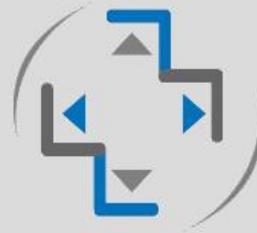
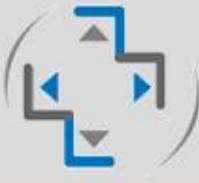


L'art du game design

Comprendre les mécanismes d'implication et d'engagement des joueurs de jeux vidéo



Sébastien GENVO

**Professeur à l'université de Lorraine
Centre de recherche sur les médiations
Responsable de l'expressive gamelab**

WEB TV Théories des jeux vidéo :

<https://www.youtube.com/user/SebastienGenvo>

Contact : sebastien.genvo@gmail.com

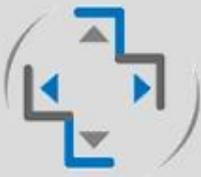
Twitter : @SebastienGenvo

Site web :

<http://www.ludologique.com>

<http://www.expressivegame.com>

Des discours ambivalents sur les jeux vidéo

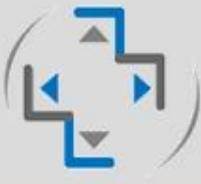


→ Depuis leur apparition, source de craintes liées à la question de l'effet des médias (addiction, violence, etc.), ce qui reproduit les discours accompagnant généralement l'apparition de nouveaux médias (cinéma,...)

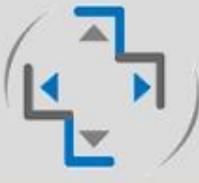
→ Mais à l'opposée des discours leur prêtant des vertus pédagogiques, formatrices, voire thérapeutiques



Une disparité de jugements avec une focalisation sur certains types de jeux dans la sphère médiatique



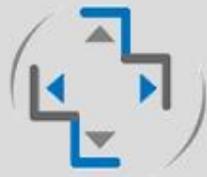
→ Les jeux massivement multijoueur en ligne (MMORPG) ou compétitifs (*Counter strike*, *League of legends*,...) sont fréquemment mentionnés dans les médias



*Pour aller au-delà des discours :
Peut-on vraiment considérer qu'un jeu vidéo est addictogène ?*

- Prendre en compte de la diversité des contenus et expériences de jeu pour éviter les discours généralisant de surface
- Nécessité de comprendre les mécanismes d'implication et d'engagement d'un jeu et ses spécificités sur support numérique par le « game design » pour analyser les types d'expérience offerte par chaque production
- Prendre en considération les logiques d'usage et leur contexte pour aller au-delà d'une focalisation sur les objets

LES jeux vidéo : des pratiques ET des contenus diversifiés et évoluant continuellement, ce qui rend difficile un discours englobant



```
West of House                               Score: 0      Moves: 1

ZORK I: The Great Underground Empire
Copyright (c) 1981, 1982, 1983 Infocom, Inc. All rights reserved.
ZORK is a registered trademark of Infocom, Inc.
Revision 88 / Serial number 840726

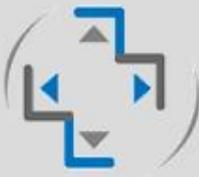
West of House
You are standing in an open field west of a white house, with a boarded front
door.
There is a small mailbox here.

>open mailbox
Opening the small mailbox reveals a leaflet.

>|
```



Définir le jeu vidéo : une entreprise complexe



→ Aucun objet n'est en lui-même et par lui-même un jeu, le jeu apparaît au moment où un individu adopte une attitude ludique envers une situation

Brendan Boyle, 2007 : « Les enfants... peuvent avoir plus de *fun* avec des pots, des casseroles, et une cuillère en bois qu'avec le dernier jouet ou jeu en vogue. Du point de vue du marché, les mots “jouets” et “jeu” signifient une chose pour jouer qu'un adulte est enclin à acheter, plutôt que simplement un objet avec lequel un enfant souhaiterait jouer, car cela peut inclure presque tout ».

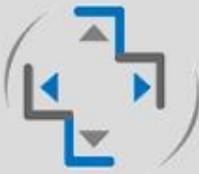
B. Boyle, « Interviews with Bing Gordon, Brendan Boyle, Brenda Laurel, and Will Wright », in B. Moggridge, Ed., *Designing Interactions*, Cambridge, Massachusetts, MIT Press, 2007, p. 341, notre traduction (NT).



vs

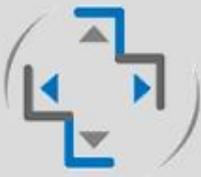


Définir le « *game design* »

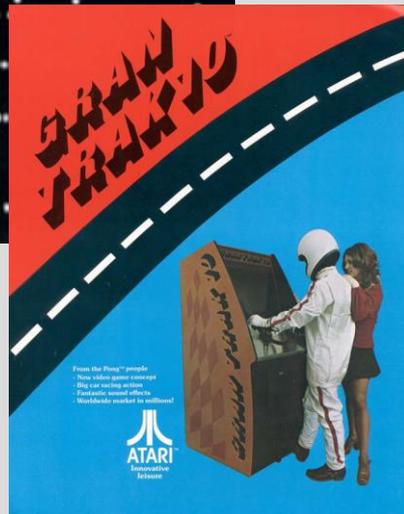
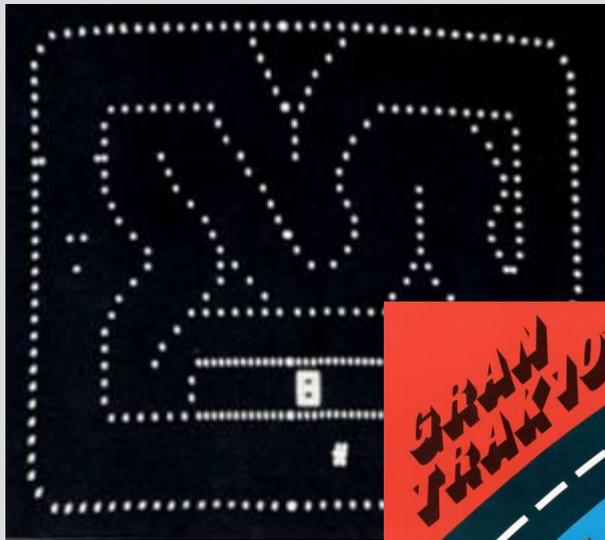


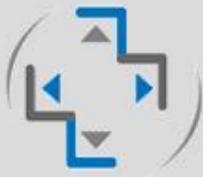
- Jacques Henriot, « tout le monde sait qu'il y a des objets conçus, fabriqués, vendus pour servir d'outils de jeu ».
- Faire jouer autrui à un jeu est un fait de communication, le *game design* procède d'un acte de médiation ludique
- Les représentations et idées de jeu évoluent en fonction des peuples, des époques, des individus, des lieux
- La compréhension des mécanismes d'implication et d'engagement des joueurs remet en cause les explications béhavioristes et comportementalistes liées aux phénomènes ludiques : le jeu résulte d'une co-construction entre l'objet et le joueur

Faire jouer l'individu en créant un certain « ethos ludique »



→ Inciter à adopter une posture fictionnalisante, à faire « comme-si », par les univers développés, la narration, les références intertextuelles,...



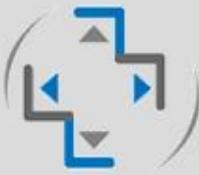


Faire jouer l'individu en créant une certaine jouabilité

- Le jeu ne se résume pas uniquement à un faire-comme si, c'est également une aire intermédiaire d'expérience (Winnicott), entre fantôme et réalité, où le joueur va agir sur le réel tout en adoptant une posture fictionnalisante
- Caractéristique de l'action ludique : faire l'exercice des possibles
- Pour cela *les game designers* créent différentes formes de jouabilité, pensées entre autres en fonction du public et du contexte d'usage (jeu à temps de partie courte, jeu sans fin, joueur occasionnel, assidu, etc.)
- Une mécompréhension du contexte d'usage entraîne fréquemment une mauvaise interprétation du sens attribué à la pratique par un observateur extérieur.



Spécificités du jeu numérique

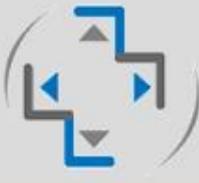


→ Un impératif d'action qui incite sans cesse à engager le joueur dans une dynamique de progression qui, si elle n'est pas respectée, peut rendre le jeu injouable ou lassant

→ Des modes d'engagement qui reposent sur les logiques de socialisation pour les jeux en ligne. Ceux-ci retiennent souvent l'attention dans le cadre de débats médiatiques sur l'addiction, qui évacuent un questionnement sur le mode d'engagement suscité par ce type de jeu. Il y a une multiplicité de facteurs d'engagement dans ces expériences ludiques, ce qui tend à remettre en cause les analyses uni-factorielles et béhavioristes quant à la nature des vecteurs d'implication

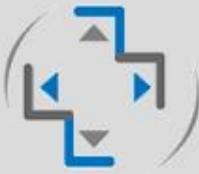


Pour une prise en compte des usages et de la notion de « carrière » du joueur



- Des itinéraires de joueur qui montrent une variation des périodes d'engagement ludique en terme d'implication
- Nécessité de prendre en considération les pratiques antérieures, le contexte d'entrée dans la pratique ludique (rôle du cadre familial,...), les orientations et évolutions d'orientations de la pratique (compétitives, socialisante, récréative, etc.), le rôle de la communauté de pratique (différentes vocations dans les jeux en ligne impliquant différents types de contraintes temporelles, de disponibilité, etc.), logiques de sortie
- Exemple d'un portrait de joueur issue d'une enquête ethnographique dans un jeu en ligne
- Importance d'affiner le sens que le joueur donne à sa pratique et l'évolution de ce sens

Quelques références bibliographiques...



- Samuel Coavoux. La carrière des joueurs de World of Warcraft. Sylvie Craipeau, Sébastien Genvo, Brigitte Simonnot. *Les jeux vidéo au croisement du social, de l'art et de la culture*, Presses Universitaires de Nancy, pp.43-58, 2010
- Vincent Berry. *L'expérience virtuelle. Jouer, vivre, apprendre dans un jeu vidéo*, Rennes, Presses universitaires de Rennes, coll. Paideia, 2012
- Sébastien Genvo. *Le jeu à son ère numérique*, Paris, L'Harmattan, 2009
- Le blog de Yann Leroux, psychanalyste, spécialiste de l'usage des jeux vidéo en contexte thérapeutique : <http://www.psyetgeek.com/>

WEB TV Théories des jeux vidéo :

<https://www.youtube.com/user/SebastienGenvo>

Merci !

Contact : sebastien.genvo@gmail.com

Twitter : @SebastienGenvo