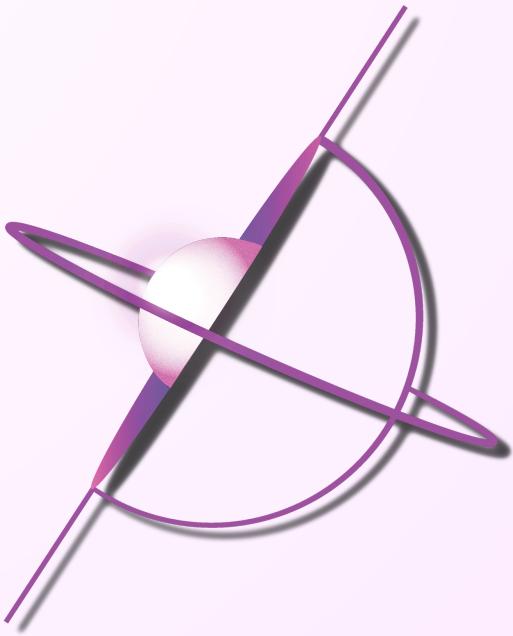


---

**2024**

---



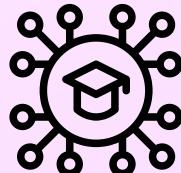
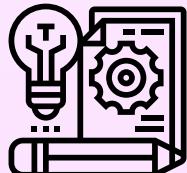
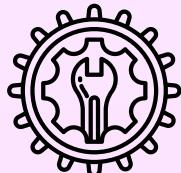
**INNERVERSE**

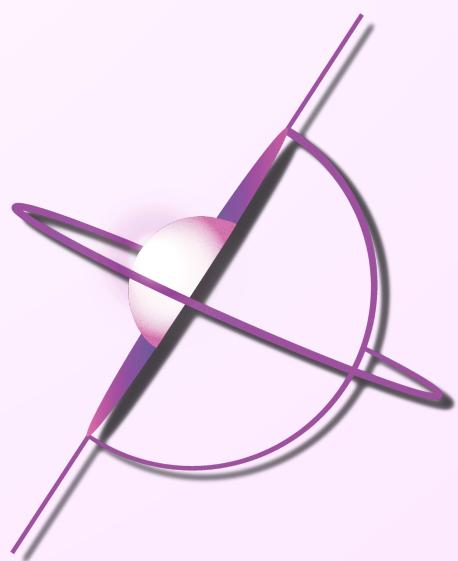
**Studio de jeu vidéo indépendant**

---

## **Catalogue de médiation**

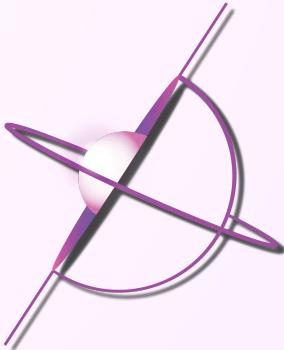
***Médiations, Présentations & Ateliers***





INNERVERSE

# InnerVerse



Nous sommes **InnerVerse**, un studio spécialisé dans la création de jeux vidéo et de jeux de société, nous avons également un pôle entièrement dédié à la réalisation et à l'animation d'ateliers, utilisant le jeu en tant que support de médiation. Toutes les activités présentées ici servent d'exemples à ce que l'on a déjà pu réaliser : elles peuvent donc être reprises telles quelles, réduites sur moins de séances, prolongées sur plus de séances ou adaptées à des besoins spécifiques.

De plus, il est tout à fait possible de créer un atelier totalement personnalisé sur une thématique qui n'a pas encore été abordée précédemment.  
N'hésitez pas à nous contacter pour des ateliers, des médiations, pour construire un projet ludique en commun ou pour des besoins d'expertise sur le jeu de manière générale.

Vous trouverez donc dans ce catalogue nos **médiations**, **présentations** et **ateliers**.



@innerverse.stud



InnerVerse



@innerverse\_stud



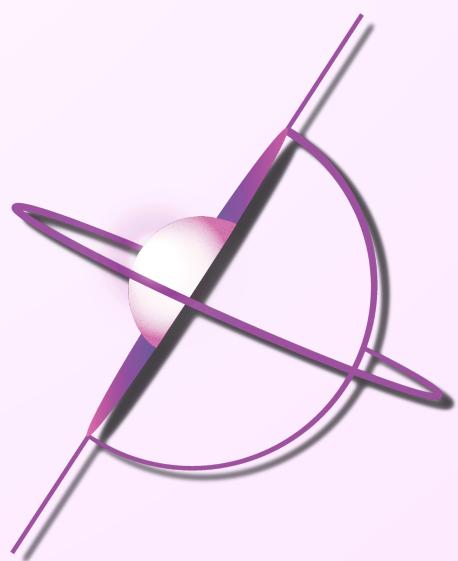
InnerVerse



innerverse\_games@mailo.com



06 29 70 17 19



INNERVERSE

# Sommaire

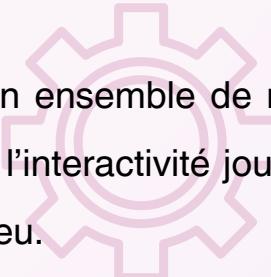
Glossaire.....	1
Médiations.....	3
Découvrir les jeux vidéo, leurs personnages emblématiques et leur évolution au fil du temps.....	3
Analyse, conception de personnage et <i>Worldbuilding</i> .....	5
Game Studies Junior.....	6
Parentalité et jeu vidéo.....	9
Présentations.....	11
Métier et professionnalisation dans le jeu vidéo : Création d'un studio de développement indépendant.....	11
La représentation des discriminations dans les jeux vidéo.....	12
Ateliers.....	13
Jeu de société : Sensibilisation aux <i>dark patterns</i> .....	13
Séance découverte du logiciel <i>Unity</i> .....	14
Initiation à la création de jeu vidéo.....	16



# Glossaire

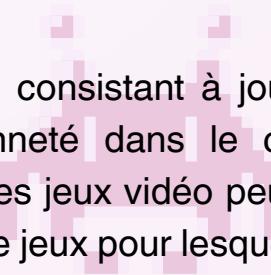
## Mécaniques de jeu

Les mécaniques d'un jeu sont un ensemble de règles qui définissent la façon de jouer à un jeu. Elles vont cadrer l'interactivité joueur-jeu en déterminant ce qui est possible de faire ou non dans le jeu.



## Retro Gaming

Pratique vidéoludique consistant à jouer à des jeux vidéo anciens. Par ailleurs, cette notion d'ancienneté dans le cadre du rétrogaming fluctue, mais nous considérons ici que des jeux vidéo peuvent être considérés comme "anciens" dès lors où les consoles de jeux pour lesquels ils ont été conçus ne sont plus produites.



## First Person Shooter

Le jeu de tir à la première personne (en anglais *FPS* pour *First-person shooter*) ou en vue subjective, est un genre de jeu vidéo de tir fondé sur des combats en vision subjective (« à la première personne »), c'est-à-dire que le joueur voit l'action à travers les yeux du protagoniste.



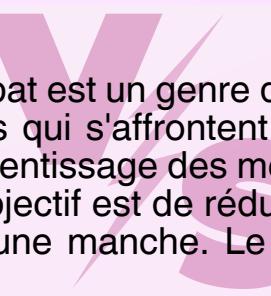
## World Building

Le *worldbuilding*, ou construction de monde, est le processus de création et de développement d'un univers fictif complet pour une œuvre de fiction, tels que les romans, les jeux vidéo ou les films. Cela inclut la création de la géographie, de l'histoire, de la culture, de la technologie, des races et des règles spécifiques à cet univers pour lui donner une profondeur et une cohérence.



## Versus Fighting

Le *versus fighting* ou jeu de combat est un genre de jeu vidéo très connu, impliquant généralement deux personnages qui s'affrontent lors d'un combat en face-à-face. Basé sur les réflexes et sur l'apprentissage des mécaniques mises à disposition des deux joueurs qui combattent, l'objectif est de réduire la jauge de vie du personnage adverse à zéro pour remporter une manche. Le joueur qui a remporté le plus de manches gagne la partie.



## Shoot em' Up

Un *Shoot'em Up*, abrégé en *shooter*, est un genre de jeu vidéo où le joueur contrôle un personnage (ou un véhicule) qui tire sur une multitude d'ennemis apparaissant de manière continue ou en vagues. L'objectif principal est de détruire autant d'ennemis que possible tout en évitant d'être touché.

## RPG

Le *Role Play Game*, ou jeu de rôle en français, est un genre de jeu vidéo où les joueurs endosseront le rôle d'un personnage et prennent des décisions qui influencent l'histoire et le développement du personnage. Les *RPG* se caractérisent souvent par la progression du personnage, l'exploration du monde, les quêtes et les interactions avec d'autres personnages.

## Tower Defense

Les jeux de type *Tower Defense* sont des jeux stratégiques où le joueur doit défendre une base ou un point stratégique en plaçant des tours de défense qui attaquent automatiquement les ennemis qui approchent. L'objectif est généralement de survivre à des vagues successives d'ennemis de plus en plus puissants en utilisant une stratégie efficace dans le placement des tours de défense.

## Runner

Un jeu *runner* est un type de jeu d'arcade où le joueur contrôle un personnage ou un véhicule qui se déplace constamment vers l'avant. Le joueur doit éviter les obstacles et collecter des objets tout en essayant de parcourir la plus grande distance possible.

## Les dark patterns

Dans le cadre des jeux vidéo, les *dark patterns* sont un ensemble de techniques ayant pour but de maintenir les joueurs connectés le plus longtemps possible et/ou de leurs faire dépenser de l'argent via des microtransactions ou des abonnements. Discrètes la plupart du temps, ces techniques jouent sur des biais psychologiques et poussent les utilisateurs à prendre des décisions impulsives.

# Médiations

**Médiation : Découvrir les jeux vidéo, leurs personnages emblématiques et leur évolution au fil du temps**

1H - 2H



## Description

Lors de ces ateliers, les participants seront invités à essayer différents jeux de *rétrogaming* pour en comprendre les mécaniques. Il sera également question de découvrir l'origine des jeux vidéo, de comprendre comment ils sont conçus et pourquoi l'on a parfois tellement de mal à éteindre sa console. Également, l'évolution de ces jeux, la complexification du gameplay et les choix qui ont été faits au fil des années seront abordés.

Les ateliers varieront selon la tranche d'âge des participants. Chaque groupe découvrira un jeu vidéo sur une console récente (Nintendo Switch) ainsi que sa version *rétrogaming*, afin de mettre en évidence l'évolution et la complexification du gameplay.

## Exemples

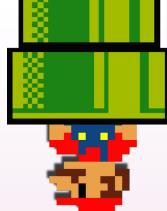
### Breath of the Wild (2017)

Avant-dernier opus de la série des Zelda, ce jeu place au cœur de son gameplay la liberté d'action et l'exploration. Les interactions systémiques avec l'environnement sont logiques et intuitives, ce qui incite le joueur à expérimenter et réfléchir.



### Ocarina of Time (1998)

Ce jeu iconique marque l'entrée de la saga Zelda dans le monde des jeux en 3D. Sorti 19 ans avant Breath of the Wild, on remarque tout de même une volonté commune, celle de pousser à l'aventure et à l'exploration. Les jeux prenant place dans le même monde la comparaison portera sur la construction d'un univers similaire mais avec deux décennies d'écart.



## New Super Mario Bros. U Deluxe (2019)

Version remasterisée du Mario Bros de 98, ce jeu intègre un mode coopératif où il est possible de réussir seul, mais où la coopération est grandement récompensée. En plus d'être relativement facile à prendre en main, ce jeu pose assez de défis pour forcer les joueurs débutants à communiquer et à travailler en équipe.

## Super Mario Bros. 2 (1988)

Ce titre emblématique de Nintendo a marqué un tournant majeur en introduisant des mécaniques de jeu de plateforme novatrices. Son succès a contribué à établir Mario en tant qu'icône du jeu vidéo et a ouvert la voie à une nouvelle ère de jeux interactifs.

# Objectifs Généraux



Approfondir sa culture vidéoludique, en découvrant l'évolution du jeu à travers son histoire.



Présentation de sujets comme l'écologie, des stéréotypes et des questions liées à la représentation de genre.



Comprendre comment les différentes composantes du jeu vidéo évoluent grâce à l'amélioration des technologies et aux nouvelles pratiques artistiques.



Prendre part à l'analyse des deux jeux proposés.

# Médiation : Analyse, conception de personnage et *Worldbuilding*

30 min - 1H



## Description

Dans cet atelier, nous aborderons dans un premier temps la notion de **character design**, le processus de création et de conception visuelle des personnages pour divers médias.

**Le character design** est essentiel pour donner vie aux personnages d'une histoire et pour communiquer leur apparence, leur personnalité, leurs émotions et leur rôle dans l'intrigue de manière efficace.

Dans un second temps, nous traiterons de la notion de **worldbuilding** en nous intéressant principalement à la construction de monde fictionnel interactif et inclusif. Interactivité et inclusivité sont des notions fondamentales pour construire et analyser des mondes fictionnels engageant et respectueux envers les joueurs et les joueuses des quatres coins du globe.

Au cours de cette séance, seront abordées les questions relatives à ce qui fait qu'un monde de jeu peut être considéré comme bon, en réfléchissant par exemple à la cosmogonie, aux personnages, aux créatures qui l'habitent et aux environnements. Enfin, cet atelier est également une bonne manière d'évoquer la question des stéréotypes, des représentations et des discriminations au sein des jeux vidéo.

## Objectifs Généraux

-  Comprendre la notion de character design
-  Savoir analyser des personnages de fiction
-  Savoir construire un personnage original
-  Comprendre pourquoi les personnages de fiction répondent à des normes stéréotypées

## Médiation : Game Studies Junior

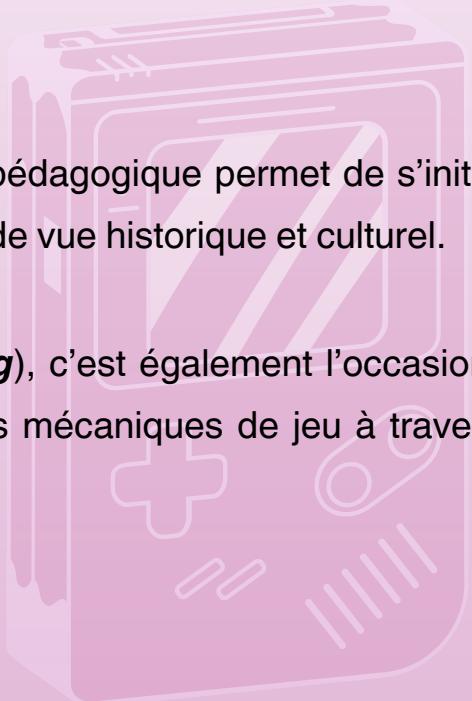
1H à 2H par séance



### Description

Décomposable en plusieurs séances, cette séquence pédagogique permet de s'initier à l'étude et à la compréhension des jeux vidéo d'un point de vue historique et culturel.

A travers l'analyse de jeux vidéo anciens (*retrogaming*), c'est également l'occasion de réfléchir à l'évolution des modèles économiques et des mécaniques de jeu à travers le temps.



### Objectifs Généraux

-  Approfondir la culture vidéoludique
-  Comprendre la notion d'expérience utilisateur
-  Comprendre l'importance culturelle du jeu vidéo
-  Comprendre les représentations culturelles et de genre dans le jeu vidéo
-  Donner des éléments d'analyse du *gameplay*
-  Mieux appréhender les modèles économiques du jeu vidéo



# Séance type *game studies junior*

Ces ateliers ayant pour but de couvrir de nombreux aspects du jeu vidéo.

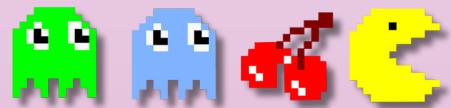
**Plusieurs séances seront nécessaires avec le même groupe pour bien explorer le sujet (minimum trois).**

Les thématiques des ateliers peuvent être définies à l'avance ou en fonction des préférences du groupe.

Chaque séance intégrera différents objectifs qui oscilleront entre découverte et analyse.

## De l'arcade à aujourd'hui

- ⊕ Faire connaissance avec le groupe
- ⊕ Évaluer leurs connaissances vidéoludiques
- ⊕ Apporter les bases de la compréhension du gameplay



Jeux : Pong, Space Invaders, Pac-Man



## Les premiers jeux de salon

- ⊕ Découvrir les jeux basés sur les réflexes
- ⊕ Introduire la notion de modèle économique
- ⊕ Évoquer les rapports entre jeu vidéo et frustration

Jeux : 1942, Airwolf, Double Dragon, Golden Axe, Metal Slug

## L'origine du *Versus Fighting*

- ⊕ Découvrir le genre Versus Fighting
- ⊕ Travailler autour des représentations stéréotypées que l'on peut trouver dans les jeux vidéo, abordant le thème des cultures, du genre, de l'ethnie

Jeux : Tekken, Super Smash Bros., Street Fighter



## Le First Person Shooter



- ⊕ Découvrir les premiers jeux du genre
- ⊕ Constatier l'évolution du gameplay au sein de ces jeux
- ⊕ Approfondir la notion de *skill* (compétence)

Jeux : *Doom, Wolfenstein*



## Le sport avant FIFA ?

- ⊕ Comprendre les logiques économiques et marketing derrière la production de jeux sportifs
- ⊕ Découvrir les jeux de sport (autre que FIFA)

Jeux : *NBA2K, NFL2K, Eric Cantona Superstar Football, MotoGP2023, F1 2023*



## Les jeux ratés

- ⊕ Mobiliser les compétences précédemment acquises pour évaluer la compréhension de la notion de gameplay
- ⊕ Analyser les interfaces présentes dans ces jeux et faire le lien avec la compréhension globale de l'action
- ⊕ Développer un regard critique sur le médium

Jeux : *Dragon's Lair, Boxe, Soccer*

## Médiation : Parentalité et jeu vidéo

1H à 2H par séance



### Description

Cet atelier est surtout **à destination des parents n'étant pas ou peu familiers avec les jeux vidéo** et qui ne “comprendent pas ce que font les enfants sur leurs consoles”.

En les faisant devenir joueur à leur tour, le but est de les aider à mieux appréhender le jeu vidéo, à comprendre les émotions que l'on peut ressentir lorsque l'on joue.

En parallèle des jeux, le médiateur pourra également répondre aux interrogations des parents sur les pratiques vidéoludiques de leurs enfants.

### Objectifs Généraux

- Expliquer aux parents le vocabulaire courant d'un “gamer” afin de faciliter la discussion avec leurs enfants
- Proposer une méthode permettant de gérer les heures de jeu sur la semaine, et de responsabiliser l'adolescent
- Découverte de différentes œuvres vidéoludiques afin de mieux comprendre ce médium
- Découverte des jeux pouvant permettre de jouer dans un cadre familial

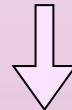
# Séance type parentalité et jeu-vidéo

## Première séance

Lors de la première séance, l'objectif est d'ouvrir une discussion entre les parents pour mieux comprendre comment les jeux vidéo s'intègrent dans leur vie familiale.

Cette conversation permettra de cerner les motivations et les besoins du groupe.

**Jeux iconiques :** *Mario Bros Deluxe, Mario party, Mario Kart 9*



## Séance intermédiaire

Ces séances se concentrent sur l'évolution des perceptions des jeux vidéo, des comportements des enfants et de l'ambiance familiale.

Le but n'est pas de contraindre ou de culpabiliser les parents, mais plutôt de les encourager à expérimenter le jeu en famille.

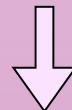
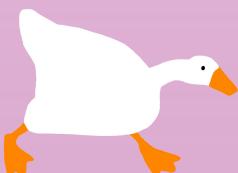
Différents types de jeux peuvent être abordés, et en voici quelques exemples :

**Jeux coopératifs :** Overcooked 2 et Untitled Goose Game

**Jeux populaires :** Minecraft, Roblox

**Jeux de bagarre :** Fantasy Strike, Super Smash Bros

**Jeux poétiques :** Flower, What Remains of Edith Finch



## Séance finale

Le contenu de la séance de conclusion dépendra des discussions avec le groupe, en y abordant également des thématiques connexes au jeu vidéo (stream, professionnalisation, E-sport, ...)

Enfin, la séance se clôtura par une réflexion collective sur l'expérience globale, visant à évaluer l'évolution des pratiques vidéoludiques au sein des familles.

# Présentations

## Présentation : Métier et professionnalisation dans le jeu vidéo : Création d'un studio de développement indépendant

30 min



### Description

Cette présentation porte deux intérêts :

**Premièrement**, elle est un témoignage de la création d'un studio de jeux vidéo indépendant. *Quelles questions faut-il se poser ? Comment créer et gérer une entreprise en France ? Comment lier les questions de création artistique et de rentabilité financière ?*

**Deuxièmement**, elle sert à initier la réflexion concernant la professionnalisation autour des métiers du jeu vidéo, à travers ces quelques problématiques :

- Est-ce que je veux vraiment participer à la création de jeux ou est-ce que j'aime juste y jouer ?
- Est-ce que je veux créer seul ou en groupe ?
- Est-ce que je crée pour le plaisir ou pour en faire mon métier ?
- Quel parcours suivre ?

Cette présentation propose de répondre à ces questions en présentant nos parcours respectifs et expériences personnelles ainsi que les alternatives possibles.

### Objectifs Généraux

- Témoigner de la création d'un studio de jeux vidéo indépendant.
- Initier une réflexion sur la professionnalisation des métiers du jeu vidéo.
- Explorer les différentes voies et parcours possibles pour travailler dans l'industrie du jeu vidéo.

# Présentation : La représentation des discriminations dans les jeux vidéo

30 min



## Description

En essayant de répondre à la question : “*Pourquoi y a-t-il si peu d'héroïnes principales racisées dans les jeux vidéo ?*”, cette présentation propose d'explorer la conception de jeux vidéo depuis ses débuts.

Nous nous intéresserons à la composition des équipes de concepteurs de jeu vidéo, mais également aux notions de “*public cible*” et de “*rentabilité économique*”.

Le but n'est pas de faire le procès des créateurs, mais **de comprendre le contexte qui a fait naître les héros stéréotypés que l'on connaît aujourd'hui.**

**Il s'agira de présenter quelques œuvres vidéoludiques qui proposent aux joueurs et aux joueuses du contenu inclusif en termes de représentation, tant au niveau des personnages qu'au niveau de l'univers dans lequel ils évoluent.**

## Objectifs Généraux

- Découvrir et comprendre le contexte créatif et économique des studios de développement qui ont fait naître les stéréotypes de représentation que l'on connaît aujourd'hui.
- Découvrir des œuvres vidéoludiques plus inclusives et comprendre pourquoi cela est le cas.

# Ateliers

## Atelier jeu de société : *Sensibilisation aux dark patterns*

1H à 2H par séance



### Description

## WORLD OF LEGENDS — X — BATTLEGROUND

**World of Legends : Battleground** est un jeu de société à destination des élèves des classes de primaire et collège dans un but de sensibilisation aux *dark patterns* dans les jeux vidéo.



Très présents dans le quotidien des jeunes aujourd'hui, les *dark patterns* sont par définition divers mécanismes ayant pour but de tromper ou de manipuler un utilisateur, notamment pour le solliciter davantage au niveau financier ou pour faire en sorte que celui-ci reste connecté plus longtemps sur un service.



### Objectifs Généraux

- Comprendre ce que sont les *dark pattern* et pourquoi ils existent
- Savoir repérer les *dark pattern* et les éviter
- Comprendre le fonctionnement et le modèle économique des jeux *free to play*
- Faire le parallèle entre les jeux *free to play* et les applications ou sites web incluant également des *dark patterns*

## Atelier : Séance découverte du logiciel *Unity*

1 session de 2H



### Description



Dans cet atelier, nous proposons à un groupe de 3 à 10 personnes une initiation au logiciel de création de jeu ***Unity***.

Le but sera de découvrir le fonctionnement de base du logiciel.

Il s'agira de découvrir étape par étape la réalisation d'un petit jeu de plateforme, au travers duquel nous pourrons appréhender un ensemble d'aspects présents dans l'utilisation de ce logiciel.

### Objectifs Généraux

-  Découvrir les principes de base de Unity et présenter ses possibilités
-  Découverte du métier de concepteur-trice/créateur-trice de jeux vidéo
-  Acquisition des notions et du vocabulaire lié à la conception de jeux vidéo
-  Développement de compétences pratiques/savoirs-faire dans le processus de création

# Séance type : découverte d'Unity

## Introduction

- Présentation du/des formateurs
- Présentation de l'outil



## Manipulations

- Ajustement de paramètres modifiables
- Conception d'un niveau de jeu
- Création d'un décor
- Choix et personnalisation du personnage à contrôler
- Choix d'une musique d'ambiance



## Fin de séance

- Présentation d'exemples de jeux illustrant les possibilités offertes par Unity
- Présentation d'autres outils pour la création de jeux vidéo
- Discussion autour du métier de créateur de jeux vidéo

## Atelier : Initiation à la création de jeu vidéo

1 à 5 sessions de 2H



### Description

Cette offre d'ateliers se déroule sur plusieurs sessions. Les projets seront **indépendants pour chacune des sessions**, permettant aussi bien de s'adresser à **un public identique au fil des sessions qu'à un public différent à chaque session**. Les différentes sessions seront centrées sur plusieurs types de jeu, nous permettant de diversifier les expériences.

La découverte des exemples de jeux qui reposent sur des mécaniques simples et peu nombreuses nous permettra de nous concentrer davantage sur la compréhension des points abordés durant la session. De cette manière, les participants pourront mieux apprécier la diversité, autant dans la forme que dans le fond, qu'un jeu vidéo peut avoir.

Nous préparerons en amont un projet "**kit en main**" afin de disposer d'éléments prêts à l'emploi utiles à la création d'un jeu et ne demandant pas de notions en programmation. Nous nous restreindrons à la conception de jeux en 2D pour être certains qu'à l'issue de chaque session les participants puissent tester un jeu qu'ils auront eux-même assemblé.

### Objectifs Généraux

- Comprendre le processus de game design
- Connaître les facteurs qui influencent la création de jeux vidéo
- Appréhender plusieurs types de jeu différents
- Acquisition de connaissances pour la réalisation de "petits" jeux

# Séance type *initiation à la création de jeux vidéo*

## Introduction

Présentation très brève du ou des formateurs suivie d'une présentation de l'interface d'Unity



## Appropriation des éléments à manipuler

Dans cette partie, il s'agira de faire découvrir et tester les éléments prévus pour la session. Effectuer cet exercice a pour objectif d'avoir une meilleure compréhension des paramètres qu'ils pourront modifier et appréhender plus facilement les possibilités qui seront proposées



## Idéation

A partir d'un type de jeu défini, il faudra imaginer les possibilités d'évolution du gameplay de base à partir des éléments prévus. D'une part, cela permettra de personnaliser le jeu au goût de chaque personne tout en prenant en compte l'influence et les contraintes des décisions qu'ils prendront dans le cadre du game design. D'autre part, cela nous donnera plus de contrôle pour orienter les participants pour la suite de l'atelier.



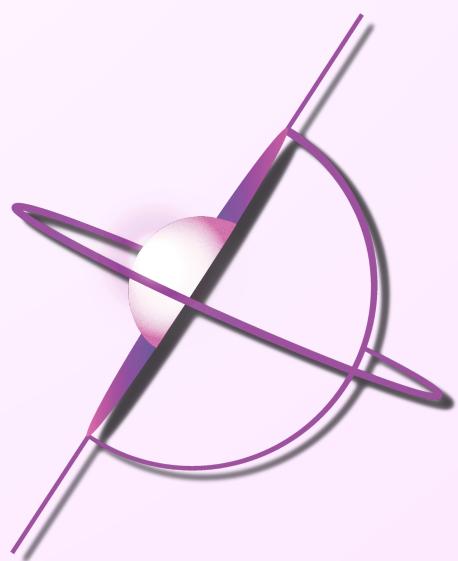
## Prototypage

Le but ici sera de donner vie aux idées retenues dans la phase d'idéation. On les assistera dans la mise en place des différents éléments (le paramétrage, la construction éventuelle de différents décors, le placement d'éléments décoratifs, etc.).

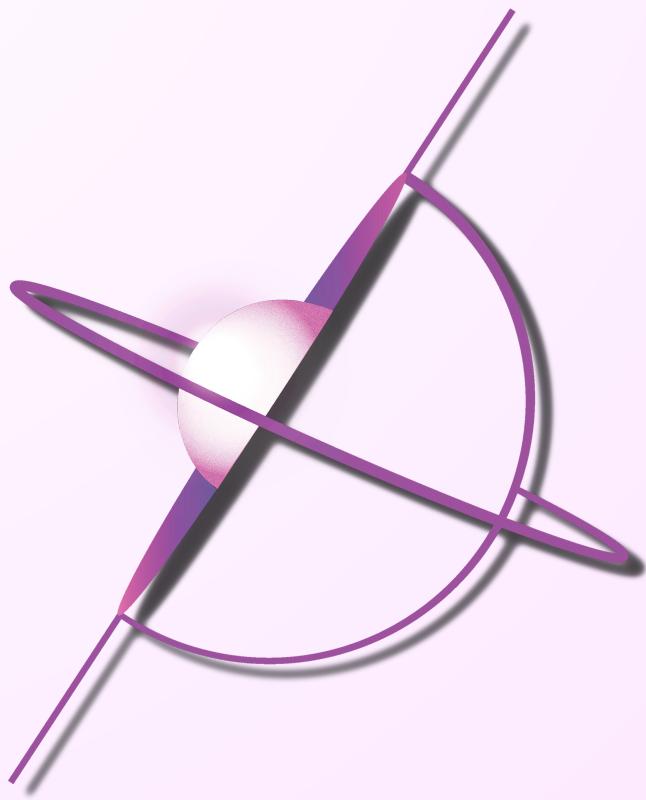


## Conclusion

Pour finir, nous ferons le point sur les aspects qui auront été travaillés et qui sont aussi importants que des connaissances techniques : compréhension du champ d'action possible vis-à-vis de son niveau d'expérience et des contraintes, faire de l'idéation en tenant compte des éléments à partir desquels ils ont des leviers d'action, etc. La capacité d'adaptation est assez primordiale à notre sens dans la création de jeux vidéo même si beaucoup d'ateliers d'initiation peuvent faire l'impasse dessus.



INNERVERSE



# INNERVERSE



@innerverse.stud



InnerVerse



@innerverse\_stud



InnerVerse



innerverse\_games@mailo.com



06 29 70 17 19