



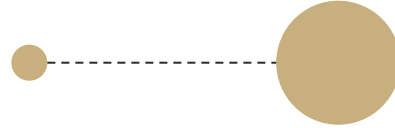
Initiation à la création vidéoludique

Formation en médiation culturelle chez
Arts & Publics

Présentation

Université de Liège

Assistant, personnel scientifique



Médiation, formation, conception institutionnelle de jeux vidéo, consultance, recherche appliquée

HE de la Ville de Liège

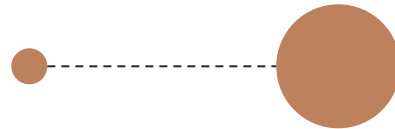
Service de Soutien à la Recherche et aux Innovations + projet FRHE



Recherches sur la mobilisation du jeu de société en animation socio-culturelle et éducation non formelle (projet « ANPRAJEU : Faire Société »)

Liège Game Lab

Doctorant



Mémoire sur le genre vidéoludique du « jeu asymétrique » (disponible sur orbi)

1. Contexte

NUMBERS - Formation à la médiation culturelle
Module obligatoire
Public : demandeur.euse.s d'emploi sur Bruxelles
Profils variés

3 semaines
Création de jeux vidéo
Mobilisation de l'environnement de développement
Construct3



1.1 Médiation culturelle et création

Médiation culturelle

Actions visant à établir du lien entre un public et un objet, une pratique ou un milieu artistique.

Technique de communication sous-tendue par plusieurs tendances : démocratisation de la culture; démocratie culturelle; citoyenneté et droits culturels

Culture

Entre acceptation descendante (avec actions de médiation) et ascendante (prise en compte des spécificités des publics)

Création vidéoludique

Entre objet de médiation et moyen d'expression

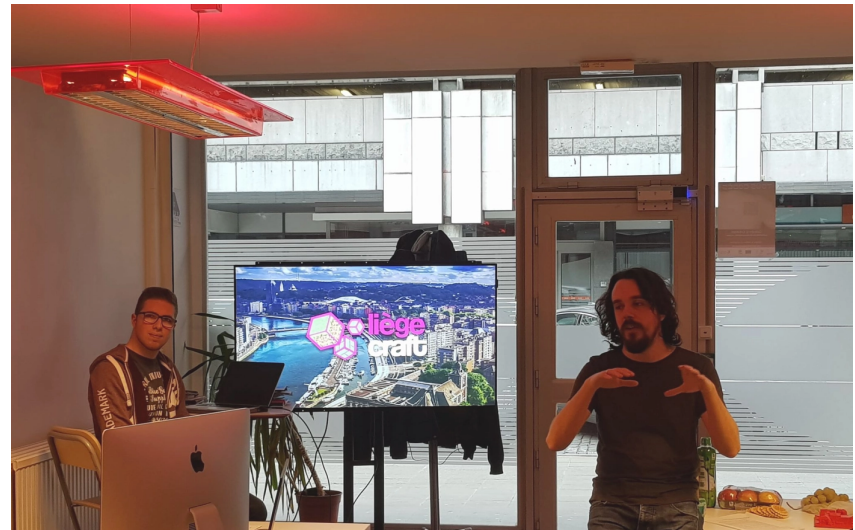
1.2 Jeu vidéo et médiation

Médiation

Le jeu vidéo mobilisé comme *intermédiaire* d'appropriation (connaissances, sensibilisations, questionnements, etc.) et de transformation de soi

Littérature scientifique existante

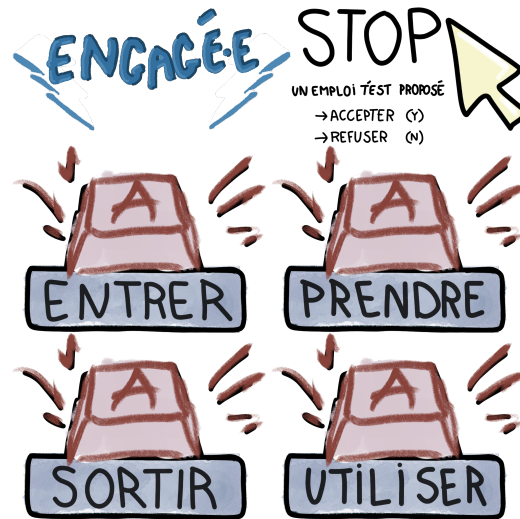
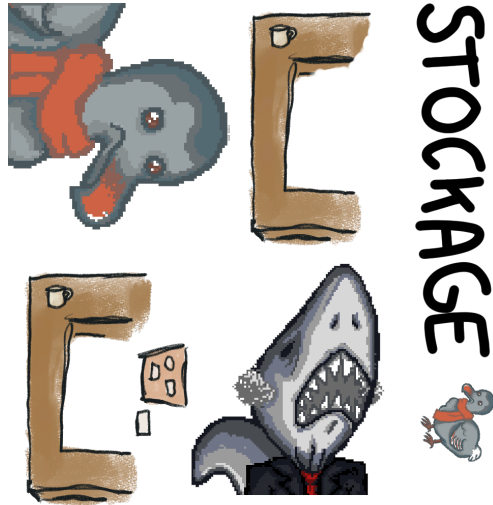
Question : de quoi fait-on médiation à travers l'expérience (de création) de jeux ?



Projet LiègeCraft, Liège Game Lab (2018-2021)

HUREL P.-Y., MESSINA A., GODFIRNON M. « De quoi Minecraft fait-il médiation? ». In Badir S., Servais C. (Eds) *Médiations visibles et invisibles. Essais critiques sur les dispositifs médiatiques contemporains*. Academia, coll. Extensions sémiotiques, 2021.

1.3 Objectifs des ateliers



Savoirs et savoir-faire

- Acquisition de compétences en programmation sur Construct 3
- Compréhension du fonctionnement de la création vidéoludique
- Compréhension des enjeux dans la création, notamment amatrice
- Compréhension des enjeux de médiation du et par le JV

1.4 Antécédents

Chômeur Blaster

D'une Certaine Gaieté



Artoquest

Artothèque de Mons

1.4 Antécédents

SWAP

Meta Game jam, Liège Game Lab

Écoute-moi bien, petit : c'est simple comme bonjour !
Tu as déjà joué à un jeu de plateformes, j'imagine ?
Je te fais tout de même l'affront de rappeler les contrôles d'usage :
flèches du clavier pour te déplacer et barre d'espace pour sauter.
C'est tout.

Ah ! Si tes oreilles ne sont pas prêtes pour ma musique divine,
tu peux l'interrompre avec M.

Et si tu es assez faible pour avoir besoin d'une pause,
tu peux toujours essayer la touche P...

Appuyez sur ENTER
pour commencer !

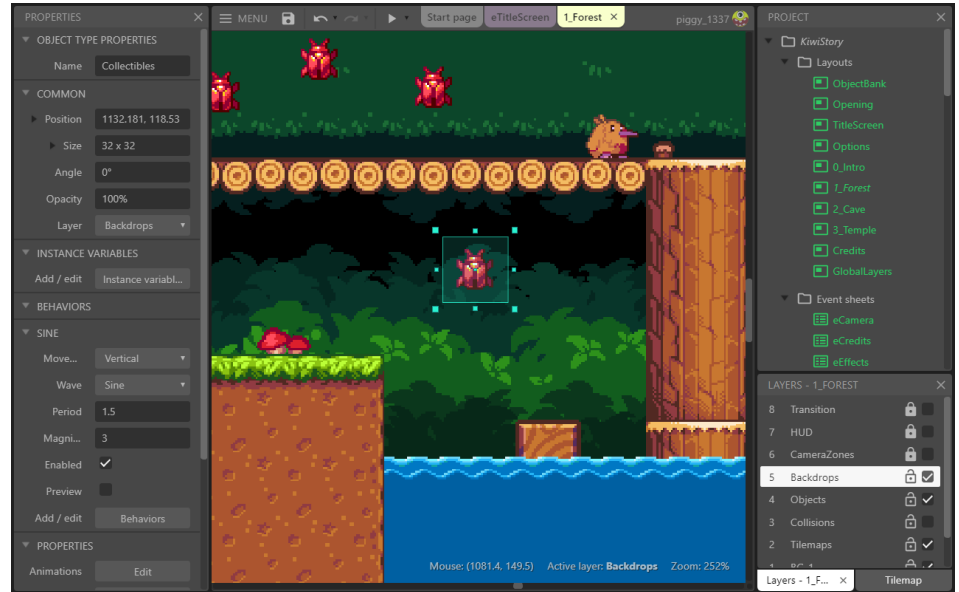
<https://boriskrywicki.itch.io/protogamejam>

1.5 Construct (2011)

Choix préétablis
Drag’N’Drop
Interface graphique
Génération d’assets
Génération d’animation

Logique conditionnelle de programmation, sans
besoin de langage

Jeux jouables sur navigateur internet



2. Tenue des ateliers



Introduction
Exemples



Théories JV



Initiation C3



Exercices C3



Exercices C3



Exercices C3



Projet C3



Projet C3



Projet C3

2.1 Théories : protocoles d'idéation

Le game design est un *langage*, le créateur *s'exprime* à travers l'écriture procédurale du jeu (Bogost, 2007)

=> Créer un jeu, c'est donner de l'attention aux détails comme à leurs interprétations = rhétorique persuasive dite « procédurale »

2.2 Game design

Processus de création des règles élémentaires qui vont cadrer le jeu
= création de la base du gameplay

Pour Sébastien Genvo, le gameplay se définit comme un espace à l'intérieur duquel le joueur peut s'approprier l'œuvre vidéoludique selon sa propre créativité. Le rôle du joueur est d'y actualiser des éléments constituant le jeu par le biais de mécaniques ludiques, lesquelles sont **pour la plupart** définies durant le processus de game design.

Pour Marc Goetzmann et Thibaud Zuppinger, le terme de gameplay prend son sens « [...] à l'articulation entre le game, les structures et règles du jeu, et le play, la façon dont le joueur s'approprie les possibilités du jeu en mettant au point ses propres stratégies, pour répondre aux contraintes que les règles "constitutives" du jeu lui imposent ». Concevoir le gameplay revient donc à un jeu d'équilibre entre une trop grande pression structurelle et une trop grande liberté du joueur. (MESSINA, 2020)

GAME vs PLAY

2.2 Game design

GAME

« Système de règle que le joueur s'impose de respecter pour mener à bien son action ».

Henriot J. *Sous couleur de jouer*. Paris, José Corti, 1989, p. 98

[...] le *game designer* va donc travailler sur des **procédés sémiotiques** qui se réfèrent aux **représentations** des usagers. En somme, pour reprendre la terminologie du domaine professionnel, le *game designer* va travailler sur des mécanismes ludiques.

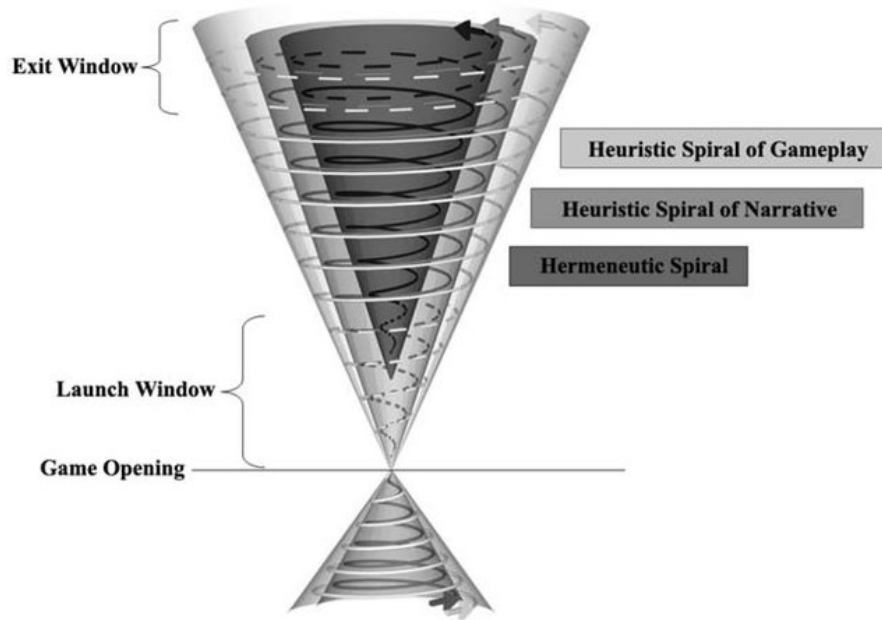
PLAY

« Action menée par celui qui joue » ; une *attitude* ludique. ←

Henriot J. *Sous couleur de jouer*. Paris, José Corti, 1989, p. 108

Genvo S. « Introduction : l'expression vidéoludique ». In Genvo S (dir.) *Le game design de jeux vidéo. Approches de l'expression vidéoludiques*. Paris, L'Harmattan, coll. Communication et Civilisation, 2005, p. 12

2.2 Game design



Modèle du cycle magique d'Arsenault et Perron

Arsenault D., Perron B. « In the frame of the magic cycle: The circle(s) of gameplay ». In Wolf M. J.-P. & Perron B. (dir), *The video game theory reader 2*, p. 109-131

2.3 Genres vidéoludiques

Les consommateurs d'objets culturels, fonctionnant selon des horizons d'attentes aussi divers que variés, influent directement sur la production de ces objets. Les genres ne prennent forme que s'ils sont utilisés par des usagers et qu'ils y font consensus. Il est donc impossible de relier la naissance d'un genre à la seule sortie d'une œuvre puisque son existence dépend de sa mobilisation par des critiques et un public.

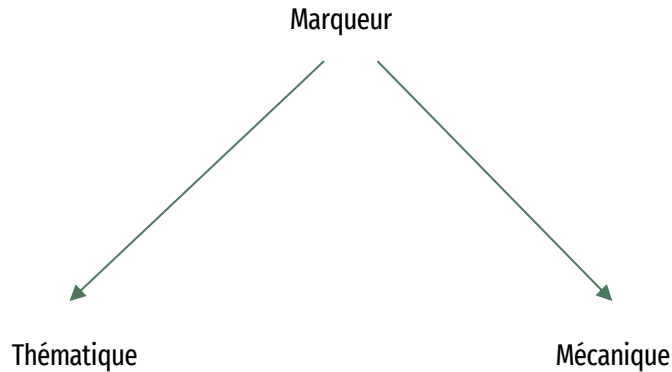
Le genre, s'il se conçoit sous une forme de genericité auctoriale, se valide, se consolide, se confirme selon une genericité lectoriale ou spectatorielle : il est un terrain de négociation. (MESSINA, 2020)

C'est avant tout un acte de langage, communicationnel

⇒ Ils sont évolutifs

2.3.1 Les marqueurs génériques

Objet discursif, négocié = mot-clé accompagnant la réception qui reflètent les choix de design



2.3.1 Les marqueurs génériques

Mécanique

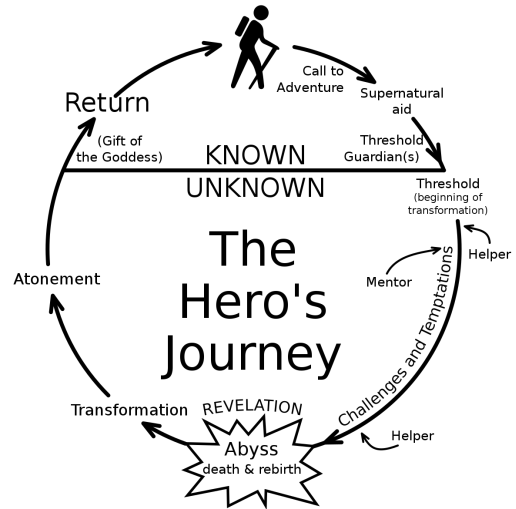
First Person Shooter
Third Person Shooter
Board Game
Jeu de course
Puzzle Game
Platformer
Tower Defense
Etc



Chômage
Politiques publiques

Thématique

2.4 Narration



Monomythe de Joseph Campbell (1949)

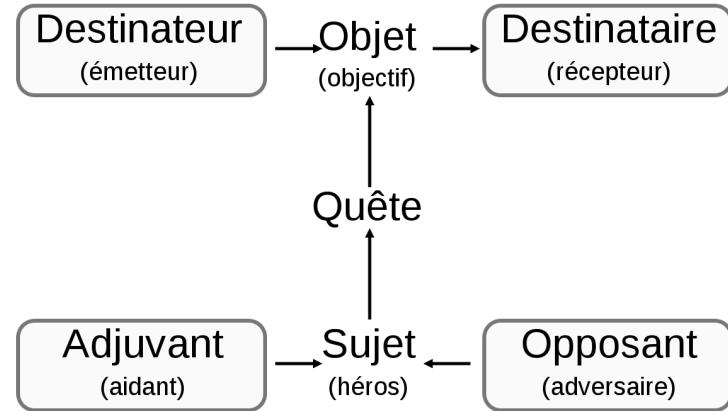


Schéma actantiel d'Algirdas Julien Greimas (1966)

2.4 Narration

Autre approche : l'univers fictionnel (Barnabé, 2014)



Le jeu offre au joueur un univers à explorer, et non à recevoir. Le joueur actualise cet univers en permanence.

De nombreux éléments intègrent l'univers fictionnel :

- Interfaces (graphique / technique)
- Positions de caméra (cadrages, plans)
- Paratexte (polices d'écriture, écrans de chargement, menus, modes d'emploi)
- Etc.

=> ATTENTION à la « passivité » du joueur

2.4 Narration

Etienne Armand Amato : Ludiégèse (2005)

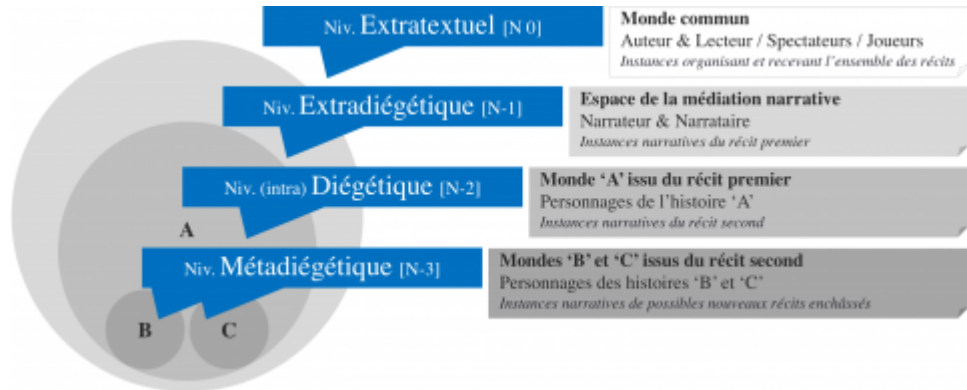


Cosmos

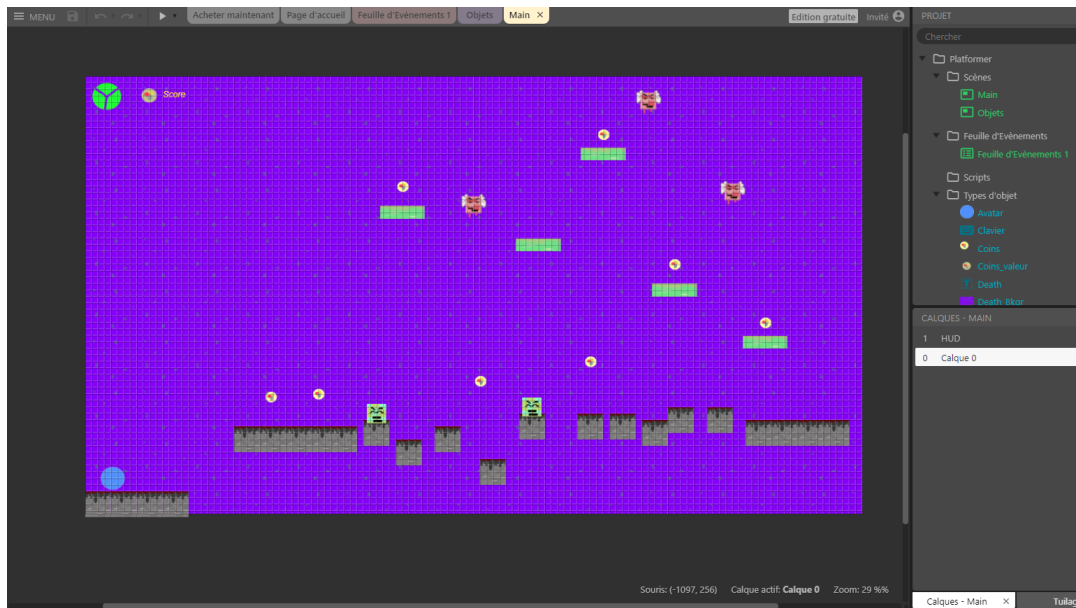
Diégèse

Ludiégèse

Interface, environnement, objectifs, etc.
Eléments à mi-chemin entre interactivité
et narrativité



3. Atelier proposé



Exercices exploratoires

Exercices de reproduction

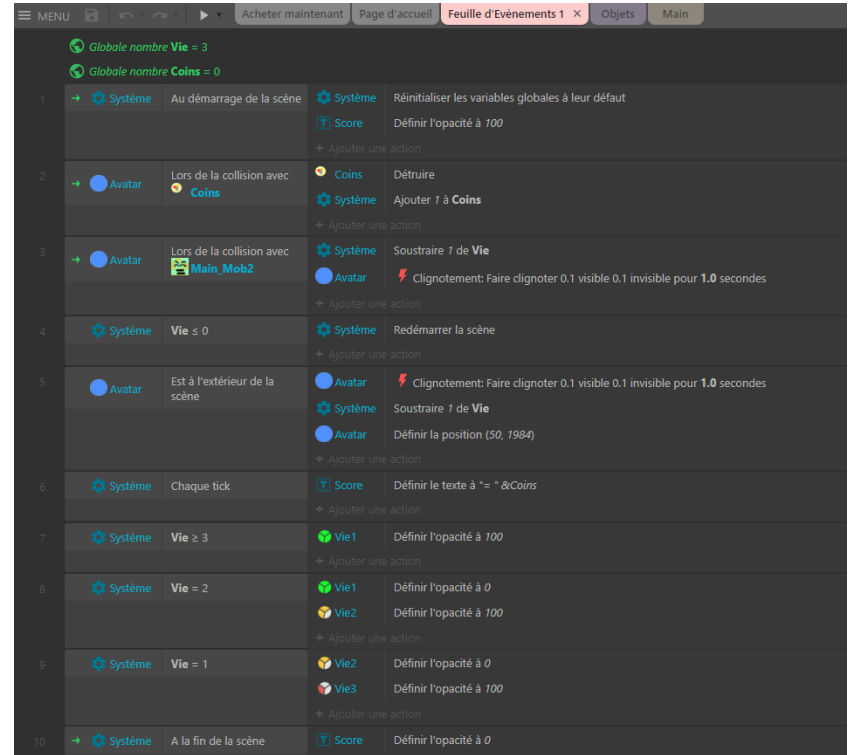
Close reading

Projet sommatif et conclusif

3.1 Fonctionnement de Construct

Situation / condition

Objets et variables
(globales/locales)



3.2 Exemple

<https://editor.construct.net/>

ENGAGÉ·E

ATTENTION : ce jeu est engagé... contrairement à vous.

Développé dans le cadre de la formation "Numbers" 2021 de l'asbl Arts&Publics (Bruxelles, BE), **ENGAGÉ·E** est un RPG d'exploration/aventure où vous incarnez un·e demandeur·euse d'emploi. Suivez les démarches administratives de votre Bureau local pour l'emploi afin de trouver, peut-être, le job de vos rêves. Saurez-vous faire preuve de patience, de courage et d'adresse ? Bonne chance, car vous n'êtes pas seul·e... !

<https://alexismessina.itch.io/engage>

4. Engagé.e

Bilan

Expression collective

Communication critique

Plusieurs compétences mobilisées
... dont le code !

Résultat final assez complet

Echos majoritairement positifs

Expression singulière peu mise en valeur

Accompagnement théorique peut être perçu comme une contrainte

Acquisition des compétences attendues ?

Médiation du discours du jeu

Pistes

Bibliographie

- Arsenault D. *Des typologies mécaniques à l'expérience esthétique : fonctions et mutation du genre dans le jeu vidéo*. Thèse de doctorat, Université de Montréal, 2011
- Barnabé F. *Narration et jeu vidéo. Pour une exploration des univers fictionnels*. Bebook Editions Numériques, coll. Culture Contemporaine, 2014
- Genvo S. « Introduction : l'expression vidéoludique ». In Genvo S (dir.) *Le game design de jeux vidéo. Approches de l'expression vidéoludiques*. Paris, L'Harmattan, coll. Communication et Civilisation, 2005
- Henriot J. *Le jeu*. Paris, Éditions Archétype82, coll. « Arts et essais », 1983 (1969).
- Hurel P.-Y., Messina A., Godfirnon M. « De quoi Minecraft fait-il médiation? ». In Badir S., Servais C. (Eds) *Médiations visibles et invisibles. Essais critiques sur les dispositifs médiatiques contemporains*. Academia, coll. Extensions sémiotiques, 2021.
- Messina, A. *Derrière la différenciation du gameplay : définition et circonscription du jeu vidéo asymétrique*. Mémoire de Master, Université de Liège, 2020.
- Letourneux M. « La question du genre dans les jeux vidéo ». In Genvo S (dir.) *Le game design de jeux vidéo. Approches de l'expression vidéoludiques*. Paris, L'Harmattan, coll. Communication et Civilisation, 2005

