Expertise de dispositifs ludiques n°4

Partiel de dispositif ludique :

* Dossier à faire
* Présentation de votre avancée d’expertise du jeu que l’on a choisie à l’oral
* En binôme
* Choisir un jeu de plate-forme ancien ou plate-former à message (expressif)
* Deux dernières séances : chaque groupe présente ses avancées en 15 minutes.
* Expertise =/= analyse =/= critique
* (notion de courbe d’apprentissage, joueur modèle,)
* Expertiser des points saillants du jeu pour montrer sa construction + montrer les limites et les apports amenés par le jeu sur les points analysés.
* Ex : *Never Alone* : maîtrise rapide des capacités et savoir-faire du jeu. Progression ne met pas en œuvre la maitrise de compétences quasiment.
* Questionner la pertinence des critères : parler de difficulté dans *Never Alone* : est-ce pertinent ? Questionner les critères, et le contenu du jeu (en forme et fond) pour améliorer le jeu.
* Ex : ne pas forcément mettre de la courbe de difficulté dans un jeu qui n’en parle pas… !
* Partir sur une ou deux grandes problématiques pour construire son expertise. Ex : *Never Alone*: comment construire un jeu sur ambiance inuit ? Comment a-t-il construit cette ambiance ? Comment les interactions entre les deux personnages renforcent l’identification empathique pour le joueur ?
* Comprendre ce qu’est un jeu et comment on peut les analyser ? Tenter de travailler sur sa propre grille, sa propre méthodologie pour y réfléchir.

Trois points importants à retenir :

Un *game* travaille sur une jouabilité, un éthos ludique, destiné à un joueur modèle.

Jouabilité = ce qui distingue le jeu comme forme d’expression d’autres médias, comment agir dans l’univers fictionnel =/= maniabilité (comment utiliser les périphérique)

Le concept de jouabilité : analyse la jouabilité par la contingence (Malaby[[1]](#footnote-1) : *Beyond play : A new approach to games*) : quatre concepts de contingences :

* Stochastique (= l’aléatoire pur), certains jeux engagent l’attitude du *play* via ça, comme le loto : pas besoin de compétences particulières et résultat aléatoire. Se poser la question de l’utilisation d’un type de contingence selon le milieu. Ex : le Loto nullifie la performance, tout le monde peut gagner qu’importe son milieu social / sa réussite social. + jeu prend 10 secondes à faire : rapide. Loto est adapté à l’utilisation de masse : rapide, aveugle, et avec beaucoup de joueurs, nécessitant peu de compétences. Paramétrage d’une certaine forme de hasard, mais donner l’illusion au joueur qu’il peut gagner facilement. Ou alors, des paramètres qui semblent hasardeux mais ne le sont pas, par exemple dans *Mario Kart*, on donne l’impression du hasard alors que le dernier joueur aura plus souvent une *blue shell*
* Performative (= performance d’un individu), performance réalisé par un joueur pour accomplir une épreuve. Créer un exercice des possibles car performances = pas sûr de la réaliser (notion de constance de la performance). Se demander comment un jeu met en avant une contingence performative. Ça peut reposer sur du cognitif (ex : Echecs, ou même jeux de combats avec le *mindgame* / timing). On peut parler d’approches b*ottom-up* (transmission d’un stimuli), ex réflexe rapide. Mais l’activité de réflexe est conditionnée par l’incorporation d’un ensemble de réflexes : esquiver un chat qui traverse suppose qu’on sache maitriser une voiture. Réflexe *top-down* : vient de ma réflexion et j’agis sur le système (ex : jeu d’échecs). Performance ici comprise comme envers une maitrise du système.
* Sociale (= savoir d’autres agents/acteurs qui agissent dans le jeu) Ex : le fait de ne pas connaître une information de son adversaire. Forme de contingence « est-ce que le joueur sait ce que je suis en train de faire ? ». Attention le terme agent/acteur réfère à un joueur **humain comme artificiel**. Ex : *SCII* et aller capter l’information cachée par le brouillard de guerre. Contingence vient d’informations inconnues que l’on cherche à découvrir. Peut aussi venir d’interactions entre les joueurs qu’on ignore (ex : MMORPG). Contingence arrive dans les relations créées entre joueurs.
* Sémiotique (=Résultat puisse changer de signification au cours de la partie). Résultat non stable qui crée une source de possible. *World of Warcraft*: après le level 60, à la sortie, on passait en « endgame content ». Différence du type de jeu entre le jeu de base puis le *endgame* où on va faire d’autres activités. Puis Blizzard repousse les niveaux : 70,80,90… Des personnages qui étaient « derniers niveaux » sont remis en jeu : leur signification et interprétation est remise en cause.
* Se demander quels types de compétences sont demandées au joueur pour faire l’exercice du possible ? Certains types de contingences sont-ils adaptés au contexte d’usage du jeu ? Attention, ça repose sur le système de *game* mais aussi *play* : faire du tennis mais d’un coup y’a du vent : augmentation de la part stochastique.
* Du coup : contingence = **premier élément à penser pour analyser un jeu et le joueur**
* **Deuxième point :** Discernablilité[[2]](#footnote-2) et intégration des actions du joueur (Zimmerman)
  + Quand le joueur fait une action, il faut comprendre et savoir qu’on l’a faite, puis se demander quelle est sa conséquence (notion du *feedback*). Par exemple dans *Silent Hill II*, la porte s’ouvre alors qu’on ne sait pas pourquoi…
  + Discernabilité peut se donner dans l’interface du jeu ou dans l’univers du jeu (diégétique / non diégétique). Ex : *Candy Crush* donne PLEIN d’informations sur le retour d’action, entre sons, graphismes, score, barre de charge, etc.
  + De quelles façons les actions du joueur sont intégrées dans le système ? A court-terme (tuer un ennemi = il est mort youpi), à long-terme (j’ai tué 10 ennemis = un niveau de compétence). Par exemple, les jeux d’échecs ont un très haut niveau d’intégration (ex : le premier coup = décisif pour tout le reste du jeu). Rien à voir avec *Candy Crush* ou ça ne change pas grand-chose. Ex : *The Witcher* quand on tue un PNJ, on choppe la conséquence 2-3 chapitres après. Comment les actions du joueur sont incorporées dans le jeu.
* **Troisième point :** Règles constitutives / régulatives / implicites (Duflo, C. *Jouer et Philosopher*)
  + Constitutives : règles formalisées par la notice de jeu / le programme. Ça crée un premier espace des possibles expérimentable dans le jeu
  + Régulatives : stratégies à adopter pour pouvoir atteindre l’objectif que le joueur se fixe. Exemple : aux échecs, « le fou se déplace en diagonale », mais la règle régulatives = «ne vaut mieux pas perdre la reine ». Comment un jeu fait apprendre au joueur des règles régulatives, l’apprend-t-on de manière empirique ou non ? Le joueur échoue-t-il à cause d’un manque de connaissance des règles régulatives ? Manipuler le jeu =/= connaître ses règles. Comment prendre le joueur par la main pour lui faire acquérir différents types de règles ? Ex : Super Mario qui apprend les règles constitutives par « brique » au début du jeu.
  + Implicites : Règles non énoncées et « allant-soi ». Découverte du jeu peut résider sur ça. Ex : Mario Bros, rien ne vous dit d’aller à droite mais le sens de lecture de gauche à droite le suppose. *Shadow of the beast* montre un apprentissage par erreur sans indication (il faut aller chercher une clef à gauche au début du jeu, mais rien n’est indiqué, et le joueur est habitué à aller vers la droite de l’écran…), performance réside dans de la mémorisation et « apprendre le jeu » et ses étapes, difficile d’apprendre les règles constitutives du coup.
* Jouabilité & Fiction : concordance / incohérence / isomorphisme / automosphisme : un univers guide un joueur vers une certaine jouabilité
  + Concordance : comment comprendre un ennemi, un ami ? Vers où aller ? (Gomba avec les sourcils par content)
  + Incohérence : Aucune règle de fiction qui explique que Mario a plusieurs « vies ».
  + Débat : Univers de fiction lié au système jouable. On a beau changé l’univers de fiction de *Assassin’s Creed*, la jouabilité change pas du tout. Le *LD* de *Assassin’s Creed* a des décors trop « grands », trop de proportions pour inciter le joueur à escalader. Adapter la jouabilité à l’ethos ludique, l’univers fictionnel mis en place, au sens qu’on veut donner à notre jeu. (*The Graveyard*: la grand-mère prend son temps, peut pas faire grand-chose, on sent le poids du déplacement, n’avance pas droite…)
  + Isomorphisme : Jouabilité à mettre en oeuvre par rapport à l’univers de la fiction. Mettre des fusils à pompe dans *Lovecraft*, ça se tient mais ce n’est pas cohérent avec l’univers fictif. L’univers de fiction dicte l’établissement des règles. Et il faut prendre en compte le « joueur-modèle ».
  + Automorphisme : Quand les règles elles-mêmes créent leur propre univers de fiction qui ne renvoie qu’aux règles. Univers crée par et pour les règles : genre *Tetris*. Aucune justification qu’on ait des tétraminos, mais l’univers de jeu s’en sert. *Antichamber* joue sur ça : on pense que l’univers fictionnel a telles règles, mais en fait les règles imposent elles-mêmes leurs univers et leurs logiques de réflexion.[[3]](#footnote-3) Mais c’est pas grave s’il n’y a pas de cohérences entre univers et règles (ex : *Candy Crush*).
* Jouabilité et contexte d’actualisation
* Gameplay et level design

# Idée du *gameplay* (=/= jouabilité) :

« Dynamique de découverte des règles dans l’action ». Agir = exercice des possibles + découvrir les règles. C’est une particularité du jeu numérique.

Ce qui fait la particularité du JV comme médium = la découverte dynamique des règles (plus de manuel d’explication des règles par ex). Gameplay est souvent ce qui fait la qualité d’un jeu, avec qualité technique.

Gameplay a une incidence : il faut inciter le joueur à agir, le jeu a un impératif d’action. Comment on incite le joueur à agir ? Ex : jeu d’horreur, comment le pousser à avancer ?

Histoire et cinématique dans un JV : peut être un moyen de poser des enjeux et pousser le joueur à avancer dans l’histoire (résoudre l’histoire, régler un conflit…)

Problème de l’impératif d’action : certaines émotions portent plus à jouer que les autres : ex, les émotions primaires (peur, colère…) poussent plus facilement le joueur à réagir, car émotions câblées dans le cerveau du joueur -> fuir, combattre, être pétrifié ?

Elément inattendu : comment inciter le joueur à agir ? *Lie in my heart* après le début du jeu : on fuit, on agit, ou on reste sur place et rien faire ?

Exemple : la tristesse apathique ne pousse pas forcément à jouer, car elle ne pousse pas à agir. Dans un jeu, on crée de l’empathie pour les personnages, on est « tristes pour eux » mais le joueur ne risque rien (ex : *Ico*). Par exemple : mort d’*Aerith* dans le jeu.

Pour créer des émotions : le joueur doit être ému parce que y’a des enjeux. Emotions sans significations, sans enjeux = inutile. Il doit y avoir une raison, un jeu conféré à ses actions. Comment créer un impératif d’action par le design par exemple ? Le *gomba* de Super Mario nous pousse à agir car on va mourir. Comment créer l’envie

1. Un jeu amène différentes formes de contingences (= ce qui pourrait être différent, avoir un état différent) [↑](#footnote-ref-1)
2. =/= Affordance. Affordance = façon dont on incite à l’usage par la forme même d’un objet. Affordance plutôt orienté autour de « comment guider un joueur à faire telle ou telle action » . [↑](#footnote-ref-2)
3. Ex de l’incohérence dans le jeu *Soldats Inconnus* par rapport aux connaissances qu’ils veulent donner. [↑](#footnote-ref-3)