

Morphologie du médium vidéoludique

Le ludème envisagé comme unité minimale fonctionnelle du jeu vidéo

Un point de départ

◇ Qu'entend-on lorsque l'on parle de **langage vidéoludique** ou de **grammaire du jeu vidéo** dans la littérature ?

↳ Langage et vocabulaire du *game design*.

◇ Peut-on proposer une ébauche de **modèle concret** applicable à l'analyse du jeu vidéo ?

↳ Le système ludique envisagé comme langage sémiotique.

Sommaire

I. Cadre épistémologique

↳ État de l'art

II. Redéfinition du ludème

III. La double articulation du jeu vidéo

IV. Quelques prolongements

V. Conclusions

Le langage du jeu vidéo

Le jeu vidéo comme langage

I. Cadre épistémologique

II. Redéfinition du ludème

III. La double articulation du jeu vidéo

I. Cadre épistémologique

◈ *Morphologie* du médium vidéoludique

↳ « L'étude des parties constitutives [de la structure], de leurs rapports entre elles et avec l'ensemble » (Propp 1968)

◈ De nombreuses références et applications dans les sciences du jeu :

⇒ Narrato(ludo)logiques (Brusentsev et coll. 2012 ; Bostan et Turan 2017)

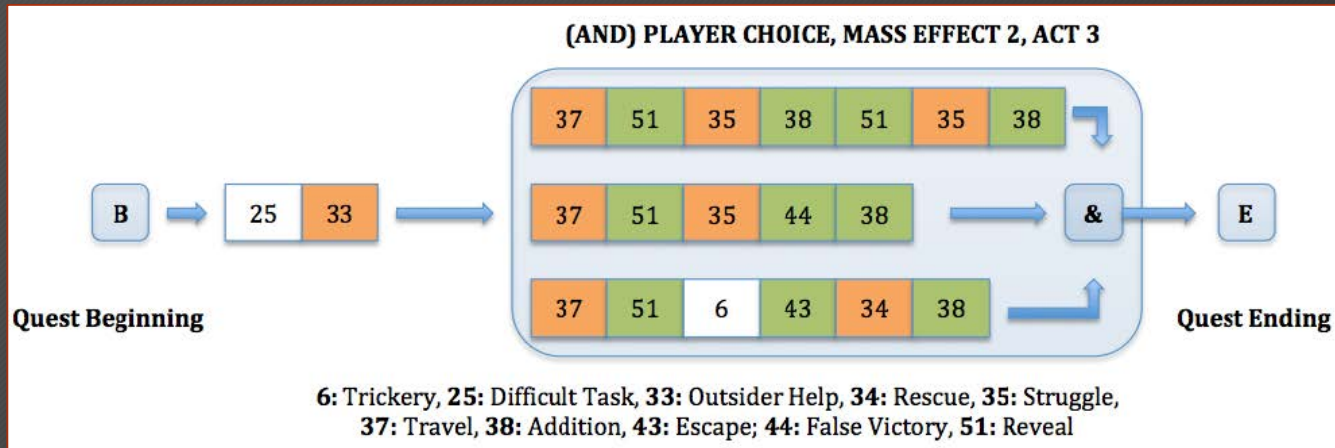
⇒ Approches atomiques (Lindley 2005 ; Alvarez et coll. 2006, 2018)

I. Cadre épistémologique

Approches narratologiques :

ABC↑DEFG HJK↓Pr Rs° LQ Ex TUW *.
ABC↑DEFG° LMJNK↓Pr Rs Q Ex TUW *.

Sources : Propp (1968)



Bostan et Turan (2017)

I. Cadre épistémologique

Approches atomiques :

- ◇ Approche méthodique et outillée (Alvarez 2018)
- ◇ Déconstruction visant à identifier/déceler les unités minimales
- ◇ Réduire son corpus à un nombre restreint de structures fondamentales supposées pouvoir produire l'ensemble de chaque instance individuelle

L'étude des formes du jeu vidéo, des structures dans lesquelles elles interviennent ainsi que des relations que ces parties entretiennent entre elles.

“ Il est grand temps que les concepteurs de jeu vidéo cessent de recourir à des termes énigmatiques et ambigus tels que *ressenti*, *fun* et *immersion*. En vous penchant de plus près sur les jeux que vous créez ou auxquels vous jouez, vous y verrez des structures qui paraissaient invisibles à première vue. Vous pourrez écarter l’anecdotique et vous concentrer sur l’essentiel. Vous serez alors mieux armés pour déterminer ‘en quoi’ et ‘pourquoi’ tel jeu est ou non une réussite. Vous aurez également à disposition un cadre de référence grâce auquel vous pourrez échanger avec force de détails. À l’image des autres disciplines, nous devrions nous aussi nous organiser autour d’une terminologie et de méthodes communes. Nous ne pourrions qu’en profiter en tant que professionnels du jeu vidéo. ”

(Cousins 2004)

Un intérêt pour le concepteur et pour le théoricien

I. Cadre épistémologique

« Nous disposons de toute une **panoplie de cadres théoriques** visant à faire émerger un **discours à la fois clair et unifié** parmi les concepteurs [de jeu vidéo], dans le but de promouvoir un meilleur *game design* et une structure procédurale plus claire pour le processus de création des jeux » (Bojin 2010)

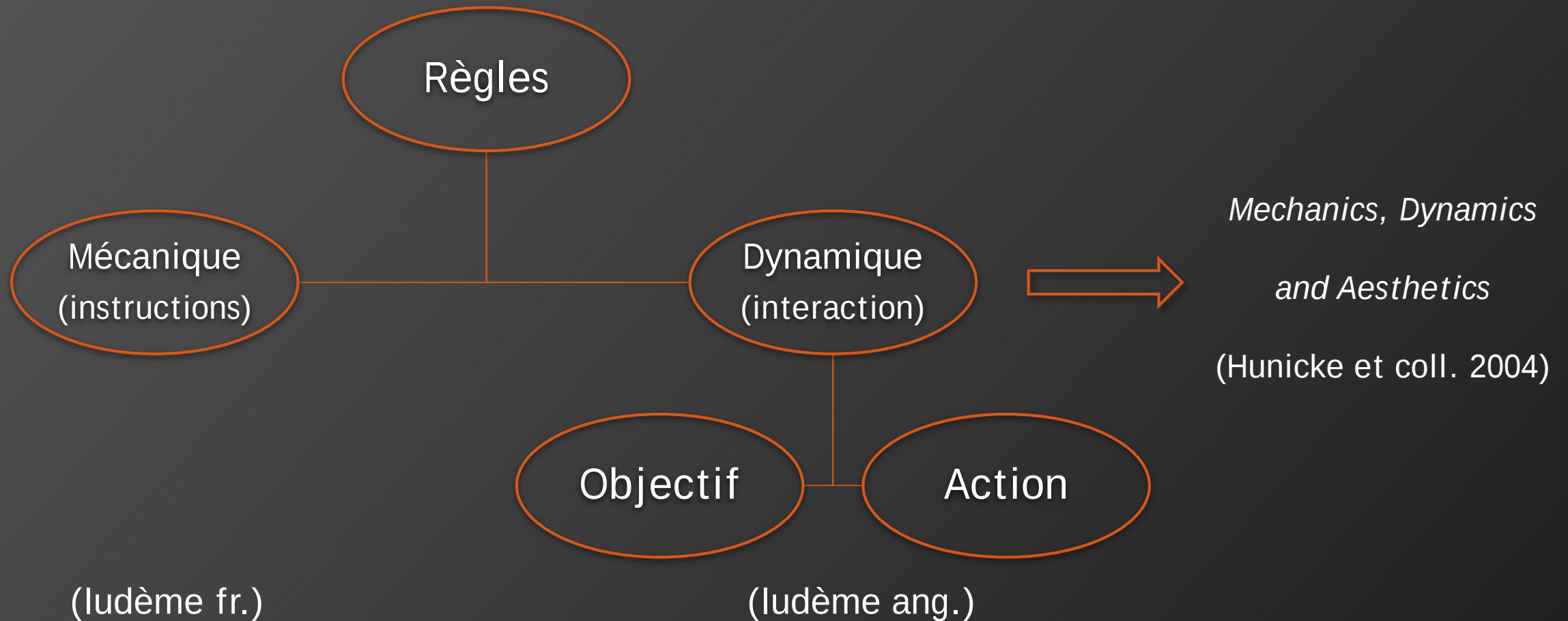
Par exemple :

- ◆ Les *verbes* de Crawford (2004)
- ◆ Les *schémas primaires* et les *atomes de choix* (Salen et Zimmerman 2003)
- ◆ Les *patrons de conception* (Björk et Holopainen 2004)
- ◆ Les *éléments primaires* de Cousins (2004)

I. Cadre épistémologique

- ◆ Le ludème dans la sphère francophone (Berloquin 1970 ; Borvo 1977 ; Bura 2006)
- ≠
- ◆ Le ludème dans la sphère anglophone (Cousins 2005 ; Koster 2005)
- ◆ « Un ludème représente un élément conceptuel de jeu. Il se trouve au cœur des règles constitutives de celui-ci. Il ne s'agit donc pas d'un composant du jeu, comme des cartes, des jetons, des personnages, mais plutôt de lois qui gouvernent ces différents composants : ce que le joueur peut ou ne peut pas faire avec chaque composant, ainsi que les interactions possibles et impossibles entre les différents composants. Il permet de décrire la structure ou 'grammaire' du jeu. » (Schmoll 2017)

I. Cadre épistémologique



I. Cadre épistémologique

Remarques :

- ◆ Recouvre différents niveaux sans proposer de lien solide entre ceux-ci
- ◆ Pas formalisable (excepté une ébauche d'analyse chez Cousins)
- ◆ Trop abstrait (règles)
(// formalisme vs structuralisme)
- ◆ Sicart (2009) : « difficile de savoir ce que sont au juste les mécaniques de jeu ou comment le terme peut intervenir dans l'analyse des jeux »
(// ludème et autres)

I. Cadre épistémologique

Pour y remédier :

- ◆ Les objets tels qu'ils apparaissent concrètement dans un contexte donné ne peuvent être laissés en marge de l'analyse.
- ◆ Ces objets apparaissent dans un environnement spécifique qui contraint et explique leur utilité et que ce niveau doit lui aussi être pris en compte.
- ◆ Le modèle théorique élaboré doit permettre d'expliquer à la fois comment les joueurs et les concepteurs approchent le jeu vidéo.

I. Cadre épistémologique

II. Redéfinition du ludème

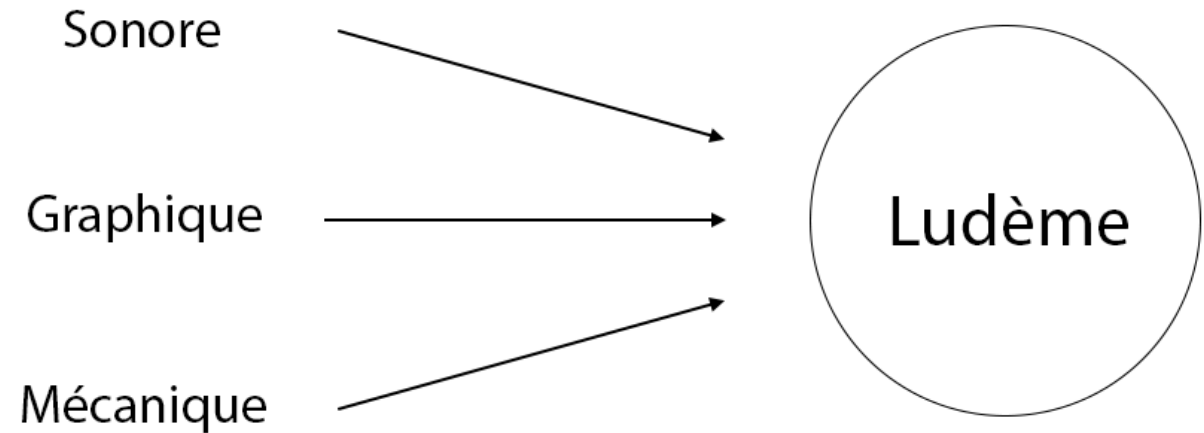
III. La double articulation du jeu vidéo

IV. Quelques prolongements

II. Redéfinition du ludème

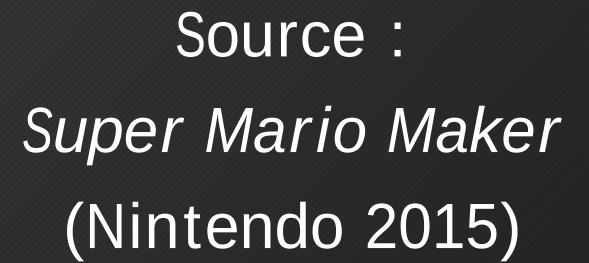
◆ Le ludème :

- sonore
- graphique
- mécanique



II. Redéfinition du ludème

<i>The Legend of Zelda: The Minish Cap</i> (Nintendo 2004)					
<i>Super Mario Advance 4: Super Mario Bros. 3</i> (Nintendo 2003)					
<i>Minecraft</i> (Mojang 2011)					



Source :
Super Mario Maker
(Nintendo 2015)

II. Redéfinition du ludème

Une/des composante(s) sonore(s)



```
arrow_hit.ogg  
boomerang.ogg  
boss_hurt.ogg  
boss_killed.ogg  
bow.ogg  
bush.ogg  
cane.ogg  
chest_open.ogg  
cursor.ogg  
danger.ogg  
door_closed.ogg  
door_open.ogg  
door_unlocked.ogg  
enemy_hurt.ogg  
enemy_killed.ogg  
explosion.ogg  
heart.ogg  
hero_dying.ogg  
hero_falls.ogg  
hero_hurt.ogg  
hero_lands.ogg  
hero_pushes.ogg  
hookshot.ogg  
jump.ogg  
lift.ogg  
message_end.ogg  
message_letter.ogg  
monster_hurt.ogg  
ok.ogg  
picked_item.ogg  
running.ogg  
shield.ogg  
splash.ogg
```

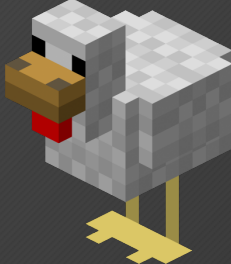
Sources :

*The Legend of Zelda:
The Minish Cap
(Nintendo 2004)*

*Solarus Engine
(Solarus Team 2018)*

II. Redéfinition du ludème

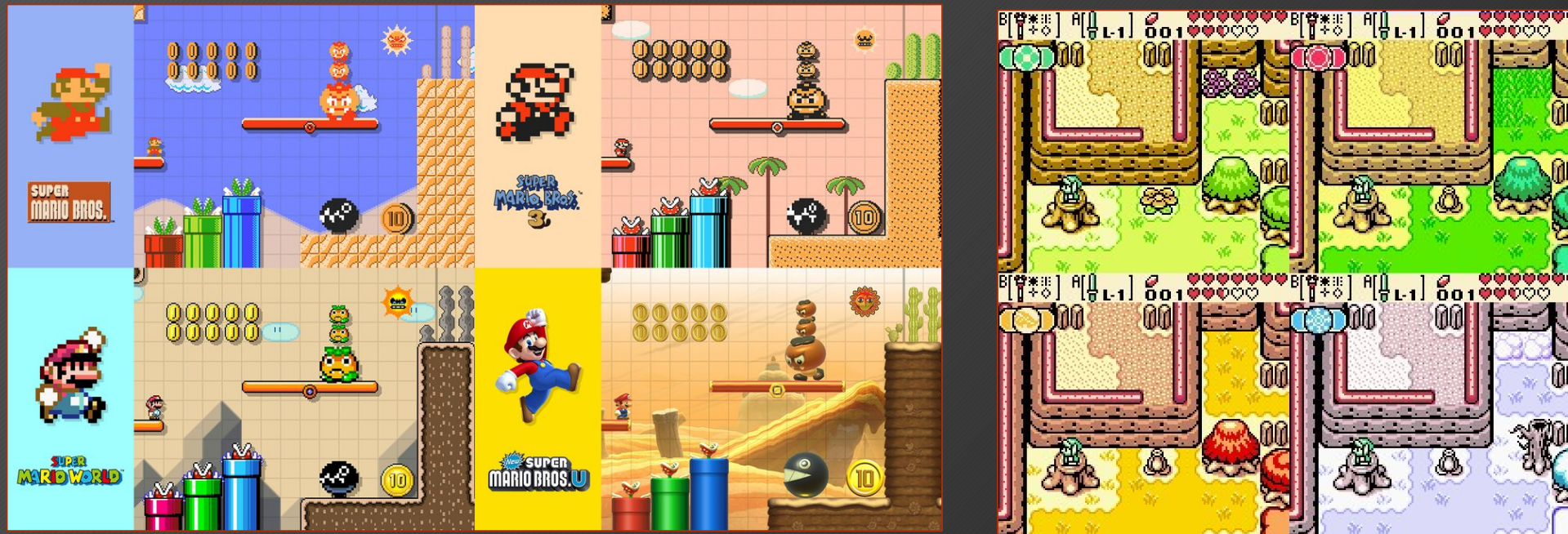
Une/des composante(s) sonore(s)

		
Après interaction	Par intermittence	Continu
		

Source :
Minecraft
(Mojang 2011)

II. Redéfinition du ludème

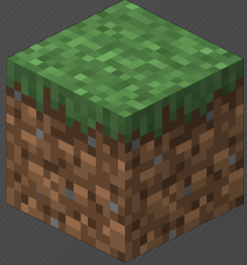
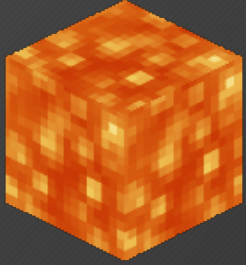
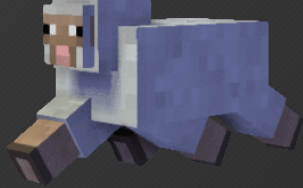
Une composante graphique



Sources : *Super Mario Maker* (Nintendo 2015) ; *The Legend of Zelda: Oracle of Seasons* (Nintendo 2001)

II. Redéfinition du ludème

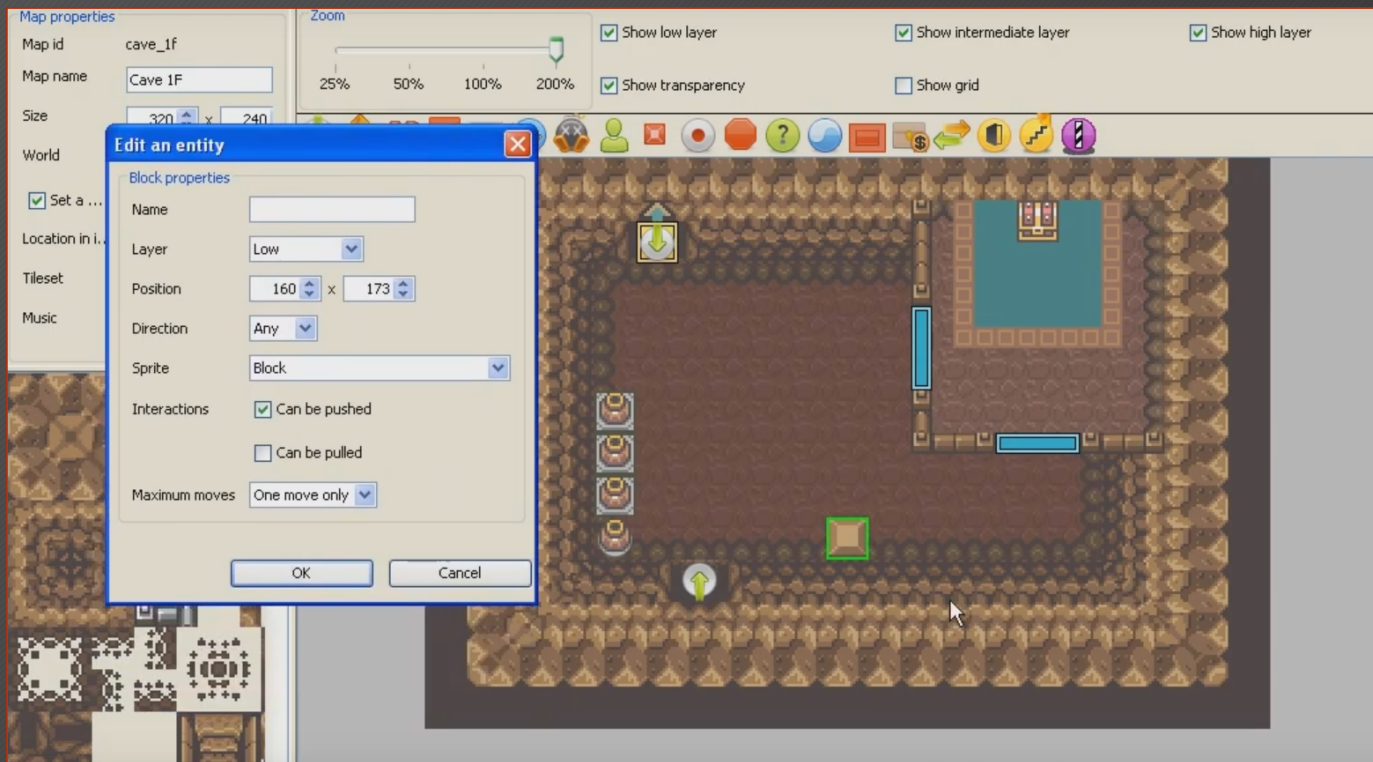
Une composante graphique

		
Immobile	Animé	Dynamique

Source :
Minecraft
(Mojang 2011)

II. Redéfinition du ludème

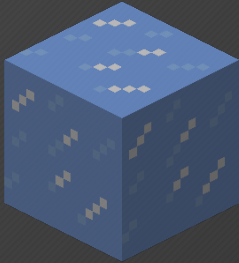
Des composantes mécaniques



Source :
Solarus Engine
(Solarus Team 2018)

II. Redéfinition du ludème

Des composantes mécaniques

		
Résistance	2,5	6 000
Dureté	0,5	50
Outil	Aucun	Pioche en diamant
Transparence	Partielle (-2 luminosité)	Non

Source :
Minecraft
(Mojang 2011)

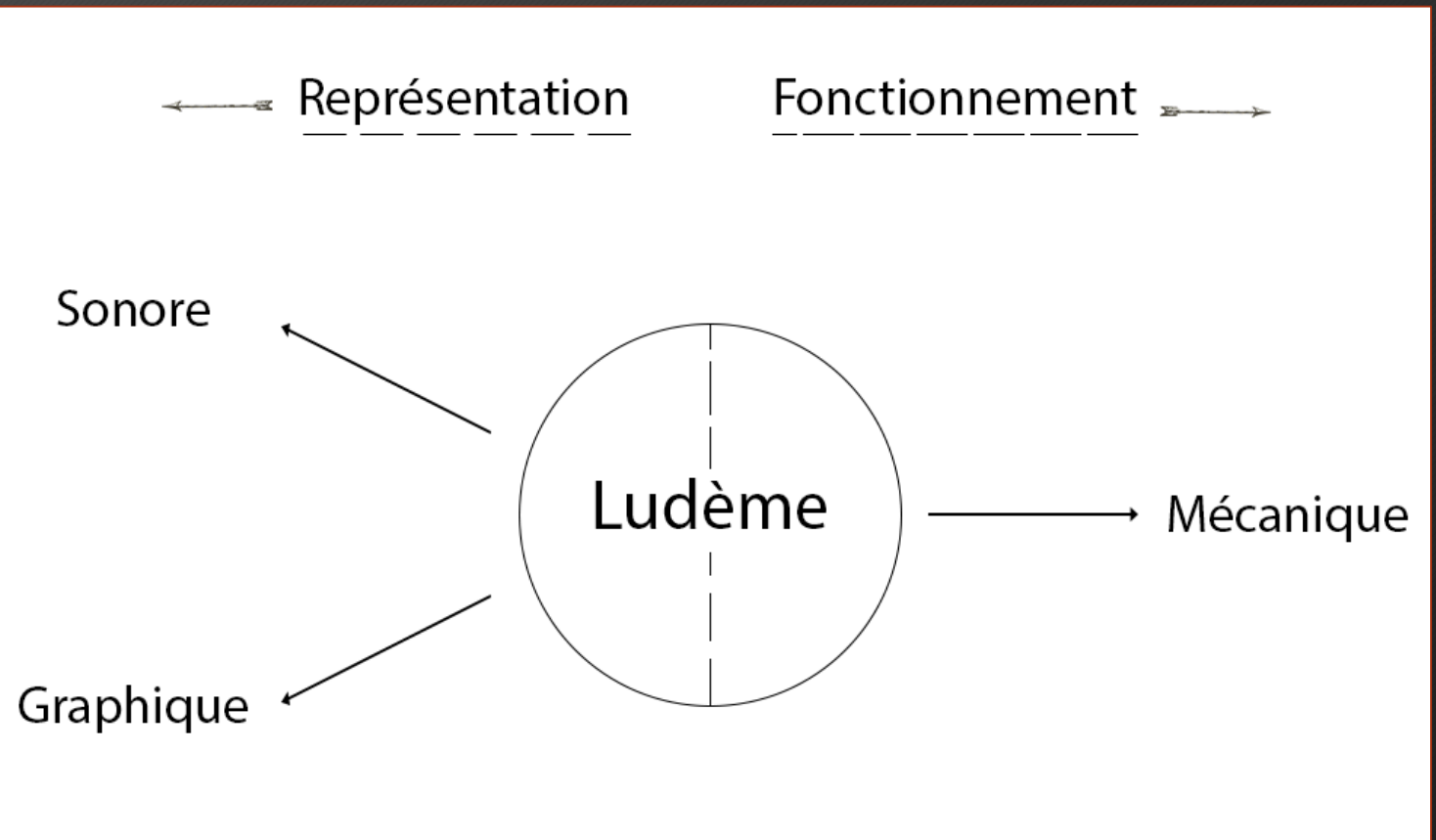
II. Redéfinition du ludème

◆ Le ludème :

- Signe (Albinet 2010)
- *Feed-back* (*Ibid.*)
- Affordance (Pinchbeck 2009)

◆ Composantes :

- externes (perceptibles)
- internes (fonctionnement)



I. Cadre épistémologique

II. Redéfinition du ludème

III. La double articulation du jeu vidéo

IV. Quelques prolongements

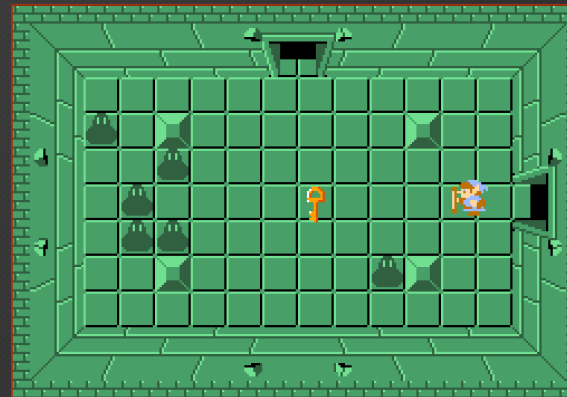
V. Conclusions

III. La double articulation du jeu vidéo

- ◆ Importance de l'agencement des ludèmes en contexte.
- ◆ Correspond généralement à un niveau, une salle, un chapitre...
- ◆ Coïncide avec les subdivisions de Cousins (2004) et d'Albinet (2010)

- ◆ Séquences :

- Unité cohérente et délimitée
- Présente un *challenge*
- Débouche sur une autre séquence



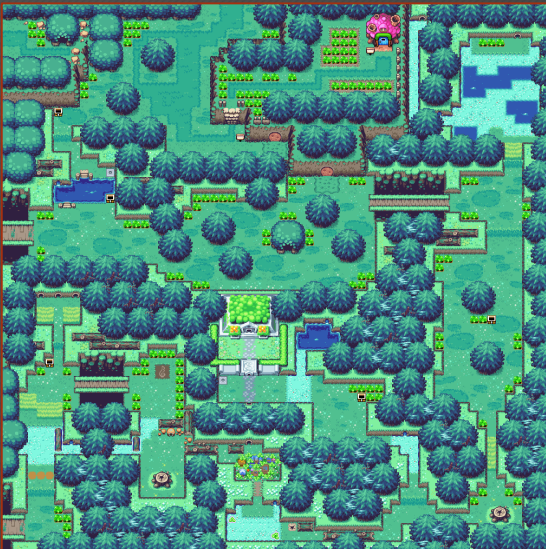
Source :
The Legend of Zelda
(Nintendo 1987)

III. La double articulation du jeu vidéo

Niveau, carte, salle, zone, région...



Super Mario Bros. (Nintendo 1985)



*The Legend of Zelda:
The Minish Cap (Nintendo 2004)*

III. La double articulation du jeu vidéo



Source :
*The Legend of
Zelda: Link's
Awakening*
(Nintendo
1993 ; 2019)

III. La double articulation du jeu vidéo



Source :
*Assassin's Creed
Odyssey* (Ubisoft 2018)

III. La double articulation du jeu vidéo



- ◆ Quid des jeux en *sandbox* ?
- ◆ Le joueur définit lui-même ses séquences (// Albinet 2010) à partir du stock de ludème qui lui est fourni.
- ◆ Les remarques s'appliquent toujours.

Source : *Minecraft* (Mojang 2011)

III. La double articulation du jeu vidéo

◆ Double articulation du jeu vidéo

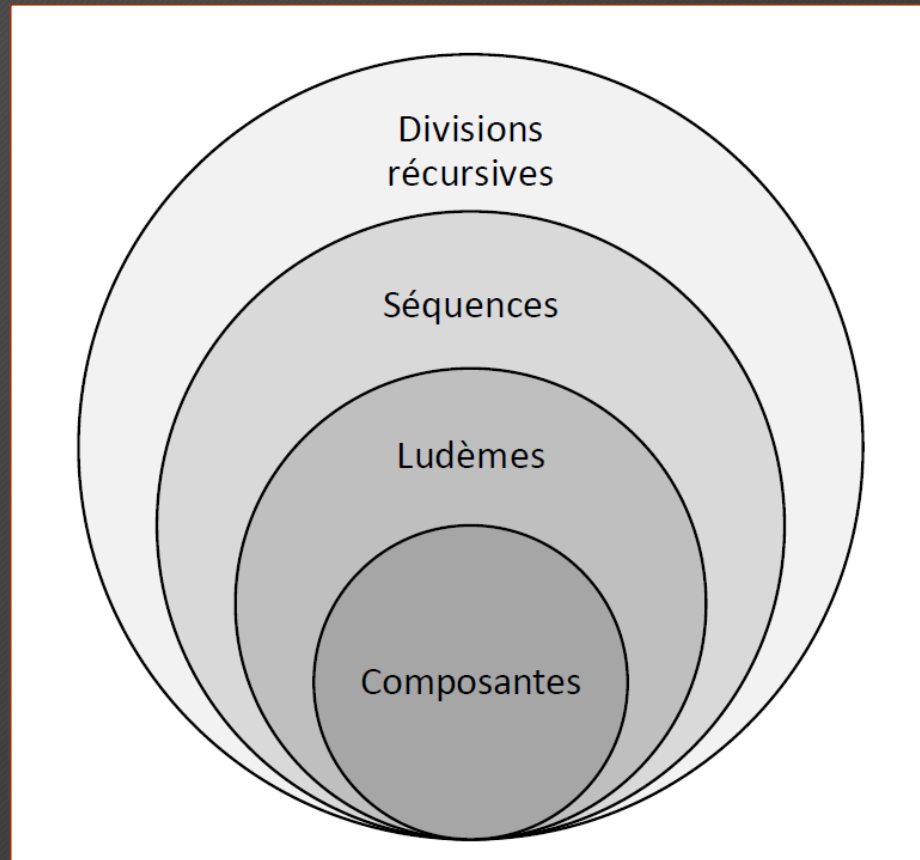


(Source : spasquini, *DevianArt* 2019)



(Source : LiègeCraft, *Sketchfab* 2019)

III. La double articulation du jeu vidéo



II. Redéfinition du ludème

III. La double articulation du jeu vidéo

IV. Quelques prolongements

V. Conclusions

IV. Quelques prolongements

Acquisition des codes :



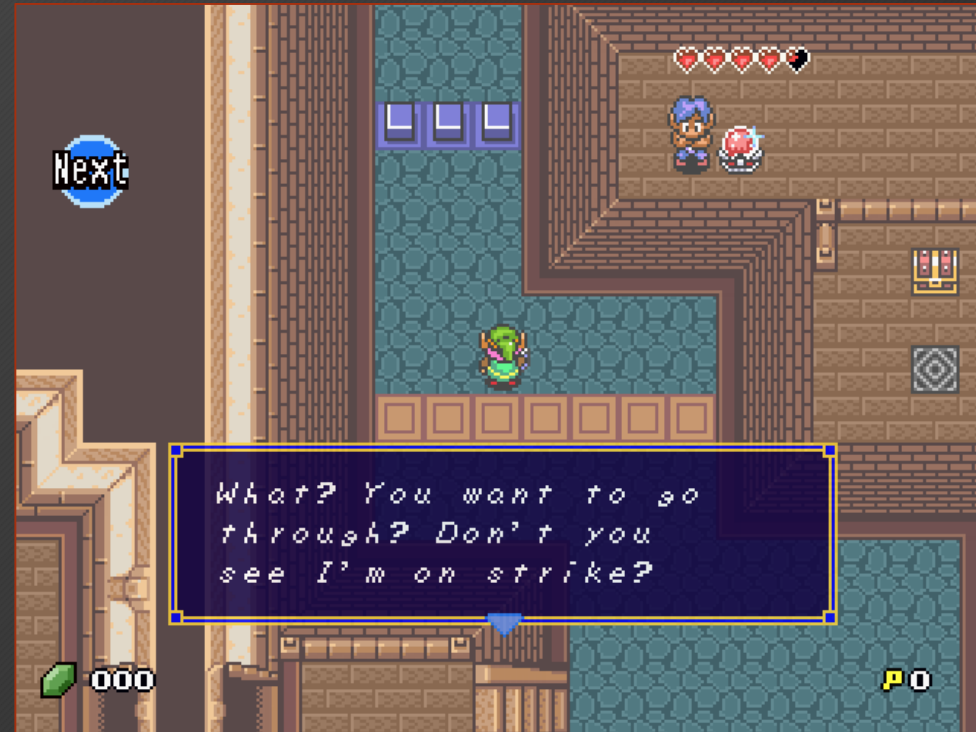
« Le signe n'existe que parce qu'il est partagé par l'ensemble des membres de la communauté. »

(Benveniste 1974)

(Source : Hurel 2018)

IV. Quelques prolongements

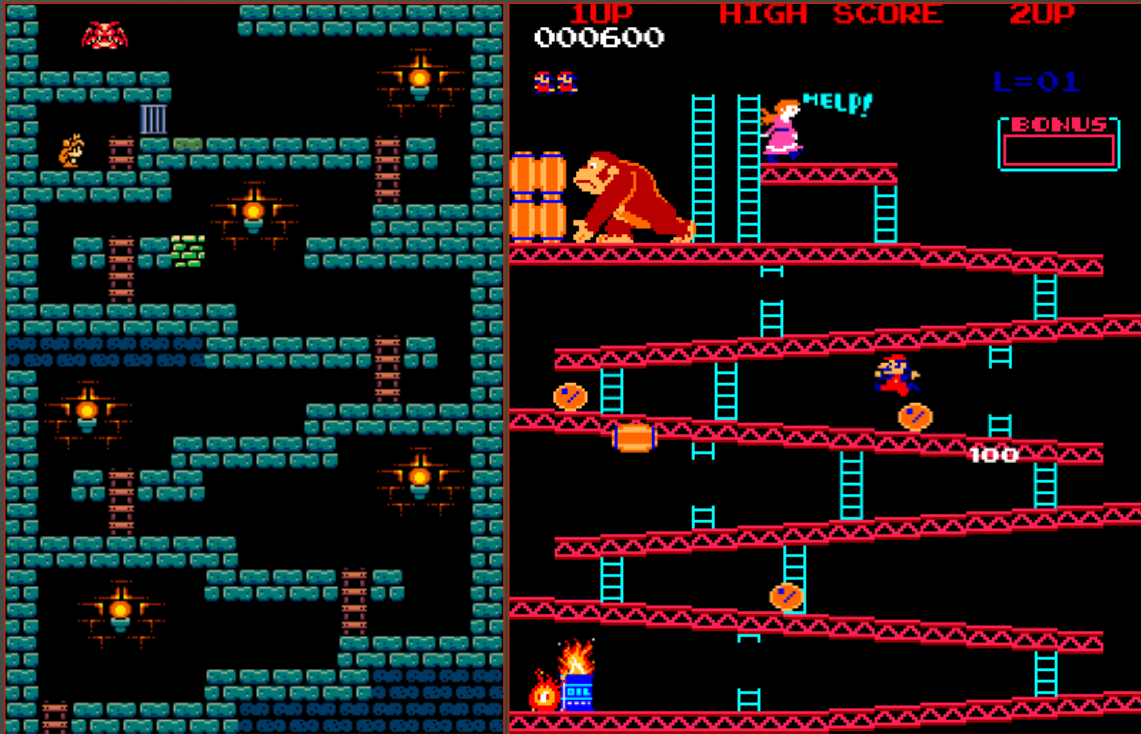
Détournement et horizon d'attente :



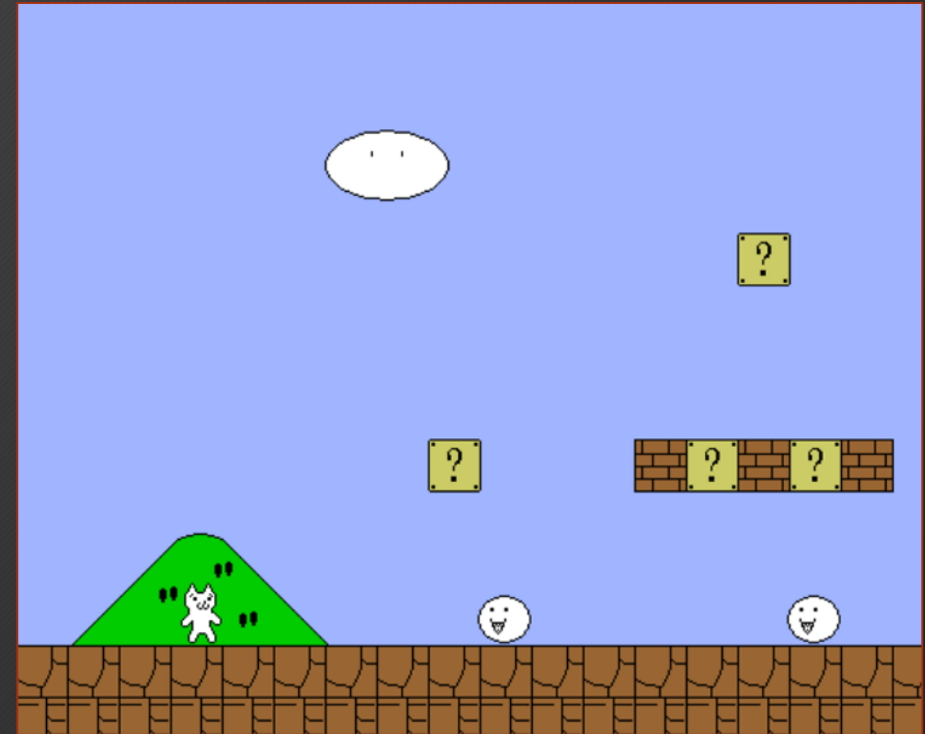
Source :
*The Legend of
Zelda: Mystery
of Solarus XD*
(Solarus Team
2011)

IV. Quelques prolongements

Réappropriation, intertextualité :

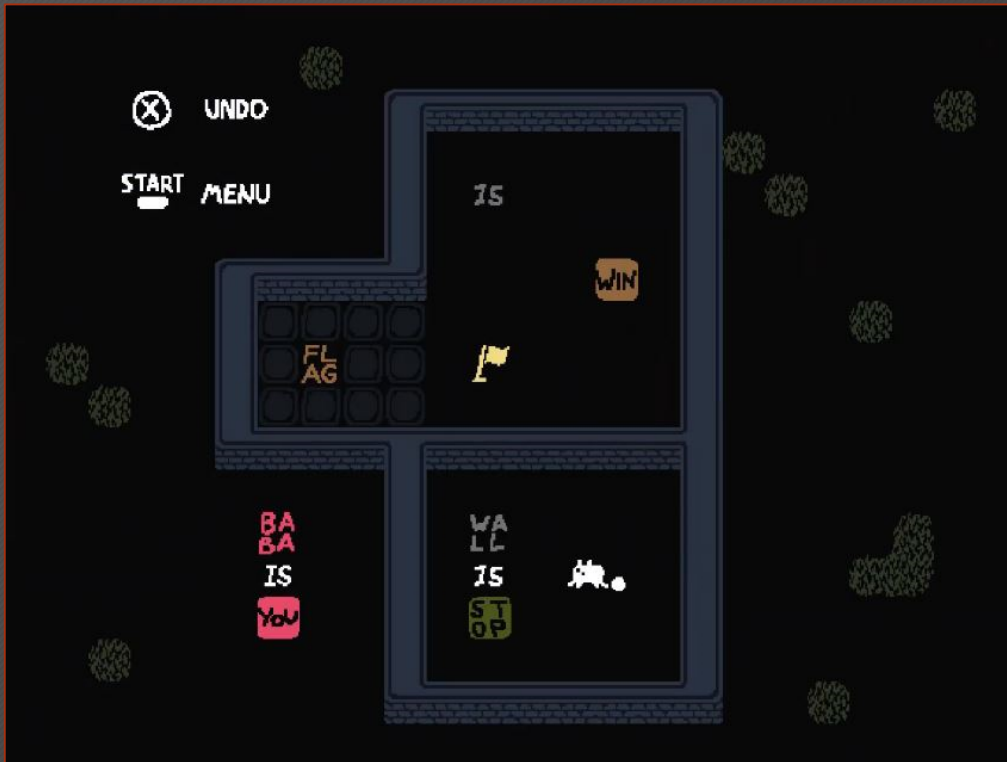


Sources : *Baba Is You* (Hempuli Oy 2019)



Syobon Action (Gorka Ramirez Olabarrieta 2007)

IV. Quelques prolongements



« L'industrie a passé la majeure partie de son temps à améliorer la garniture. Nous avons des graphismes qui s'améliorent constamment, de meilleures histoires, de meilleures intrigues, de meilleurs effets sonores, de meilleures musiques, des environnements plus fidèles, du contenu plus diversifié et de plus en plus de systèmes intégrés dans chaque jeu. Cependant les systèmes eux-mêmes font preuve de très peu d'innovation. »

(Koster 2013)

Source : *Baba Is You* (Hempuli Oy 2019)

III. La double articulation du jeu vidéo

IV. Quelques prolongements

V. Conclusions

V. Conclusions

Besoin d'une définition précise de la structure du jeu vidéo

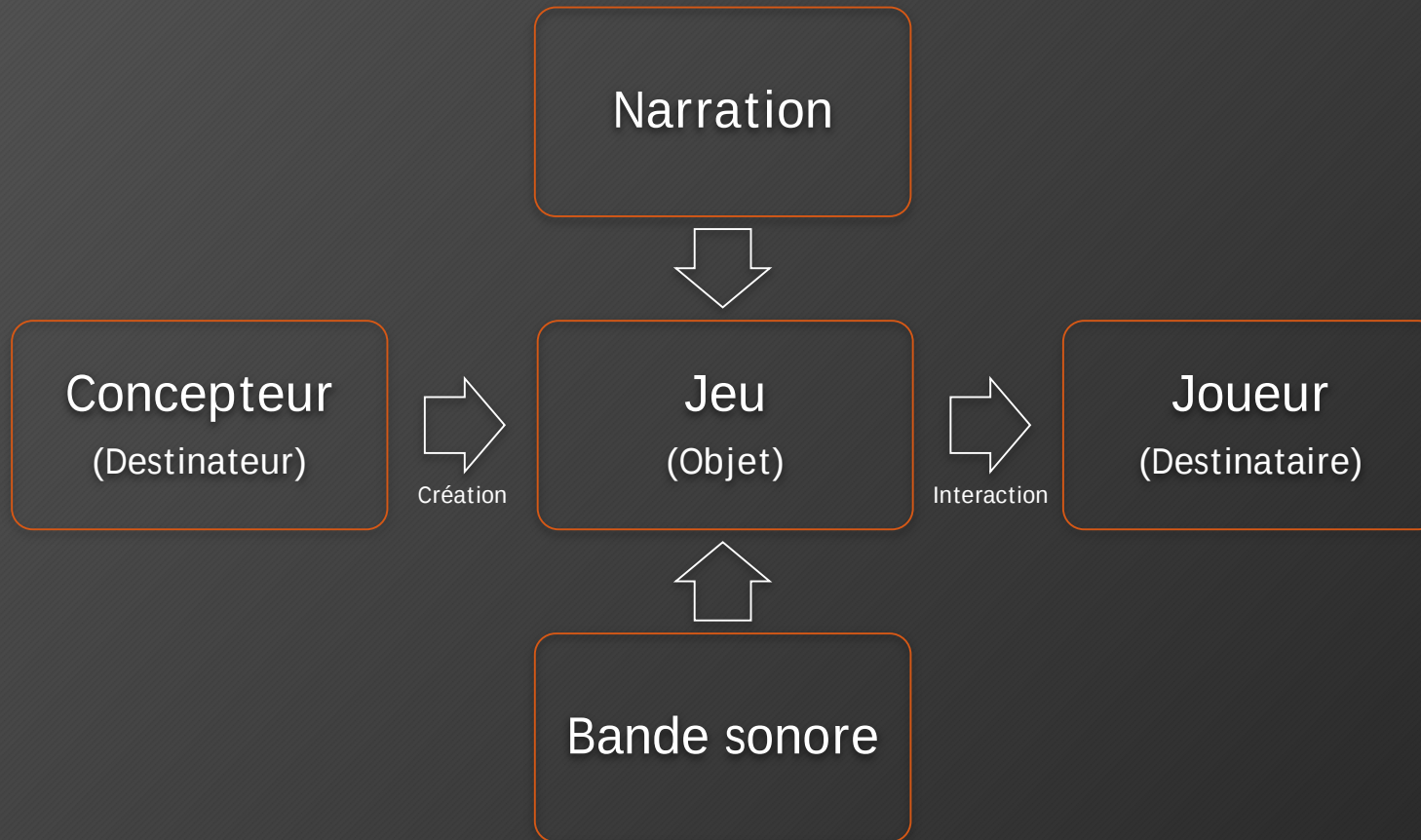
- ◆ Difficile d'établir un consensus et de comparer tous ces concepts.
- ◆ Théories souvent centrées sur un système de 'règles'.



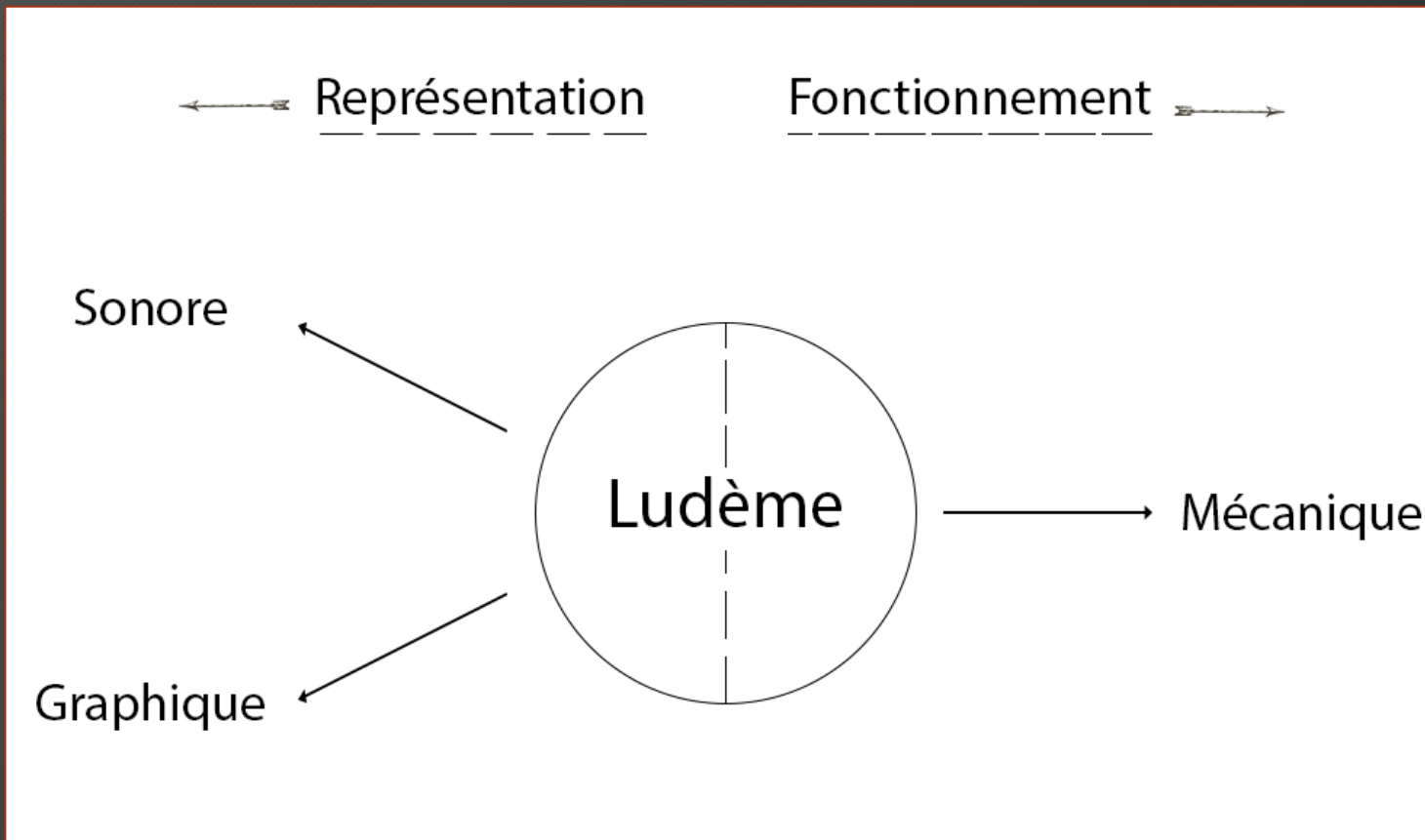
Nouveau modèle *formel* et *objectif* centré sur le ludème

- ◆ Comparaison satisfaisante avec la linguistique.
- ◆ Schématisation économique des réflexions théoriques dans une modélisation doublement articulée.
- ◆ Réponse aux objections soulevées par les premières tentatives de formalisation du jeu vidéo.

V. Conclusions



V. Conclusions



“
Il s'est agi avant tout de montrer dans les éléments matériels de la langue et, dans une certaine mesure, au-dessus, dans les éléments signifiants, deux choses, les deux données fondamentales en toute considération structurale de la langue. D'abord, les pièces du jeu et ensuite les relations entre ces pièces. Mais il n'est pas facile du tout, même pour commencer, d'identifier les pièces du jeu.”

(Benveniste 1974)