - Domination
 - Puis par Nick Yee (chercheur dans les jeux en ligne) en 2002 :
 - Socialisation
 - Immersion

- Perturbateur
- Leadership
- Achievement
- Enfin par Nicole Lazzaro (consultante en game design) en 2004 :
 - l'expérience intérieure
 - le challenge et la stratégie
 - l'immersion et le divertissement
 - l'expérience sociale



Un jeu vidéo de réflexion est un type de jeu vidéo basé sur la réflexion. Ce genre de jeux amène le joueur à résoudre des casse-têtes (tels que ceux de Sokoban), des énigmes, ou à naviguer à travers des lieux complexes comme des labyrinthes. Plus généralement il oblige le joueur à réfléchir.

- Le genre peut être considéré comme un prolongement des **jeux de logiques traditionnels**. Les jeux de réflexion se démarquent des autres type de jeu en proposant un gameplay axé autour d'un principe de jeu qu'il décline à l'infini. À la différence du jeu d'aventure, il ne comprend pas (ou peu) d'éléments narratifs et sa durée de vie n'a pas vraiment de limite.
- Le **jeu de labyrinthe** (en anglais, maze game) est un type de jeu vidéo dont le gameplay repose sur le motif du labyrinthe. L'objectif de jeu requiert de naviguer avec succès dans un labyrinthe, c'est-à-dire dans un décor sinueux, fait d'embranchements, d'impasses et de fausses pistes, destiné à perdre ou à ralentir le personnage. Il existe diverses variantes de ce type de jeux : la plus célèbre est sans doute celle incarnée par Pac-Man.
La composante de labyrinthe est toujours importante dans la plupart des jeux d'action/aventure récents (Tomb Raider, GTA)
- Les **jeux d'objets cachés** sont un genre de jeu vidéo de réflexion mettant à profit votre sens de l'observation dans lequel le joueur doit retrouver les objets d'une liste, cachés dans une scène. Exemple : Mystery Case Files, ou il faut retrouver en un temps limité des indices et résoudre ainsi une énigme.
- Un **jeu de puzzle** est un type de jeu vidéo basé sur la réflexion. Son nom provient du puzzle qui lui aussi consiste à mettre en ordre des pièces.
Il se différencie des autres jeux de réflexion en contenant invariablement des pièces ou des objets à placer d'une façon ou dans un ordre précis. Cela peut être un jeu où le joueur doit déplacer des objets d'une certaine façon afin de recréer une forme prédéfinie (Tetris) ou réunir certaines couleurs (Puzzle Bobble).



Les jeux de simulation sont les jeux économiques ou de gestion et les jeux de rôles. Les jeux de simulation se définissent par rapport à leur capacité d'interagir dans un environnement, de soumettre des propositions et d'interagir. Le jeu vidéo n'est pas un jeu de simulation car le scénario est déjà prédéfini, encadré pour le joueur et il n'y a pas d'interaction telle qu'elle est définie.

- Un **animal de compagnie virtuel** est un type de compagnon artificiel. Ils sont généralement élevés pour l'amusement de leur maître, grâce à une console de jeu ou un ordinateur. (image : Nintendogs)
- Un **jeu de simulation divine ou god game** (anglicisme) est un jeu vidéo de simulation où le joueur prend la position d'un dieu, d'un être tout puissant doté de pouvoirs surnaturels, le joueur est ainsi chargé d'utiliser ses pouvoirs pour agir sur le cours des événements et atteindre des objectifs fixés. Parmi les plus célèbres, on peut compter Populous, Black & White, Doshin the Giant, Dungeon Keeper, From Dust et sortie il y a peu, le jeu Reus.
La principale caractéristique d'un god game est le fait que le joueur ne peut pas contrôler directement les actions des protagonistes du jeu mais peut influencer leur comportement. (image : From dust)
- Un **jeu d'élevage** est, dans le domaine du jeu vidéo, un jeu dont le but est de s'occuper d'un ou plusieurs animaux en leur apportant des soins. Il existe un très grand nombre de jeux sur internet de ce type, concernant des animaux réels (cochon, furet, mouton, lapin, cheval...) comme imaginaires (dragon, licorne, etc...). (image : Farmland)
- Le **jeu de gestion** est un type de jeu de société et un type de jeu vidéo dans lequel le joueur dirige le plus souvent une entreprise, un club sportif, parfois une ville ou un pays; il doit gérer les différents facteurs économiques.
Dans cette catégorie se retrouvent également des jeux tels que Flight Simulator, Farming simulator... (image : Simcity)
- **Simulation de vie** est une expression utilisée pour qualifier un jeu vidéo qui crée un monde virtuel constitué de véritables êtres vivants. Dans une simulation de vie on contrôle généralement un ou plusieurs personnages qui doit évoluer dans un monde virtuel. Comme dans la vie réelle, ces personnages doivent travailler, acheter des

objets et se créer des relations. (image : Les Sims)



Un **jeu de stratégie** peut être un jeu de société ou un jeu vidéo. Le but est de réaliser un objectif connu : augmenter sa domination spatiale, combattre un ou plusieurs ennemis sur un terrain de jeu, faire prospérer une entité... L'accent n'est pas mis sur l'adresse du joueur mais sur la planification de l'action (tactique ou stratégique).

On a tendance actuellement à appeler jeu de stratégie tout jeu faisant appel à la réflexion. Dans les faits, lorsqu'on parle aujourd'hui de jeu de stratégie, on parle essentiellement soit de jeux de guerre ou de jeux de simulation, informatisés ou non. Pour les jeux vidéo, le terme de jeu de stratégie concerne essentiellement les **jeux de guerre**.

- Un **jeu 4X** est un type de jeu vidéo de stratégie dans lequel le joueur contrôle un empire et dont le gameplay est fondé sur quatre principes : eXploration, eXpansion, eXploitation et eXtermination.

Le game design des jeux 4X est conçu sur la base d'un jeu de stratégie en temps réel, au tour par tour ou en mettant en place un système de phases de jeu de manière à alterner phases en temps réel et phases au tour par tour. (image : Civilization IV)

- Un jeu vidéo **d'artillerie** est un jeu vidéo de combat au tour par tour dont le but est pour chaque joueur de détruire son adversaire en planifiant une trajectoire correcte pour un projectile. Ces jeux sont parmi les premiers développés, leur thème étant la prolongation des utilisations alors classiques des ordinateurs, employés pour le calcul de trajectoires de fusées et le calcul balistique.

Les jeux de golf et de bowling reprennent une partie des codes de ces jeux. (image : Scorched 3D)

- Le jeu de **stratégie en temps réel** (STR, ou RTS pour la dénomination du genre en anglais : real-time strategy) est un type de jeu de stratégie particulier qui notamment et par opposition au jeu de stratégie au tour par tour n'utilise pas un découpage arbitraire du temps en tours de jeu. Les actions se démarrent simultanément et se déroulent en parallèle les unes des autres. En plus de la réflexion, ces jeux demandent de la réactivité voire des réflexes. Ils cumulent de la gestion macro et micro. (image : Age of empire)
- Les jeux de **stratégie au tour par tour** sont des jeux de stratégie dans lesquels les joueurs jouent chacun à leur tour, par opposition aux jeux de stratégie dits en temps

réel. On retrouve leur trace dès les débuts de l'histoire du jeu. Les jeux de stratégie au tout par tour purs sont devenus rares. (image : FreeCiv)



- Le **casse-briques** est un type de jeu vidéo souvent caractérisé d'arcade, apparu en 1975 avec le jeu Breakout (image). Il est directement inspiré de Pong. Le principe général est de détruire, au moyen d'une ou plusieurs balles, un ensemble de briques se trouvant dans un niveau pour accéder au niveau suivant.
- Le **jeu de combat motorisé** est un type de jeu vidéo dont le gameplay consiste à conduire un véhicule souvent armé et de le faire combattre contre d'autres véhicules qu'il doit détruire. Ce type de jeu se déroule généralement dans une arène mais il peut aussi se retrouver dans des jeux de course où l'objectif est alors double : à la fois terminer dans les meilleures place et éliminer le plus de concurrents possible. (image : mario kart)
- Un **jeu vidéo de course** est un type de jeu vidéo dont le gameplay est basé sur le contrôle d'un véhicule, le plus souvent motorisé. Le but est généralement de progresser le plus rapidement possible d'un point à un point autre pour gagner sur les autres ou sur le temps. (image : rallycross blackwood)
- Un **jeu de rythme** est un type de jeu vidéo où le gameplay est orienté presque entièrement autour de la capacité du joueur à suivre un tempo musical et de rester en harmonie avec lui. Généralement le son a plus d'importance que les graphismes, mais la composante visuelle a toutefois une certaine influence sur le gameplay (image : tap tap revenge).
- Un **Party game**, littéralement jeu vidéo de soirée, ou jeu vidéo de fête est un jeu censé rassembler les foules autour d'un concept simple, amusant et accessible. Généralement le party game est composé de plusieurs sous-parties proposant des phases de mini-jeux en alternance. Le plus souvent, ces jeux prennent leur sens en mode multijoueur. (image : lapins crétins)
- Un **jeu vidéo de sport** est un type de jeu vidéo qui simule un sport. Les jeux vidéo de course sont des jeux de sport très représentés, tout comme les jeux de football, basket-ball, hockey sur glace, ...
Un jeu de sport peut être qualifié de :
 - simulation; le but du jeu est de représenter au plus près la réalité du sport choisi.
 - arcade; le jeu reprend les principes de la réalité sans ses contraintes, en

visant plutôt le côté spectaculaire de la discipline.
(Image : fifa 2014)

Récréatif, éducatifs,
communication,

Utilisation des jeux (Vidéo)

Définition de Johan Huizinga* :

« Le jeu est une action ou une activité volontaire, accomplie dans certaines limites fixées de temps et de lieu, suivant une règle librement consentie, mais complètement impérieuse, pourvue d'une fin en soi, accompagnée d'un sentiment de tension et de joie, et d'être autrement que la vie courante »

* Historien néerlandais, citation tirée de « Homo Ludens » - 1938

Qu'est-ce que le jeu ?

Une question simple qui est loin d'avoir une réponse simple

Les spécialistes ont des débats sans fin sur ce qui est ou n'est pas du domaine du jeu. L'historien Johan Huizinga en donne cette définition.

Huizinga envisage le jeu comme un phénomène culturel et non pas simplement dans une perspective biologique, psychologique ou anthropologique. La dimension du jeu (Homo ludens) est essentielle pour comprendre l'homme au-delà des dimensions de connaissance-savoir (Homo sapiens) et de travail (Homo faber). Pour Huizinga, le jeu contribue au développement de la culture. Comme il l'indique, « le jeu est une tâche sérieuse ». Homo Ludens s'est imposé comme un ouvrage incontournable de l'étude du loisir et de la culture.



Rentrer dans une démarche de gamification, donc de mise en place des mécanismes de jeu, c'est tenter d'obtenir de l'engagement des joueurs.

Pour cela, il existe différents leviers et mécaniques de jeux

- Les points
 - XP : expérience accumulée au cours du temps (jeux de rôle)
 - Echangeables : monnaie que l'on peut gagner et dépenser (monopoly)
 - Réputation : attribué par des pairs en fonction de ses actions (profiles sociaux)
 - Capacité : notent votre habilité à accomplir certaines tâches
 - Karma : gagné en aidant les autres, ne peuvent être cédés

La plupart des systèmes de jeu mettent en œuvre les points d'expérience qui permettent d'établir des scores et des classements

- Les badges (réalisations)
 - Les badges sont des récompenses pour des actions réalisées ou des buts spécifiques atteints. Ils peuvent se collectionner et être arborés comme signes de reconnaissance (scoutisme, militaires)
 - Ils permettent également de garder une trace sur ce qui a été réalisé par le joueur
- Les niveaux
 - Ce sont des structures de progrès hiérarchisées, représentés par des nombres ou des valeurs (bronze, argent, or)
 - Ils permettent au joueurs de visualiser leurs progressions
 - Niveaux et badges peuvent se recouper dans leur utilisation. Cela dépend du système de jeu et de la manière dont il est structuré.
- Les classements
 - Les classements permettent de visualiser une liste de joueurs (en partant du meilleur)
 - Ils contribuent à visualiser instantanément un rang et à développer de la motivation pour les joueurs en suivant leur progression.
 - Ils peuvent aussi démotiver des joueurs s'ils ne montrent qu'un nombre très

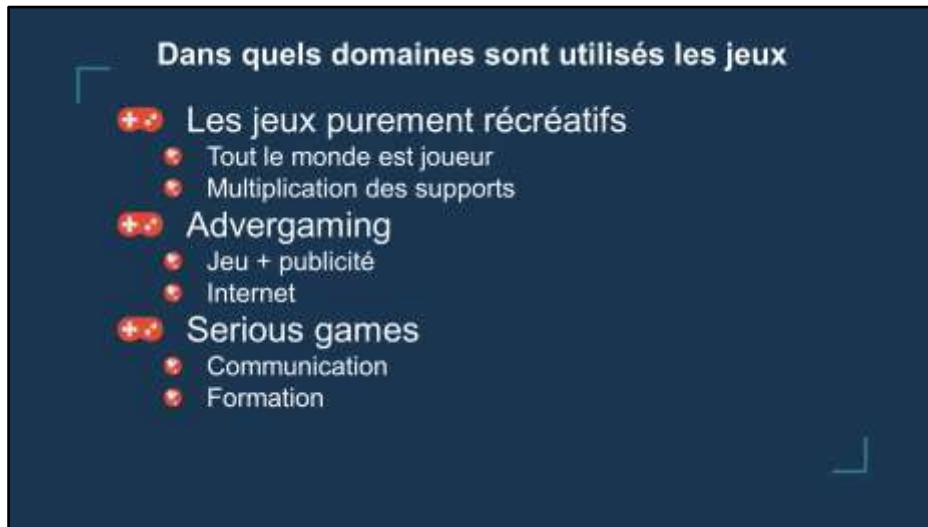
- limité de joueurs classés (les 10 premiers par ex) pour de nouveaux entrants
- Les systèmes de classement modernes pallient à cela en plaçant par défaut de nouveaux entrants au milieu du classement (relatif) plutôt qu'à leur place absolue. Le classement apparaît alors plus mobile et se prête plus à la motivation.
 - Les récompenses (de la plus valorisante/proprie/peu chère à la plus banale/globale/chère)
 - Status : Utilisation de titres, de niveaux reconnaissables par des couleurs ...
 - Access : Donner accès à des opportunités exclusives (rencontres, bonus...)
 - Power : Possibilité de contrôler des éléments sur les autres joueurs (team leader)
 - Stuffs : offrir des cadeaux gratuits, des cartes, du cash...

On voit bien ici que la motivation engendrée n'est pas liée à la valeur des récompenses.

Ce que n'est pas la gamification

- ✘ Mettre en place une mécanique de jeu sur un problème ne suffit pas
- ✘ Les récompenses ne sont rien sans la motivation
- ✘ Tout ne peut pas être transformé en jeu

- On ne peut pas simplement mettre en place une mécanique ludique sur un problème dans l'espoir d'obtenir un engagement de la part des joueurs. Il faut créer une expérience qui ait du sens.
- On ne peut pas simplement proposer des récompenses virtuelles, même innovantes et géniales. La motivation est importante mais ne peut pas être le seul moteur.
- Enfin, tout ne peut pas être transformé en jeu. En dehors du mode récréatif, la gamification fait partie d'un ensemble, d'une démarche. Elle est plutôt comme la cerise sur la gâteau.



- Jeux récréatifs

En quelques dizaines d'années, le jeu vidéo a cessé d'être un marché réservé à des adolescents masculins pour devenir grand public

 - 2 français (+ 10 ans) sur 3 ont déjà joué
 - Âge moyen : 35 ans
 - La moitié des joueurs sont des joueuses

Le téléphone mobile et les réseaux sociaux amplifient cette pénétration

 - Le jeu est la première fonction utilisée par les possesseurs de smartphones
 - Plus de la moitié des inscrits sur Facebook jouent sur ce réseau
- Avergaming

Utilisation d'un jeu à des fins publicitaires

 - Vente d'espace pub au sein d'un jeu
 - Placement produit
 - Internet est le principal vecteur de diffusion parce qu'il favorise la diffusion en masse pour des couts faibles
- Serious game

Jeu utilisé à des fins de communication (marketing, interne ou recrutement) ou en formation (initiale ou professionnelle)

Les serious game sont parfois proches des jeux récréatifs, la frontière peut être mince.

Transmedia

**Délinéarisation
Convergence
Univers narratif**



Le terme Transmedia a été proposé par Henry Jenkins pour décrire en 2003 les stratégies narratives mises en place autour de la Franchise **Matrix**. Dans un article publié dans Technological Review, il expliquait alors que Matrix était « *une forme de divertissement née de la convergence des technologies, intégrant des textes multiples qui créent une narration si large qu'elle ne peut contenir sur un seul média* ».

Suivant les évolutions de cette nouvelle forme de production médiatique, Jenkins dans Convergence Culture (2006) redéfinit le Transmedia comme suit : « *un processus dans lequel les éléments d'une fiction sont dispersés sur diverses plateformes médiatiques dans le but de créer une expérience de divertissement coordonnée et unifiée.* » De son côté, Jeff Gomez, producteur d'oeuvres Transmedia, définit ce phénomène comme « *la diffusion d'un message dense au travers de différents médias* ».

Quelque soit la définition, ce qui est mis en avant dans une production Transmedia, c'est avant tout la richesse de la narration qui se déploie sur plusieurs plateformes médiatiques, le but étant de créer un univers cohérent et élargi. Le Transmedia est avant tout un « inter-texte » dans le sens où chaque pièce de la narration vient enrichir les autres pièces, pour créer cet univers narratif. Ce procédé narratif est à distinguer du cross-media qui consiste en l'adaptation d'une même narration, d'une même œuvre sur différents médias. L'un des piliers du Transmedia demeure le phénomène de convergence des technologies qui favorise les processus d'interactivité, c'est-à-dire la mise en place d'un dialogue entre les industries culturelles et les usagers. Les usagers possèdent aujourd'hui plusieurs technologies et consomment les médias sur différents écrans (télévision, ordinateur, console de jeu, téléphone mobile, tablettes).

Pour s'adapter à ces nouvelles pratiques médiatiques, les industries culturelles ont développé des "points d'entrée" de leurs univers sur diverses plateformes médiatiques, afin de toucher le plus grand nombre d'utilisateurs.



Dans l'ancien monde, l'ensemble des média a une valeur moindre que la somme des valeurs de chacune des parties.

La consommation de l'ensemble n'apporte donc pas de réelle satisfaction.

Dans le nouveau monde, l'ensemble crée un nouvel objet médiatique dont la valeur est supérieure à celle de chacune des parties prises individuellement.

Le consommateur a donc un réel intérêt à collecter cet ensemble pour en profiter pleinement.

C'est l'expérience transmedia.

Pourquoi raconter une histoire

On raconte des histoires
pour amuser, pour
persuader et pour
expliquer

L'esprit humain n'aime pas les faits ou les objets pris au hasard pour eux même, et il crée ses propres histoires pour donner un sens à des éléments ou des événements isolés.

C'est ce que l'on appelle souvent « reliser les points » ou « connect the dots »

Et les points reliés d'une manière stimulante c'est que nous appelons de belles histoires.

Les grandes histoires gagnent les cœurs et les esprits.

Pourquoi les raconter sur de multiples médias ?

On raconte des histoires sur des médias multiples parce qu'aucun d'entre eux à lui seul ne satisfait notre curiosité ou notre style de vie.

Nous sommes entourés et même envahis par un océan de contenus, de produits et même d'opportunités de loisirs.

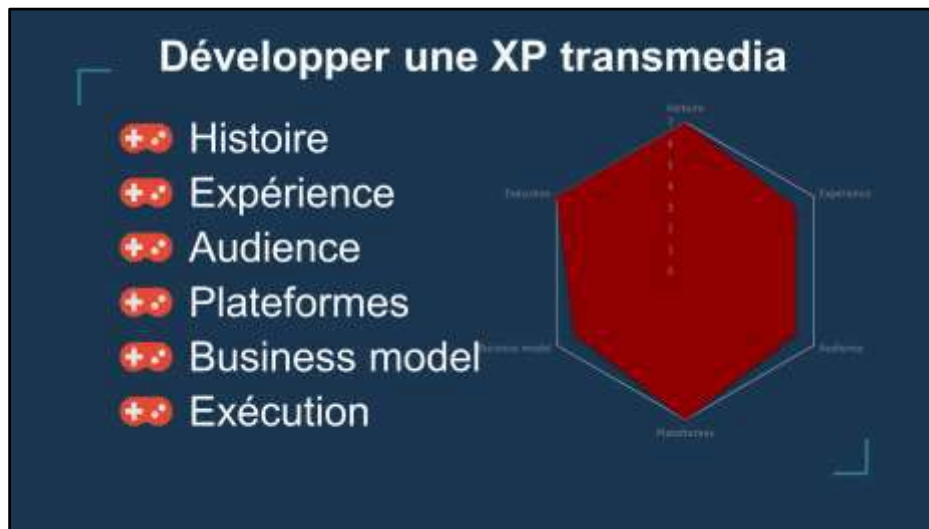
Les personnes à qui nous voulons raconter des histoires possèdent les technologies pour naviguer dans cet océan, et ils peuvent choisir s'ils veulent embarquer pour naviguer dedans ou s'arrêter et simplement écouter.

Ces technologies ont permis in niveau de personnalisation d'adaptation et d'expérience individuelle sans précédent si bien que la règle du « une taille unique pour tous » n'est plus acceptable pour le consommateur.

Celui-ci veut décider de la manière dont il va vivre son histoire en fonction de ses goûts, de ses possibilités et de son envie du moment.

Raconter l'histoire au travers de médias multiples, le fameux « transmedia storytelling » permet d'adapter les contenus de tels manière qu'ils soient délivrés de la bonne manière au bon moment et à la bonne personne.

Ainsi, l'expérience du consommateur sera la plus profitable et la plus cohérente.



Développer une expérience transmédia est bien plus complexe que ça n'en a l'air. Cette expérience est basée sur ces 6 composants qui doivent travailler harmonieusement entre eux et s'appuyer les uns sur les autres pour se renforcer. La meilleure façon de faire évoluer l'idée au travers de ces 6 considérations est de considérer des itérations au cours desquelles tous les aspects seront abordés en parallèle.

Démarrage

Savoir ou commencer est la première difficulté dans la création d'un objet transmédia.

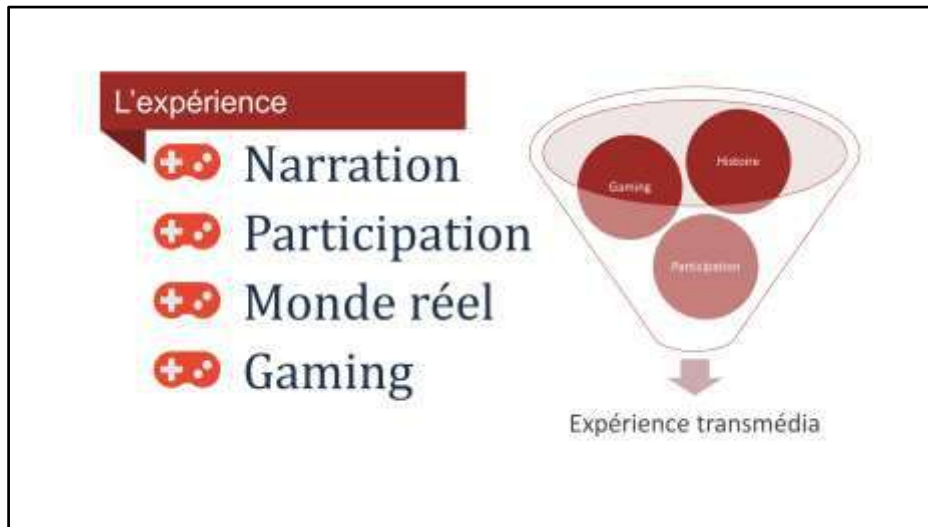
Le problème étant que l'histoire et l'expérience de l'histoire doivent se développer harmonieusement.

L'expérience du consommateur est rarement abordée lorsqu'on écrit une histoire classique. Combien de scénaristes se posent la question de savoir si son histoire sera vue au cinéma ou devant une télévision en train de manger ? Combien de romanciers imaginent leur lecteur sur la plage ou dans un train ?

Le plus souvent ce sujet n'est pas abordé parce qu'il est implicite au medium utilisé (film, livre)

Pour le projet transmedia, il va y avoir de multiples medias et de multiples façons de consommer l'objet. La question de l'expérience devient donc centrale et l'engagement en terme d'expérience est aussi important que l'engagement émotionnel lié à l'histoire.

Il convient même de s'interroger en premier lieu sur le type d'expérience que l'on veut proposer avant de s'attaquer à l'histoire en elle-même.



Il n'existe pas un schéma type d'une expérience transmédia. Cela est très dépendant des formes de narration qui seront utilisées

L'expérience peut cependant se décliner en 4 composants :

- Narration : quelle sera l'importance de l'histoire dans l'expérience
- Participation : le degré de participation qu'on peut attendre de l'audience pour que l'expérience fonctionne
- Monde réel : Est-il important pour l'expérience que les références à des lieux, des événements, des personnages réels existent.
- Gaming : L'audience poursuit-elle un but, une quête, cherche-t-elle à collecter quelque chose...

On peut même la simplifier en 3 élément vraiment nécessaires à la création d'un objet transmédia

L'histoire

Où et comment
commencer à écrire
l'histoire ?



L'histoire ne peut être pensée comme quelque chose d'unique, mais doit l'être comme quelque chose de multiple avec de nombreuses implémentations possibles.

Il faut penser non pas à une histoire mais à un espace narratif comprenant de multiples histoires possibles

Il faut penser et identifier les différents extensions et développements de l'histoire originale.

Ce sont des « parasites » de l'histoire qui vont la transformer et créer des possibles par rapport à l'histoire originale de base.

Quel type d'histoire ?

Penser :

- +• Espace narratif
- +• Temps de l'histoire
- +• Implication de l'auditoire

Au moment de la réflexion sur l'histoire, il faut mettre de côté les spécificités de plateformes et penser l'expérience en termes de :

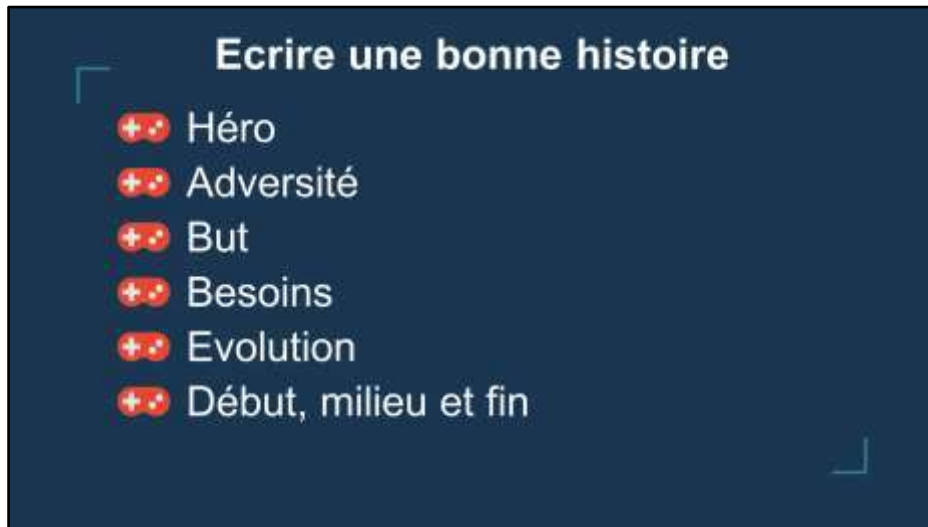
- L'espace narratif à couvrir (lieux, personnages, époque)
- Les timings de la plateforme (séquentiel, parallèle, simultané, non linéaire)
- Le type d'implication attendu de l'auditoire (passif, actif, interactif, collaboratif)

La première étape couvre les domaines de l'espace narratif et du timing

En second lieu, il faut intégrer l'implication de l'auditoire

Après cela, il est difficile de commencer à écrire l'histoire en ignorant totalement la ou les plateformes sur lesquelles elles vont se dérouler.

Le mieux est de commencer pour la plateforme sur laquelle on est le plus à l'aise puis de dériver sur les autres lorsque la première est quasiment finie.



Quelques pistes pour écrire une bonne histoire (mais il y en a d'autres)

En se rapportant au voyage du héros (voir chapitre correspondant dans la partie game design) on retiendra les éléments suivants :

- Il faut un héros attachant pour les spectateurs
- Il doit se battre contre l'adversité. Il faut un conflit nécessaire à la mise en place d'une situation dramatique
- Le héros a un but, quelque chose à réaliser
- Il a des besoins, de préférence quelque chose de primaire au niveau psychologique et qu'il doit combattre pour arriver au but (besoin de reconnaissance, d'amour, etc...)
- Le héros évolue dans l'histoire. Il en ressort meilleur, plus fort, plus sage...
- Il faut une chronologie avec un début d'histoire où le héros est présenté, un milieu où il réalise sa quête et une fin (heureuse ou non) qui voit l'achèvement de cette quête.

Même pour une histoire délinéarisée, il faut une structure de soutien.

L'audience

L'audience doit être
identifiée et qualifiée pour
sélectionner les
plateformes

L'identification de votre audience va permettre de déterminer les plateformes sur lesquelles travailler.

Les critères suivants vont permettre de travailler sur cette question d'audience

Sociaux-économiques

- Age et genre
- Revenus et emploi
- Endroits où elle vit (village, ville, métropole, urbain, rural) et type de voisinage (riche, pauvre, hipster...)
- Sensibilité au prix/temps
- Marques qu'elle aime
- Objectif social (s'inclure, s'exclure, être le premier, aimer, avoir peur de, être avant gardiste, être traditionnel)

Consommation média

- Blogs, magazines, journaux et livres qu'elle lit, auteurs préférés
- 2missions de TV et films regardés, réalisateurs préférés, où et quand regarde-t-elle
- Musique écoutée et marques préférées. Où et quand écoute-t-elle

Technologie

- Type de portables
- Vitesse de connexion internet
- Réseaux sociaux utilisés

Segments de clientèle

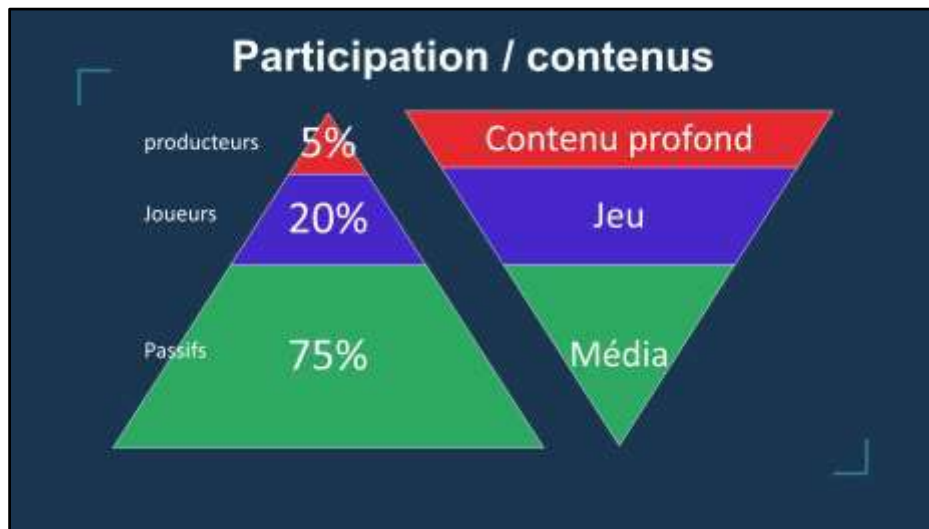
- Joueurs
- Étudiants
- Guerriers de la route
- Surfer d'argent
- Mauvaise mère avec des enfants
- Etc.

Engagement

Un objet transmédia est conçu pour l'engagement qui doit être optimisé en fonction des ressources disponibles



Une grand majorité des utilisateurs n'auront pas un fort engagement avec un groupe donné et la plupart auront même une attitude solo par rapport aux valeurs de la communauté.



Globalement cela peut se traduire par :

Moins il y a d'efforts à produire, plus l'audience est large mais moins elle est engagée.

Cela veut-il dire que si on demande plus d'efforts à l'auditoire, celui-ci sera plus engagé ?

Pas si simple.

Cela dépend essentiellement de la façon dont chaque individu arrive à prendre du plaisir par rapport au monde qui lui est proposé.

Les rapports que l'on peut mesurer vis-à-vis d'un média social sont :

- L'implication
- L'interaction
- L'intimité
- L'influence

Cela veut dire qu'il ne faut pas uniquement s'intéresser à la manière dont le spectateur interagit avec le programme, mais aussi à la façon dont il le perçoit, comment il s'y identifie.

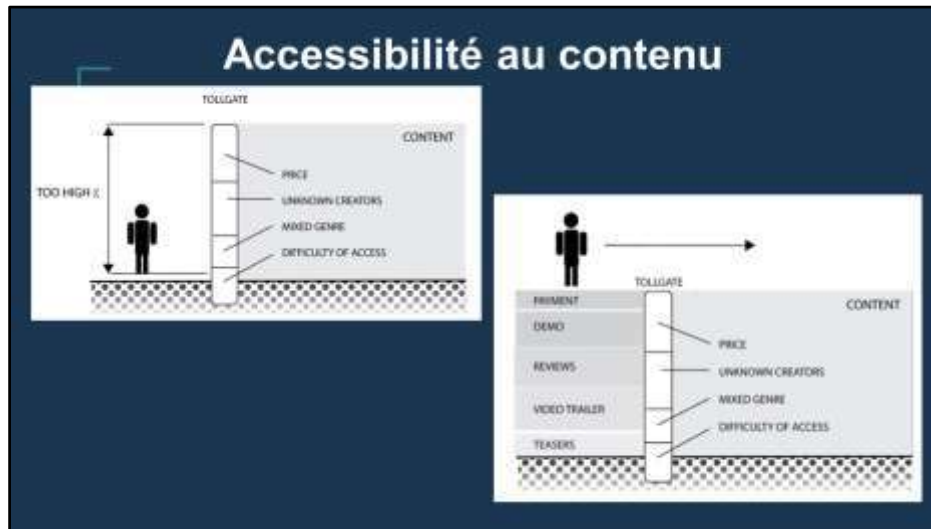
Règles de l'engagement

- Engager – Créer de la curiosité/du suspense
- Impliquer – Créer des personnages complexes
- Etendre – une audience directe dans et à travers le média
- Surprendre – garder l'audience dans le mouvement
- Récompenser – rendre l'engagement intéressé et intéressant

Engagement

**Mesurer
l'engagement**

Etat	Découverte		Expérience	Exploration	
Niveau	Attention	Evaluation	Affection	Plaidoyer	Contribution
Type de contenu	Teaser	Trailer	Cible	Participation	Collaboration
But du contenu	Trouve moi Les fans viennent sur le site pour voir	Essaye moi Les fans augmentent leur engagement	Aime moi Les fans achètent et valident ma promesse	Parle de moi Les fans parlent à leurs amis	Soit moi Les fans créent de nouveaux contenus
Comment y arriver	Être intéressant	Être crédible	Être exceptionnel	Être partageable	Être ouvert
Mesure	Vues, hits, temps par vue	Clicks, DL, enregistrements...	Achats, notes, articles, likes, followers...	Achats répétés, partages, RT, enquêtes satisfaction	Uploads, histoires, nb de modérateurs sur forum...



A l'origine du projet, l'accessibilité au contenu est bloquée par une accumulation de barrières.

Il faut au travers de la stratégie de découverte permettre aux spectateurs d'accéder à ce contenu en éliminant un à un les obstacles.

Workflow transmedia



