

# D31.1

## Dissertation 1

La définition d'un type de cible est simple à comprendre dans son concept, mais il est difficile d'en déterminer les limites. Un type de cibles et une catégorie de personnes qui répondent à un certain critère spécifique permettant de l'identifier comme un marché cible et un marché potentiel pour l'achat d'un jeu. Le concept de type de public touche de très près l'économie du jeu vidéo. Les limites et par conséquent les types de cibles peuvent être très larges, allant de très théoriques, comme déterminées par la théorie de Bartle, qui divise les joueurs en 4 catégories, c'est-à-dire les Tueurs, les Explorateurs, les Accomplisseurs et les Socialisateurs, jusqu'à très pragmatiques, comme l'utilisation d'un classement par âge, occupation, temps disponible, centre d'intérêts etc.

Pour déterminer un type de cible, il n'y a pas une infinité de possibilités : il faut faire une segmentation. La segmentation se fait en fonction des critères que l'on choisit. Pour effectuer la meilleure segmentation possible, on doit prendre un maximum de critères possibles. On peut par exemple décider de cibler des personnes qui ont entre 12 et 30 ans, qui aiment un sport pour une raison culturelle, par exemple le football en Europe, qui sont également concernés grandement par la dimension sociale mais aussi concurrentielle des jeux vidéo, les plaçant sur une ligne entre les Tueurs et les Accomplisseurs selon la théorie de Bartle, et qui n'ont pas énormément d'affinités avec des jeux ou des univers complexes. Cela donne en résultat un groupe de personnes, identifiées efficacement par Electronic Arts, qui, ciblées par les critères dénommés ci-dessus, achèteront très sûrement le jeu Fifa. Cette segmentation a également dû montrer que la plupart de ces personnes jouent à des jeux essentiellement sur console de salon et aimant, de près ou de loin, le luxe, le paraître et le confort, ainsi EA décida de produire le jeu en exclusivité avec son partenaire Sony pour les consoles PlayStation, en tout cas ces dernières années.

Une segmentation avec comme choix de départ le choix d'un public cible a ses avantages et désavantages. Un des principaux avantages est un premier pas vers un succès au moins potentiel du jeu. En effet, déterminer dès le début qui est potentiellement en mesure d'être intéressé par le jeu permet d'adapter certains designs, avoir une idée de départ plus précise, d'avoir une finalité concrète, et également ne pas devoir se poser des questions ralentissant potentiellement le développement, ou plutôt étant évidentes au moment de se les poser, et en reprenant l'exemple de Fifa, on peut ainsi déterminer que sachant que les joueurs aimant le foot, un élément culturel réaliste, le jeu doit intégrer quasiment exclusivement des éléments réalistes, en tout cas au moins au départ, ces derniers ne devant pas restreindre, ou, au minimum, la liberté du joueur, comme des équipes réalistes, des éléments de décor réalistes, comme des stades de football européens ou brésiliens, mais également des éléments extradiégétiques, tels que les graphismes, nécessairement réalistes et devant se rapprocher du naturel, ou encore la jaquette du jeu.

A l'inverse, la décision de créer un jeu pour un public cible comporte également des désavantages, dont l'un des plus grands est la restriction obligée et déterminée de la liberté artistique. En effet, en reprenant l'exemple d'Electronic Arts et de Fifa, une fois la segmentation faite, tout est déterminé, la créativité du jeu étant restreinte par les lois physiques et morales du monde réel et de la conception du jeu du football réel, tel que des cartons rouges, les sorties et toutes les règles propres

au football, mais également toutes les restrictions physiques inimaginables du monde réel, tels que la pesanteur et la physique du ballon, la non-apparition d'éléments subversifs pouvant par exemple apparaître dans un monde imaginaire, comme des araignées géantes existant dans l'univers de Bordeciel dans la série « The Elder Scrolls », puisque tous ces éléments, malgré le fait qu'ils stimulent l'imaginaire collectif comme individuel, ne pourraient plaire à la catégorie de personnes segmentées et ciblées par Electronic Arts, d'une part du fait que ces personnes s'attendent à une simulation d'un jeu réel et comportant les éléments réels, et d'autre part, un jeu comportant les éléments cités ci-dessus ne saurait se faire une place sur le marché des jeux de foot, renforcé par le fait que les plus extrêmes partisans du réalisme décrèteraient sûrement qu'un tel jeu n'a pas le droit de s'appeler « jeu de football » ou « stimulation de football » et biaisant l'opinion publique, les extrémistes étant souvent plus bruyants que la moyenne de la population.

# Dissertation 2

Pour définir la méthode Scrum, il est important de faire un petit bond historique. Dans les années 2000, la nécessité de l'optimisation des méthodes et du temps de travail s'est montrée cruciale pour l'évolution des entreprises. Le monde s'est alors peu à peu tourné vers la croissante industrie informatique, qui avait développé une optimisation de travail adaptée pour les développeurs dénommée « Scrum », ou « méthode agile » en français. Cette méthode consiste en la rationalisation de la chaîne de travail vieillissante du modèle fordien, par le fait de calcul du temps de travail nécessaire à chaque action dans la chaîne d'un côté, l'optimisation du milieu du travail de l'autre, et le tout couronné par des vérifications hebdomadaires des objectifs, eux aussi définis de manières de travail. Ce temps de travail aboutissant à la vérification est originellement appelé « Sprint ». Chaque sprint commence ainsi par une réunion rapide de l'équipe de travail qui

- 1)Vérifie les résultats du Sprint qui vient de se finir,
- 2)Détermine et partage les problèmes rencontrés
- 3)Définis les objectifs pour le Sprint suivant et
- 4)Attribue les tâches à chacun.

La méthode Scrum est une méthode de travail qui se déroule par petites équipes (en moyenne 4 dans le milieu du développement), chacune d'elle comportant un responsable qui lui-même peut organiser des Sprints entre responsables etc etc. Il est également important de préciser que la méthode Scrum est une méthode de travail, qui donc est complémentaire à d'autres méthodes de travail, plus locales, et également qui peut se montrer particulièrement inefficace lors de grands changements, comme dans réorganisations dus aux changements d'objets ou de finalités sociales.

La méthode Scrum étant de plus en plus utilisée mondialement et dans tous les domaines, il est difficile démontrer sur un projet précis les avantages et les désavantages de cette méthode, mais je vais essayer de le présenter avec la série Assassin's Creed et Ubisoft. Assassin's Creed est une série de jeux d'aventure se déroulant dans un monde ouvert où l'on contrôle un personnage d'un clan, en général les Assassins, parfois les Templiers, et dont le but est d'éliminer des adversaires de l'autre clan, dans le but de préserver la planète et de manière chirurgicale dans le cas des Assassins, et dans le but de se débarrasser de ses adversaires et à plus grande échelle dans le cas des Templiers.

Le fait cette série se déroule dans un monde ouvert facilite et même encourage la division du travail selon Scrum. En effet, la division par petites équipes permet de travailler sur des éléments uniques, qui mis ensemble formeront finalement un tout cohérent dans le monde. Chacun peut ainsi se focaliser sur son travail et sa partie, comme les objets, les animaux, les armes, les combats, la pluie etc. et il suffit qu'une seule personne aie une vision d'ensemble pour maintenir une ligne directrice. Ainsi, il est possible de gagner en temps et en efficacité sans pour autant perdre en qualité et en détails.

Pour parler des désavantages, il est difficile d'en déduire à grande échelle dans le milieu du développement, c'est pour cela qu'il faut se tourner vers La Poste. La Poste, en France, a été privatisée en 2010 et donc est devenue une Société Anonyme. Avec ce changement, les dirigeants ont décidé d'appliquer la méthode Scrum, et plus particulièrement le concept de la rationalisation du temps de chaque action. Cependant, cette rationalisation n'est pas adaptée au milieu des facteurs. Chaque action a été calculée dans sa durée par des experts déconnectés de la réalité du milieu et cela a donné une perversion du système. En effet, ces mêmes experts, aussi rationnels qu'ils le voulaient être, n'ont

pas pris en compte les besoins humains vitaux, tels qu'une pause pour aller se soulager, ou encore lors d'un trajet de voiture, le temps de freinage, ou les embouteillages. Par conséquence, cela met une pression énorme sur les facteurs, et on décompte parmi eux plus d'une centaine de burn-outs et au moins 4 suicides dans la période 2010-2014.