

Question 1 : Dissertation

Depuis le début des les années 1990, un type de jeu est apparu pour persister jusqu'à aujourd'hui et devenir un catégorie classique et iconique du jeu vidéo: la survie. Bien que les jeux de survie aient de nombreuses possibilités de gameplay, ils sont bien souvent définis par un monde ouvert post-apocalyptique ou abandonné où le joueur doit se battre pour gérer des ressources, équipements et nourritures pour survivre. Pour cette dissertation, il nous est demandé de commenter et d'analyser l'attrait et la quantité des jeux de survie à l'époque contemporaine sachant qu'on retrouve sur Steam 3637 jeux étiquetés « survie » pour un total de 1.300.786.000 joueurs dans cette catégorie. Je vais commencer par expliquer en quoi des mondes post-apocalyptiques ou vides peuvent attirer les joueurs de notre époque puis en quoi la survie en elle-même intéresse bien plus les joueurs contemporains. Je terminerai en expliquant qu'un jeu de survie peut aussi bien mettre le joueur sous pression que le détendre.

D'un côté, on peut chercher à expliquer l'attrait des univers post-apocalyptiques car c'est un sujet dont on entend beaucoup parler. En effet, il n'est pas forcément question de fiction mais bien du monde réelle. Le monde ces trente dernières années ne cesse de subir des perturbations qui, selon les chercheurs, pourraient causer notre perte. On parle de surpopulation, de surconsommation, de réchauffement climatique, de guerre nucléaire, de montée des eaux etc... Ce n'est pas un sujet qui était abordé auparavant mis à part pour des fins du monde dû à un châtiment de dieu par exemple. Les histoires qui pouvaient le plus s'approcher des scénarios actuels de fin du monde n'étaient que de simples dystopies. C'est un sujet qui n'est pas qu'imaginaire mais bien envisageable et c'est certainement ce qui peut attirer les joueurs. De plus, lorsque ce genre de scénarios ont commencé à être connus, un grand nombre de films hollywoodiens à succès sont sortis, chacun abordant le sujet d'un monde détruit où un héros ou une héroïne sauverait l'humanité. On peut prendre l'exemple de Matrix, Mad Max, Terminator etc... Ces films ont participés à la renommées que peut avoir le « post-apo ». Mais ces films racontaient toujours l'histoire d'un personnage qu'on ne voyait que d'un point de vue externe. Et c'est cette idée de vie difficile dans un monde aussi vide d'humanité que remplie de dangers qui a fait naître en de nombreuses personnes l'envie d'essayer, de pouvoir incarner ce personnage pour voir si on pourrait surmonter cette épreuve. Et qu'y a-t-il de mieux que le jeu vidéo pour incarner un personnage et vivre son histoire ? On peut ajouter que depuis les années 1990, les ordinateurs se font de plus en plus nombreux, beaucoup de fonctions anciennement occupées par des humains sont maintenant occupés par des machines et nous en sommes devenus dépendant. Peut-être que cette robotisation du monde a provoqué chez certains une envie de retour à l'état naturel. On peut attacher à cette idée que si une « apocalypse » venait à se produire, on aurait en quelque sorte un retour à l'état naturel dû au manque de nourriture, d'eau etc... Et qu'on perdrait notre notion de vie pour la remplacer par une survie. Ainsi, peut-être que c'est cette potentielle fin du monde qui attire les joueurs vers ce genre de jeux, de part leur monde et leur histoire. Mais peut-être qu'on peut aussi relever les envies d'un joueurs contemporains et ce qu'il peut rechercher dans un jeu vidéo.

Car en effet, d'un autre côté, au plus d'apporter un nouveau type d'histoire dans le jeu vidéo, la survie a aussi amené un nouveau gameplay. Fin des personnages à la Mario ou à la Tomb Raider dont on les sait quasi invincibles et dont la mort n'est pas punitive. Le jeu d'aventure offrait une histoire, des combats et des énigmes, mais la survie offre tout autre chose : une gestion des ressources et une difficulté accrue associée à la sensation que notre personnage n'est rien au milieu de ces mondes désolés. En plus du gameplay, il y a aussi l'arrivée de la 3D vers 1995-2000 qui a permis de créer des jeux plus ambitieux. Et de nos jours, les jeux deviennent si beaux qu'on peut parfois ne plus faire la différence entre le réel et le virtuel. On peut citer Horizon Forbidden west ou Red dead redemption 2 sortis ces dernières années qui sont absolument sublimes. Or attaché à ce réalisme visuel, les joueurs veulent aussi un réalisme dans les personnages, l'histoire et les

interactions. Le but recherché à travers ce réalisme est de pouvoir trouver une immersion, pour se sentir véritablement vivre le jeu. Cependant, d'autres jeux peuvent avoir un style bien plus cartoon, voire même être en 2D et être tout aussi connu, comme *This war of mine* par exemple. Ce jeu offre une immersion d'une autre manière que par son réalisme visuel, mais par la pression qu'il inflige au joueur. Cette pression est très forte pour plusieurs raisons. La première c'est qu'on sent très isolé, et on doit gérer un groupe de quelques habitants lors d'une guerre civile. On a bien évidemment des ressources limitées et chaque nuit, un membre (que l'on contrôle) doit s'absenter pour chercher des provisions, or à son retour, s'il n'est pas mort ou blessé, son groupe peut avoir subi des dégâts ou des vols de provisions. Il faut donc constamment faire attention, et jamais il n'est possible de se dire que tout va bien. La deuxième raison, c'est qu'on sait qu'à un certain moment, l'hiver va tomber et causer des pénuries, dépressions etc... La troisième et dernière, et certainement la plus importante, c'est que la partie se termine lorsque la guerre se finit, sauf qu'on ne sait pas quand elle finit. De la même manière, on peut citer le jeu *Don't Starve*, qui malgré ses graphismes très simples, garde un côté très immersif de par sa très forte difficulté. Rares sont les joueurs ayant pu en venir à bout tant il est difficile. Ce jeu là utilise un autre système audacieux, celui de ne donner absolument aucune indication, aucun tutoriel, le joueur est livré à lui même, comme dans la vie réelle... De plus, la survie peut s'établir de très nombreuses manières différentes, que ce soit par la simple gestion de l'état de notre personnage avec un jauge de faim, de soif, de sommeil etc. Ou bien par la sécurisation d'un foyer à défendre contre des ennemis. En bref, les jeux de survie sont très diversifiés et il y en a pour tous les goûts. Est également souvent relié aux jeux de survie le thème de l'horreur soit des « survival horror ». Une fois de plus, on y trouve une grande diversité avec des jeux solos comme *The last of us part II*, dont l'histoire est si immersive et les monstres si crédibles qu'on s'y sent immergé. Il en va de même pour la saga des *Resident Evil*, le tout premier par exemple qui fut une révolution avec un système de caméra fixe qui créait une anxiété chez le joueur car un zombie pouvait lui tomber dessus à chaque couloir. Le jeu de survie sait créer chez le joueur un besoin permanent de faire attention à tout, ce qui le motive à jouer plus encore. Le côté horreur renforce encore plus cette peur. Cependant, je parle ici de jeux dont le but est de donner un défi et de créer une pression constante mais certains jeux peuvent rendre cette pression bien plus passagère, voire même totalement absente.

En effet, en prenant le temps d'apprendre à connaître ces jeux, et en jouant aux moins difficiles, on peut aussi prendre le temps de profiter du paysage qui nous est offert, de la tranquillité du monde (car tous les jeux de survie ne contiennent pas nécessairement de combats constants et peuvent être plus calme). Pour illustrer cet exemple, on peut citer *Minecraft*, un jeu de survie très populaire qui propose aussi bien de suivre l'histoire en essayant d'atteindre le boss de fin, ou de rester sur une carte presque infini, où l'on peut explorer, se fabriquer un abri, cultiver et construire. Ce jeu, malgré sa simplicité, a fini par devenir l'un des jeux les plus vendus au monde et ce, grâce à cette diversité de gameplay, aussi bien dans son esprit survie qui peut être très difficile que dans son aspect bac à sable permettant de modeler le monde à notre guise. Certains jeux offrent aussi cette versatilité de gameplay à travers la possibilité de jouer en ligne ou en solo. Prenons ici l'exemple de *The Forest* : en solo, le jeu est assez tarifant et relève vraiment du défi, mais en multijoueur, le fait d'être accompagné par un ami va rendre le jeu plus facile mais surtout plus divertissant, car on va plus apprécier le fait de partager l'expérience à plusieurs. Plus globalement, certains jeux sont véritablement faits pour être joués en coopération ou en concurrentiels comme *Conan Exiles*, qui offre un monde fantastique immense où l'on peut se développer avec des alliés.

Pour conclure, les jeux de survie sont nés il y a environ trente ans, leur popularité n'a cessé d'augmenter, influencée par les conditions que traverse notre société et notre planète mais aussi de part les nombreuses histoires que l'on a pu voir dans des livres ou au cinéma. Cette passion qu'y vouent certains peut se traduire par un envie de retour à l'état naturel, ce qui n'est pas possible dans

notre monde aussi dépendant des technologies. Pour certains, cela peut se traduire par leur envie d'une expérience plus intense du jeu vidéo en augmentant l'immersion. Enfin, d'autre peuvent trouver à travers les jeux de survie un fenêtre pour se détendre et s'amuser entre amis. La survie est une des catégories les plus joués et a de fortes chances de le rester durant de nombreuses années encore.

Question 2 : Design d'interaction

Avant de proposer un concept se basant sur ces trois mots : « survivre », « vivre » et « exister », il est important de les définir. « Survivre » peut principalement évoquer deux choses : le fait de devoir tout faire pour rester en vie ou le fait de rester en vie après un événement ou la mort de quelqu'un. « Vivre » peut s'utiliser dans trois cas majeurs : simplement pour parler du fait d'être en vie, pour évoquer la durée de celle-ci ou pour parler d'une expérience que l'on a traversé. « Exister » est un verbe très similaire à « vivre » mais on peut y attacher une notion plus philosophique. Il peut aussi avoir trois sens différents : simplement celui de vivre, d'avoir une réalité ou d'avoir une importance. C'est sur ces trois verbes que je vais me baser pour créer un concept que je présente ci-après.

On peut d'abord établir un contexte autour de l'histoire de ce jeu. On peut imaginer un monde ravagé à cause du réchauffement climatique qui a fait fondre les glaciers et aurait libéré des virus mortels tout en faisant monter le niveau des mers et des océans. Les êtres humains, alors conscients de n'avoir que quelques années à vivre, auraient autorisé une action jusqu'ici jugée non éthique, la modification génétique sur l'être humain. L'autorisation ayant été donnée à travers le monde, certains y ont vu l'opportunité de dominer le monde tandis que d'autres ont juste voulu rendre l'être humain résistant à tout type d'environnement.

On imagine donc les ennemis, des monstres dociles obéissant à leur créateurs et très résistants.

A l'inverse, il y a aussi une communauté d'êtres modifiés mais toujours humain au fond d'eux et dans leur apparence. Enfin, il y a notre personnage, un être créé par un scientifique dans un laboratoire caché. Celui-ci serait doté de la capacité d'adapter et de modifier son génome, lui permettant de copier des traits animaux.

Notre protagoniste se réveille dans une cuve au fond de ce laboratoire au tout début du jeu.

Il est seul et ne se souvient de rien, on l'imagine donc chercher à comprendre qui il est et qu'il se retrouve confronté à un monde terrifiant. Son créateur, le scientifique, lui aurait laissé des indications lui permettant de comprendre en quoi il est si unique mais aurait complètement disparu sans laisser de traces.

On finit par comprendre qu'on s'est réveillé plus de 20 ans après la « fin du monde » et on cherche à quitter ce laboratoire.

Une fois en extérieur, on voit un paysage magnifique, épargné par la montée des eaux car il a une haute altitude. La flore a survécu mais rare sont les animaux à toujours être présents.

Le but pour notre personnage, n'ayant jamais foulé le sol auparavant, serait de découvrir le monde, ses origines mais aussi la beauté des sentiments et des émotions que différents personnages pourront lui faire ressentir au fur et à mesure du jeu. On y voit ici le principe de survivre de part le monde infesté de créatures terrifiantes et d'être en vie malgré la fin du monde. De vivre car il rencontre d'autres êtres humains et qu'il peut trouver un intérêt à la vie. Et exister car il découvre tout un panel d'émotions qui lui donne envie de rebâtir et reconquérir ce monde détruit.

Son but ultime est donc d'éliminer la personne qui contrôle ces humains génétiquement modifiés pour laisser la vie s'épanouir de nouveau.

On apprendrait plus tard que cette personne n'est autre que la femme du scientifique ayant créé notre personnage, qu'elle le retiens prisonnier et que ce dernier est leur enfant.

D'un point de vue conceptuel, on imagine un monde ouvert, présentant de nombreux points d'intérêts, la plupart étant facultatifs, chacun promettant des récompenses. Les ennemis rencontrés seraient de plus en plus puissants, poussant le joueur à l'exploration pour trouver un équipement plus fort. Cet équipement serait sous forme de modification génétique que le personnage pourrait s'appliquer, le nombre d'emplacements d'équipement étant limité.

C'est au début du jeu, dans le laboratoire, que notre personnage trouverait une sorte de seringue qui lui permettrait de s'appliquer ces modifications.

Pour acquérir de nouvelles capacités, il faudrait trouver d'autres anciens laboratoires abandonnés pour y trouver des génomes d'animaux disparus, qui offriraient des « pouvoirs » liés à ceux-ci.

Par exemple, un laboratoire serait infesté de monstre, si on en vient à bout on pourrait trouver un génome d'axolotl qui permettrait d'offrir à notre personnage un pouvoir de régénération en combat ou un génome de rhinocéros qui permettrait de devenir invisible pour quelques secondes tout en exécutant une charge en avant bousculant les ennemis.

Une grande partie de ces pouvoirs seraient optionnelle, mais certains seraient obligatoires et feraient partie de l'histoire. On peut par exemple imaginer le génome de gecko, pour s'accrocher aux murs, de l'aigle pour voler ou de la taupe pour se mouvoir sous terre. Le but de ces capacités, au plus d'être utile pour avancer dans l'histoire, pourraient aider à accéder à des zones secrètes et cachées pour obtenir des équipements plus rares.

Concernant les combats, on pourrait imaginer une vue à la troisième personne. Les ennemis, tirés de plusieurs « factions » ou « catégories » arboreraient des traits animaux comme notre personnage, à l'inverse que ceux-ci dateraient de leur naissance. Ils voueraient une obéissance inouïe à leur créatrice. On pourrait avoir un faction éolienne, dotée de pouvoir aérien étant très rapide et pouvant s'envoler, elle attaquerait avec des griffes. Puis, une faction tellurique, qui préférerait se concentrer sur un côté plus résistant aux dégâts et bien plus lents, attaquerait à coup de poing. De même, une faction reptilienne, pouvoir se mouvoir de sorte à esquiver plus souvent nos coups et pouvant se camoufler dans le décor en se rendant invisible, attaquant à coup de queue ou de morsure empoisonnée. De plus, peut envisage une faction bovidé, qui est plus puissante en terme de dégâts et qui pourrait donner des coups de cornes et de sabots.



Exemple d'apparence d'ennemi de la faction éolienne

Les boss seraient quant à eux des ennemis plus coriaces car plus gros et ayant plus de capacités.

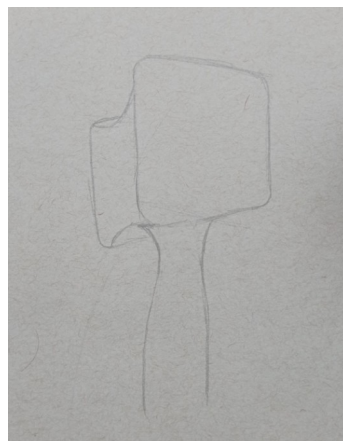
Pour les attaques de notre personnage, on peut imaginer que celui-ci serait capable, grâce à son ADN boosté et très flexible, de transformer ses membre en armes comme il le souhaite.



Exemple d'armes :

← Lame incurvée

Marteau →



Les équipement de génome modifiant la forme, la puissance et l'apparence de ces armes.

Concernant les armes, il pourrait y avoir comme arme de départ une simple lame légèrement incurvée au bout du bras droit. Plus tard, on obtiendrait des équivalents de haches, marteaux, bâtons, épées à deux mains, boucliers etc.

Concernant les déplacement, le vol à long terme ne serait pas possible avant la fin du jeu, seulement le fait de planer le serait pour ne pas trop simplifier la progression. On peut se déplacer à pieds ou, à l'aide de modifications de génomes, améliorer nos compétences de course, pour courir aussi vite qu'un léopard ou nagez aussi vite qu'un poisson voilier.

Pour renforcer cette idée de survie que l'on cherche à donner, il faudrait une progression lente pour notre personnage et rapide pour nos ennemis, qui augmenterait la difficulté du jeu et nous forçant à nous préparer à chaque combats. De plus, on pourrait créer des moment de véritable « survie » ou pendant certaine nuits, on aiderait un village communautaire à se battre contre une horde de monstres. Ces combats seraient très difficiles et pourraient donner un côté « gestion de ressources » car, pour ne pas perdre, on devrait faire attention à bien défendre les villageois, les bâtiments, les stocks de nourriture que les monstres tenteraient de voler etc.

On pourrait aussi attacher un système bien connu de quêtes principales et secondaires, les principales en apprenant plus sur la globalité du monde et l'histoire de notre personnage et les secondaires plutôt orientées sur le « lore » du jeu, son histoire et les raisons de l'état actuel du monde.

Concernant l'aspect esthétique du jeu, on pourrait plutôt envisager une direction artistique basée sur le réalisme, pour coller à l'idée de survie mais aussi à l'univers qu'on veut montrer. Car même si « l'exagération » de l'efficacité des modifications génétiques est fictive, une fin du monde dû au réchauffement climatique est bien plus que plausible.

On pourrait chercher à donner une vivacité au monde et une grande diversité pour que les paysages envahis de monstres soient plutôt saccagés, sales et tristes tandis que les paysages habités par les villageois soient verdoyants et resplendissants. Pour l'interface du jeu, les informations que le joueurs verrait, on peut évidemment afficher une barre de santé, un jauge d'endurance pour l'utilisation des différentes capacités, une carte miniature révélant les lieux d'intérêts proches.

Question 3 : Analyse et mise en relation de références culturelles

D'un point de vue Théorique, This war of mine est un jeu de survie où on contrôle des survivants d'une guerre civile. Le but du jeu étant de réussir à survivre jusqu'à la fin de la guerre. Ce qui est très bien représenté dans cet univers, c'est l'égoïsme et la cruauté dont peut faire preuve l'être humain. La plupart des personnages rencontrés auront peur de vous ou seront agressifs. C'est bien évidemment la méfiance qui engendre un comportement comme celui-ci. C'est au travers de squid game qu'on peut retrouver un comportement similaire. Lors du premier jeu de la série, lorsque tout le monde comprend qu'il n'en restera qu'un, un terrible égoïsme se soulève et chacun se bat pour sa vie. Cependant, dans this war of mine, des groupes peuvent se former, c'est notamment notre cas, on commence généralement la partie avec entre deux et cinq personnages et un véritable esprit de groupe se crée. Dans ce genre de situation, les interactions sociales sont si réduites que les seules personnes à compter pour nous sont les membres du groupe. Et c'est là qu'intervient un système que beaucoup de survival horror contiennent, la gestion d'une santé mentale. En effet, dans This war of mine, lorsqu'on perd un membre du groupe ou que l'on s'en prend à des innocents pour se nourrir, la santé mentale peut chuter jusqu'à donner des envies suicidaires. C'est dans Don't starve qu'on peut voir le même concept. On y voit un monde étrange peuplé de créatures monstrueuses et magiques. On s'y retrouve seul face à un univers agressif où tout ce qu'on rencontre veut nous tuer. Et une jauge de santé mentale chute dès que des choses négatives nous arrivent. Il est intéressant de constater que la barre de santé mentale ne se trouve que dans des jeux de survie ou d'horreur. C'est ici qu'on comprend qu'on ne « vit » plus, mais qu'on « survit ». On pourrait se demander pourquoi certains cherchent à survivre, comme dans the walking dead ou back 4 blood. En effet, ce sont des jeux où rares sont les survivants et comme dit précédemment, ils peuvent être hostiles. De plus, les humains morts ne sont pas simplement plus de ce monde mais sont transformées en créatures terrifiantes. Cependant, dans Ancestors, on y voit des singes qui survivent face à des prédateurs et le monde sauvage est hostile. Ce n'est pas quelque chose d'imaginaire, l'évolution s'est établie et continue de s'établir de cette manière. C'est pour ça que les survivants des survival horror veulent se battre, c'est parce que même si c'est difficile, il n'est pas impossible pour eux de vivre. Dans v for Vendetta, un monde dystopique est dominé par un gouvernement dictatorial. Le peuple y est soumis mais un individu se soulève. C'est lui qui va lutter pour rétablir une justice. Et c'est le principal lien entre toutes ces œuvres. Une vie misérable qui semble dénuée de sens mais les personnages sont convaincus de pouvoir survivre car, hormis Don't starve, ils ne sont pas seuls et l'union fait la force. Ainsi ils luttent, car « Lutter c'est vivre ».

D'un point de vue esthétique, on remarque un lien entre this war of mine, la couverture de the walking dead et don't starve. C'est l'absence de couleur chaude. Les couleurs froides et ternes ont pour but de donner une impression de solitude et de vivre dans un monde mort. De plus on voit qu'ils traversent l'hiver, une période froide et rude qu'il est difficile de traverser seul et peu équipé. Back 4 blood, quant à lui, est un jeu multijoueur où la mort n'est pas punitive et dont le gameplay se base sur le fait de tuer des zombies. C'est ce que veut rappeler l'immense marre rouge qui tapisse le sol. Elle rappelle la couleur du sang et la violence. De plus le contraste avec les ennemis est fort et donne une vivacité aux personnages centraux. Si on regarde l'image d'ancestors, il est intéressant de constater que les personnages forment un triangle, et qu'au sommet se trouve le seul ayant un outil. Il est surélevé pour montrer qu'il évolue. De la même manière, sur la couverture de la bd the walking dead, la vue en contre plongée offre une vue plus imposante sur l'homme armé, le montrant comme un rempart voulant protéger sa famille au second plan. Le manque de décor au fond se présentant comme un brouillard et les regards éparpillés des familles augmentent plus encore la sensation qu'ils sont perdus et désespérés. On remarque aussi qu'un élément subsiste, les armes. En effet, la hache dans this war of mine, les lances dans ancestors et don't starve et les fusils dans squid game et the walking dead. C'est assez terrible à admettre, mais dans tous les cas, l'arme peut être soit un instrument de domination soit un moyen de défense. Et c'est pour certains de ces mondes, la seule défense qu'ils aient.