Les Boucles de Gameplay dans la Gamification

# Présentation

Le Game Design au service de la Gamification

Pour commencer il est important de rappeler que le Game Design et la Gamification sont deux champs distincts. Je vous invite à lire le très bon article de Gabe Zichermann à ce sujet à l’adresse <http://cpc.cx/6gC>.

Dans le développement d’un jeu les game designers utilisent les boucles de gameplay, qui permettent de mettre en place les mécaniques et le fun des jeux vidéo.

En tant que Game Designer j’utilise beaucoup les boucles de gameplay dans la gamification afin de structurer les mécaniques.

# La boucle de gameplay

Appelé aussi Game Loop

Une boucle de Gameplay est une structure en plusieurs temps qui sont composés d’un objectif, un challenge et une récompense.

Si on regarde le jeu vidéo très connu Mario. L’objectif est de sauver la princesse, le challenge c’est le nombre de niveaux qu’il faut finir (et parfois Bowser) et la récompense c’est le bisou de Peach. Mais si on regarde, on peut aussi dire que son objectif est de finir un niveau, que le challenge est l’ensemble des monstres sur son chemin et la récompense c’est l’étoile, ou l’accès vers le niveau suivant. Il existe donc plusieurs « couches » de boucle de gameplay.

## Structure interne

Avant de voir les « couches » de gameplay, intéressons-nous à la structure d’une boucle.

Comme dit plus haut, une boucle est d’abord constituée d’un objectif. Un objectif, en terme jeux vidéo est un objectif pour le personnage (bisou de la princesse, devenir riche, être plus fort…) alors qu’en gamification c’est pour l’utilisateur du service gamifié (être le premier du leaderboard, avoir plus de badge que ses amis, faire des économies, être écologique…). L’objectif est important, car c’est ce qui va augmenter la volonté de l’utilisateur à utiliser la mécanique. S’il n’y a pas d’objectif, le joueur / l’utilisateur ne veut pas jouer / utiliser le service.

Ensuite viennent les obstacles. En gamification, il y a polémique au fait de mettre des obstacles aux utilisateurs. Car qui dit obstacle, dit échec ce qui peut entrainer la frustration. Cela est un autre débat. La raison pour laquelle il faut utiliser des obstacles pour faire du fun est une raison neurologique. De très bons articles existent à ce sujet, mais pour synthétiser, une personne s’amuse quand elle résout des problèmes dans une optique de jeu. Dans le jeu vidéo on trouve des obstacles tels que la plateforme mouvante, un ennemi, une cible, etc… En gamification les obstacles sont de type « physique » (aller sur un site, regarder une pub, inviter un ami, lancer l’application à un endroit précis, etc…)

Les obstacles sont mis en opposition à une compétence. Dans le jeu vidéo, cela se traduit par un sortilège, un saut, un objet, une arme, etc… En gamification on va utiliser des compétences réel (analyse, rapidité, ponctualité, l’engagement, la loyauté, etc…).

L’association d’un obstacle et d’une compétence forme un challenge. C’est le problème qui une fois résolu nous procurera du fun. Et pour catalyser ce fun, on utilise une reward. Exemple dans *angry bird* : Le joueur essaie de tuer un cochon (challenge) il va visée (compétence) le cochon caché derrière une barrière en bois (obstacle) il gagnera donc des points (reward). En gamification on utilise des points, des badges, des niveaux, un accès, etc…

Exemple tiré d’une boucle de gameplay pour la société Simplib© qui consiste à faire en sorte que l’utilisateur fasse monter la fréquentation d’un site web

## Structure pyramidale

Si on analyse les boucles de gameplay de *Mario.* On constate qu’il existe une boucle que l’on appelle *High Level Loop* qui consiste à débloquer tous les niveaux pour avoir un bisou de la princesse. Des *Middle Loop*, dont une qui consiste à finir un niveau où l’on gagne une étoile. Et plein de *Low Loop* comme celle qui nécessite de bien sauter pour ramasser une pièce, ou celle qui demande de sauter au bon moment pour ne pas tomber dans la lave.

On peut comparer les *High Loop* à des saisons pour une série. Les *Mid Loop*, comme un épisode et la *Low Loop* comme une scène clef d’un épisode. Le but de la *High Loop* est de faire finir le jeu au joueur. Le but de la *Mid Loop* est de faire tenir en haleine le joueur et le but de la *Low Loop* est de faire en sorte que le joueur ne quitte pas le jeu.

Exemple de structure pyramidale pour une gamification pour un hypothétique livreur de pizza.