



Tunic (Shouldice, 2022)

De quoi interaction est-elle le nom ?

Pierre-Yves Houlmont



Journey (Chen et al., 2020)



KeyWe (Stonewheat & Sons, 2021)



Chris Crawford 1982



Interaction = Gaminess

Mise sur un même pied (d'égalité) de ce qu'est un jeu et l'interaction



Conflit

Les jeux vidéo ne se construisent que sur la base de conflit, le reste est un échec commercial.



Représentation statique Vs dynamique

Les médias traditionnels sont statiques, les jeux sont dynamiques.

L'interaction

The term interactivity is overused and underunderstood. I choose to define it in terms of a conversation: a cyclic process in which two actors alternately listen, think, and speak. The quality of the interaction depends on the quality of each of the subtasks (listening, thinking, and speaking). And many things commonly held to be interactive are not (2002, : 4).



OPTIONS

Accessit
Graphisr
Langue

Langue

Sous-titres

Couleur des sous-titres

Sous-titres d'ambiance

Sous-titrage SM

Langue du texte

Langue de l'audio

Mode immersif

► Sélectionnez les options pour les sous-titres, le sous-titrage SM, la langue de l'audio et le mode immersif.

OUI

OUI

NON

NON

Français

Français

OUI



Active les sous-titres pour les dialogues.

Pourquoi l'interaction est-elle partout ?

- 1 Le jeu (vidéo) comme activité (play)
- 2 Approche formaliste du “faire” dans les jeux vidéo (game)
- 3 Implication philosophique du “faire” et contingence



Hellblade: Senua's Sacrifice (Ninja Theory, 2017)

Structure de cette présentation



1)

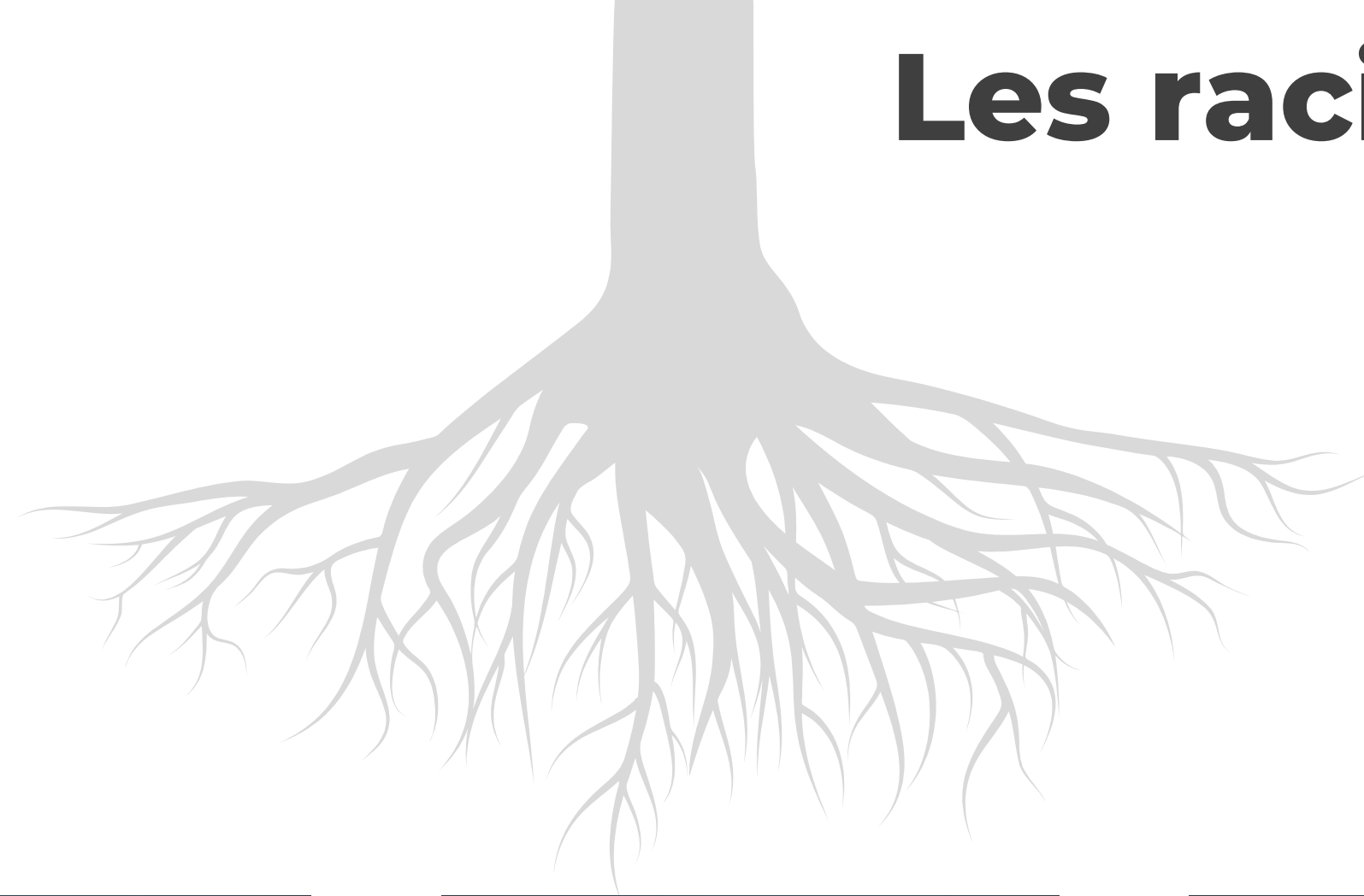
Le jeu comme
activité

2)

Approche formaliste
du faire

3)

Philosophie du
“faire”



Johan Huizinga

Summing up the formal characteristics of play we might call it a **free activity** standing quite consciously **outside "ordinary" life** as being "not serious", but at the same time **absorbing the player intensely and utterly**. It is an activity connected with **no material interest**, and **no profit** can be gained by it. It proceeds within its own proper boundaries of time and space according to **fixed rules** and in an orderly manner (1950 : 13).

Roger Caillois

Le jeu est une **activité** : 1) **libre** ; 2) **séparée** ; 3) incertaine ; 4) **improductive** ; 5) **réglée** ; 6) fictive (1958 : 42-43)

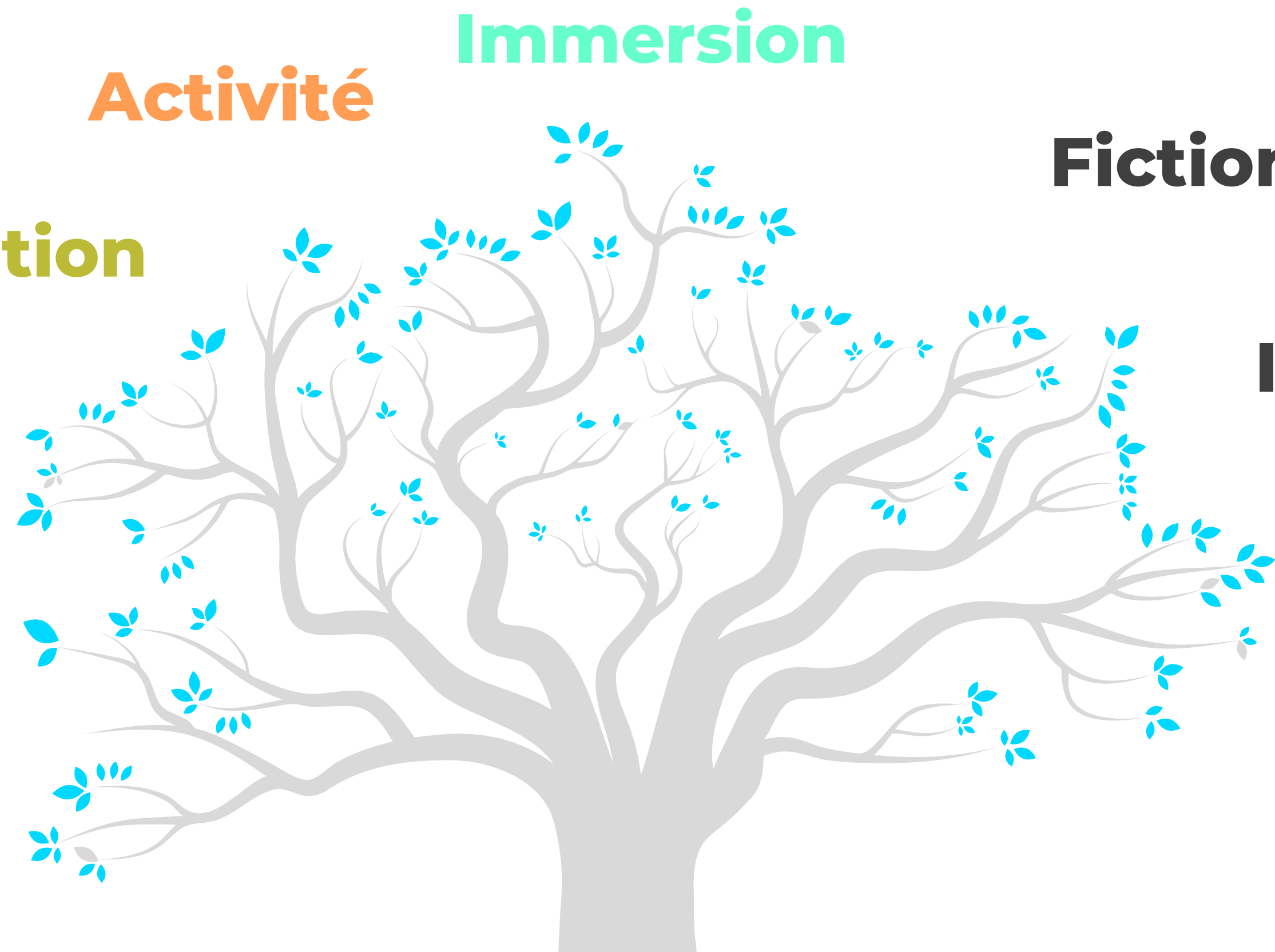
Bernard Suits

[...] to play a game is to engage in **activity** directed towards bringing about a specific state of affairs. using only means permitted by **rules**. where the rules prohibit more efficient in favour of less efficient means, and where such rules are accepted just because they make possible such activity (1978 : 34).

Chris Crawford

Representation (**closed formal system, explicit rules**) ; Interaction (gaminess) ; conflict ; safety (1982 : 7).

Ce qu'il reste des racines



Activité

Immersion

Fiction

Séparation

Interaction

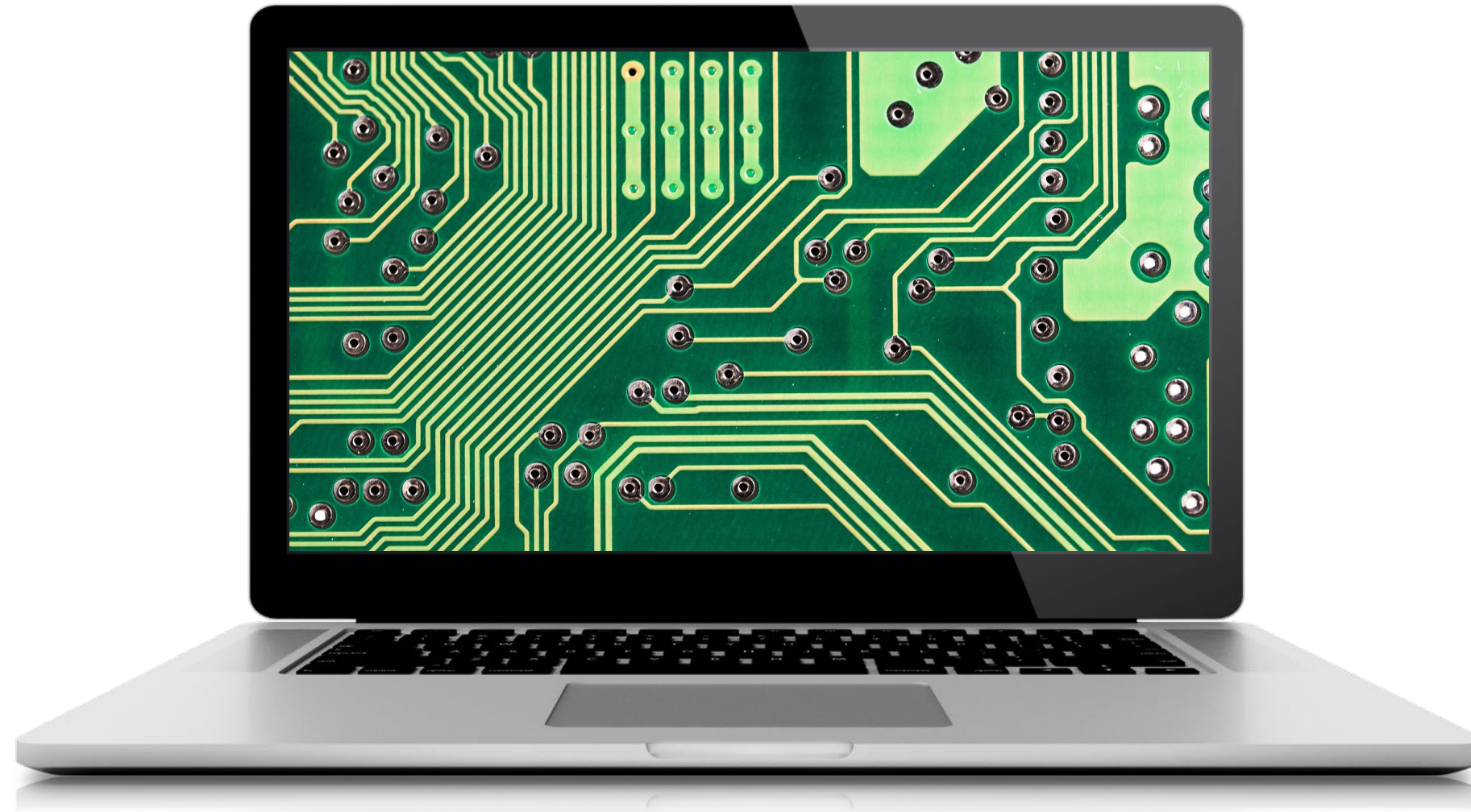
Inutilité

Règles

Liberté

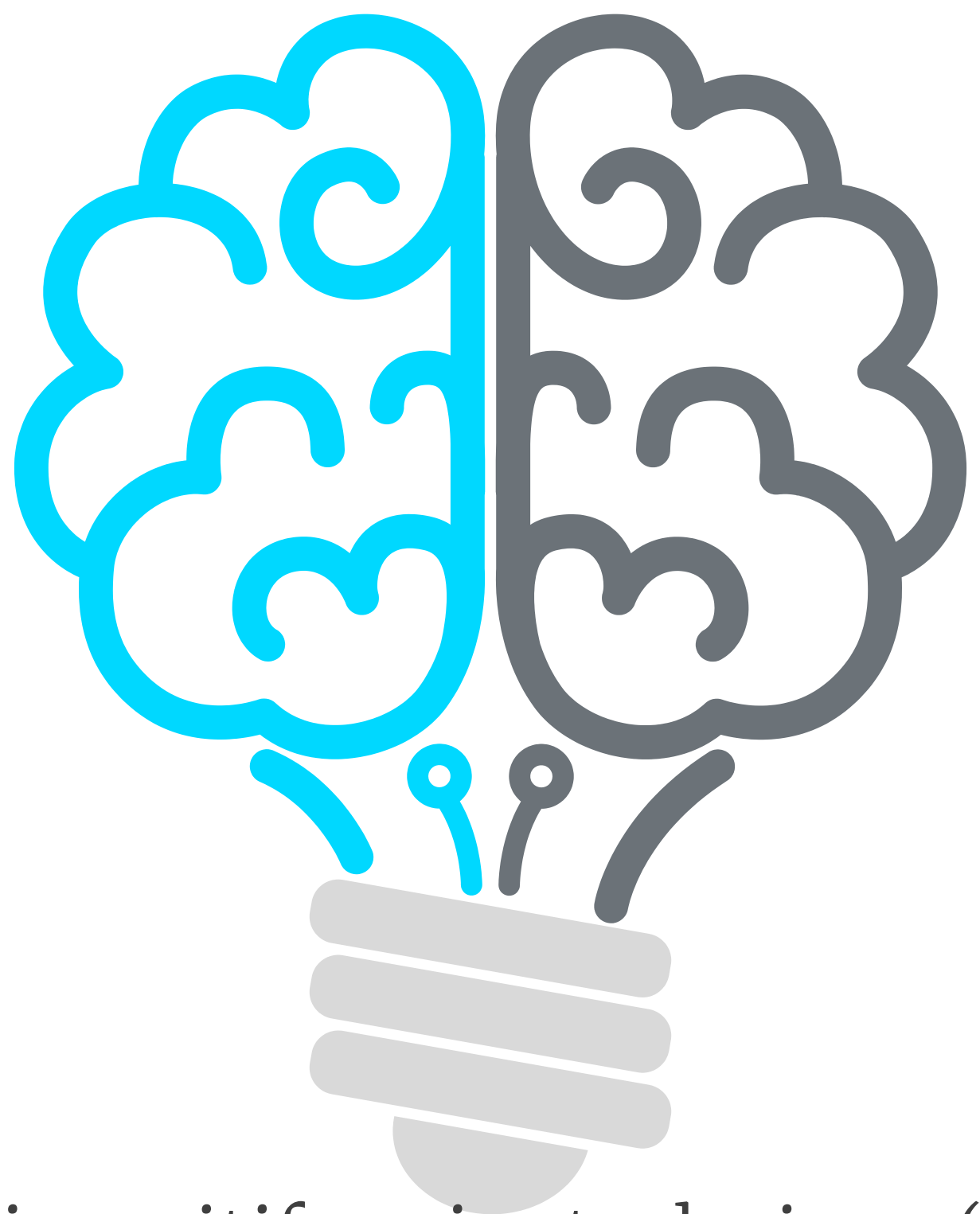
1

Et le jeu video ?



Les jeux vidéo sont considérés avant tout comme des programmes informatiques, des artefacts technologiques (Agre 1997 ; Harrison, Sengers, et Tatar, 2011).

Un grand écart conceptuel



★ Technologie
Le jeu vidéo est un produit technologique

★ Culture
Le jeu vidéo est un media culturel avant tout

Le jeu video est un dispositif socio-technique (Zaban, 2012)

1 Conceptions du jeu vidéo

L'INFLUENCE DE LA TECHNOLOGIE

Ian Bogost

- 1 Règles
- 2 Objectif
- 3 Conflit
- 4 représentation
- 5 Participation active
- 6 Expérience interactive

(2007)

Jesper Juul

- 1 Règles
- 2 Résultat variable et quantifiable
- 3 Valeur assignée au résultat
- 4 Effort par les joueurs
- 5 Joueurs attachés au résultat
- 6 Conséquences négociables

(2005)

Salen et Zimmerman

Le play est un mouvement **libre** au sein d'une **structure plus rigide**.

Le Meaningful play dans un jeu émerge de la **relation** entre les actions des **joueurs** et les résultats dans le **système**.

(2004)

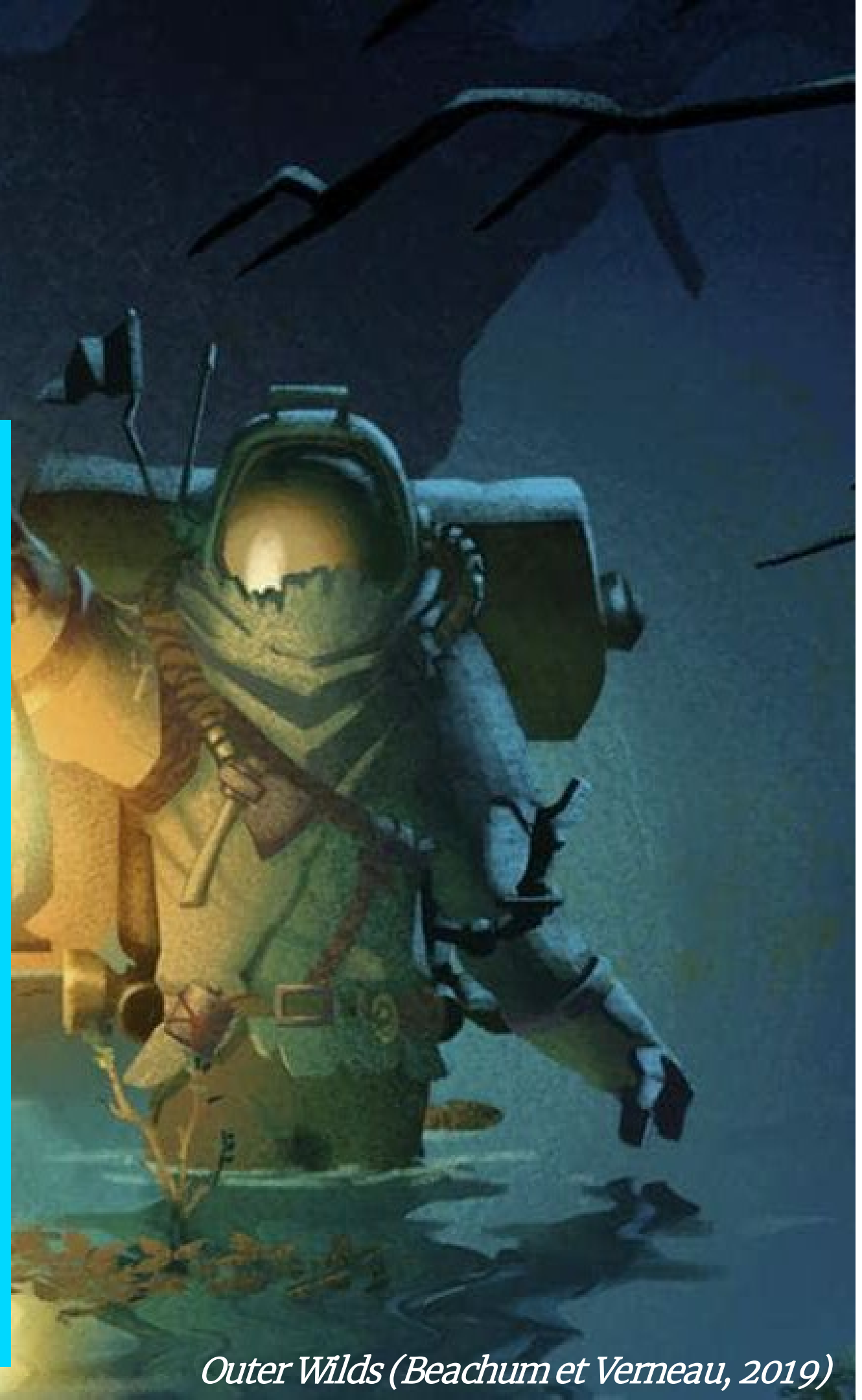
Miguel Sicart

2017

“

Play is finding expression ; it is letting us understand the world and, through that understanding, challenging the establishment, leading for knowledge, and creating new ties or breaking old ones But ultimately, whatever we do in play stays with us. Play is a singularly individual experience shared, yes, but meaningful only in the way it scaffolds an individual experience of the world. Through play, we are in the world.

Play is like language – a way of being in the world, of making sense of it. It takes place in a context as a balance between creation and destruction, between adherence to as structure and the pleasure of destruction. Playing is freedom



Outer Wilds (Beauchum et Verneau, 2019)

Pourquoi interaction ?

Dans les discours, le jeu video n'est pas opposé à d'autres activités, mais à d'autres médias.

Structure de cette présentation



1)

Le jeu comme
activité

2)

Approche formaliste
du faire

3)

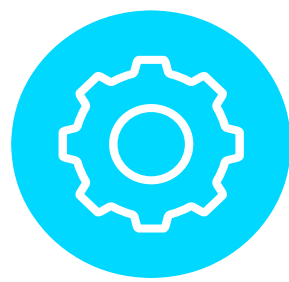
Philosophie du
“faire”

Game|play et chatîment



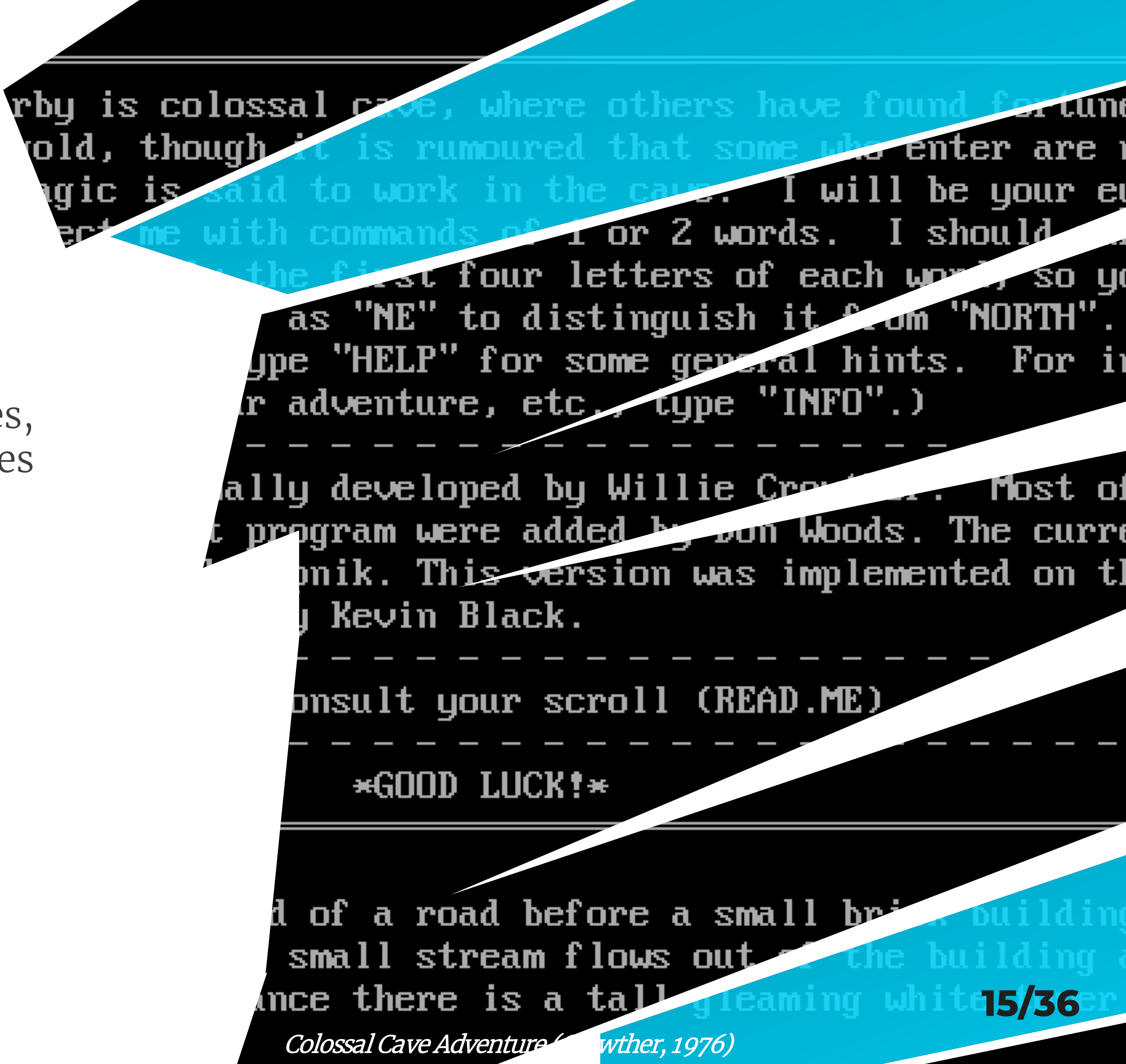
« Déconstruire le jeu vidéo revient [...] à tenter de répondre à une question qui a longtemps tourmenté les théoriciens : comment définir le jeu (tant dans son acception anglaise de *game*, désignant l'objet, que de *play*, désignant la pratique ludique) »
(Hansen, 2023)

Des verbes aux briques



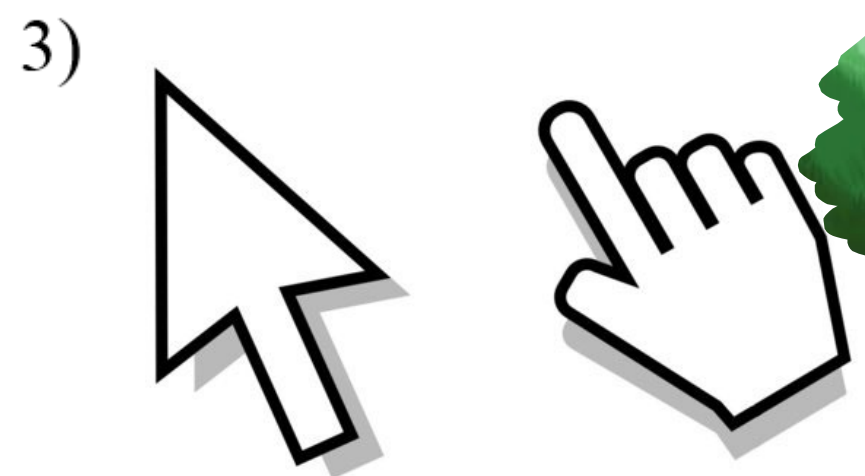
Les verbes de Crawford

Jouer, c'est faire, et les verbes, c'est faire. Jouer, ce sont des verbes.



Les Point N'Clicks

- 1) Interface à 9 verbes (parfois 12)
- 2) Barre d'icônes
- 3) Interface à clics



Day of the Tentacle Remastered (Double Fine Productions, 2016)

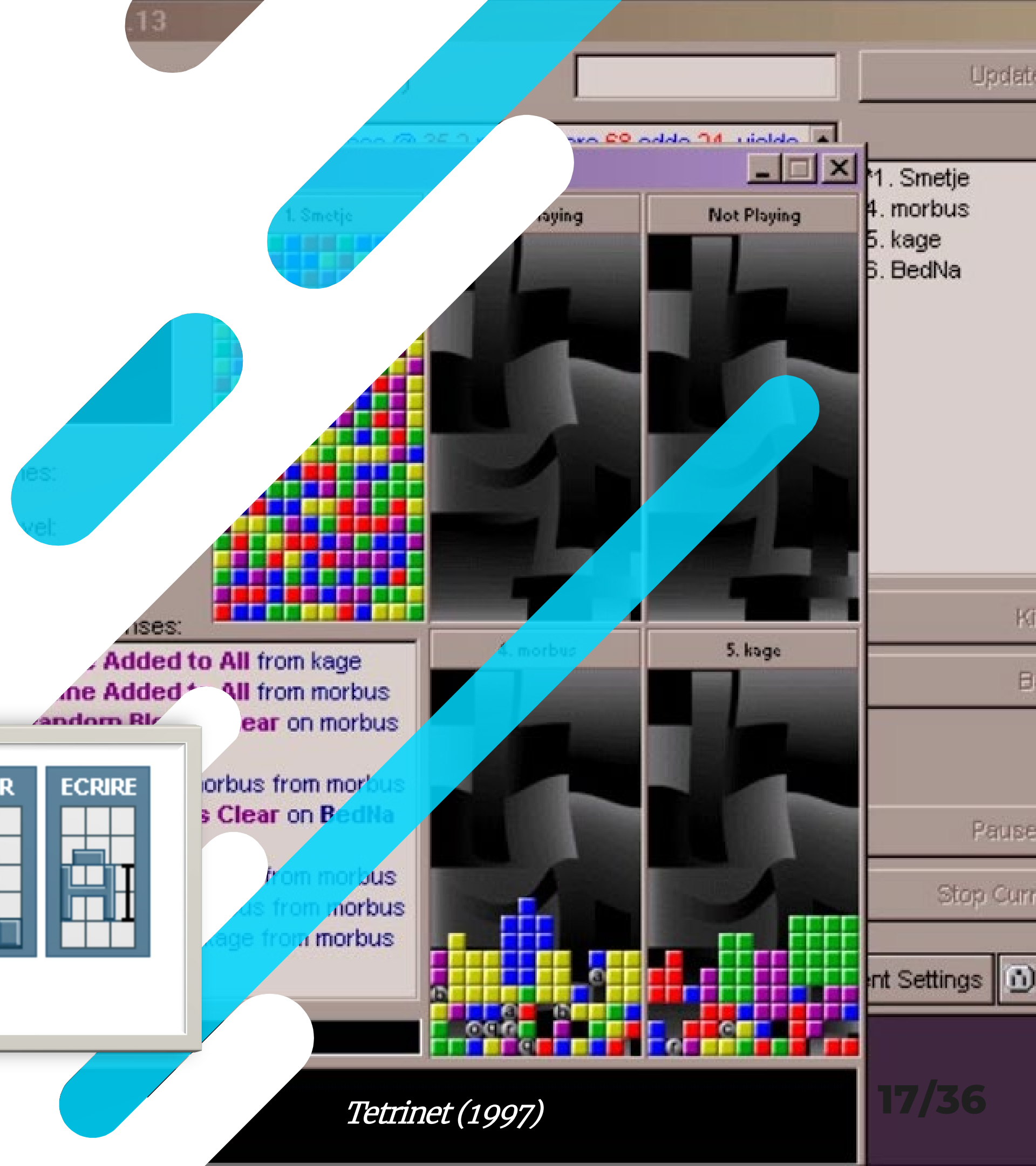
Sacchi, S. 2018. « That doesn't seem to work." - An adventure game puzzle design cheat sheet ». Présenté à Codemotion, Rome. En ligne : https://www.youtube.com/watch?v=t5V5GzuEHRs&ab_channel=LostTrainTube

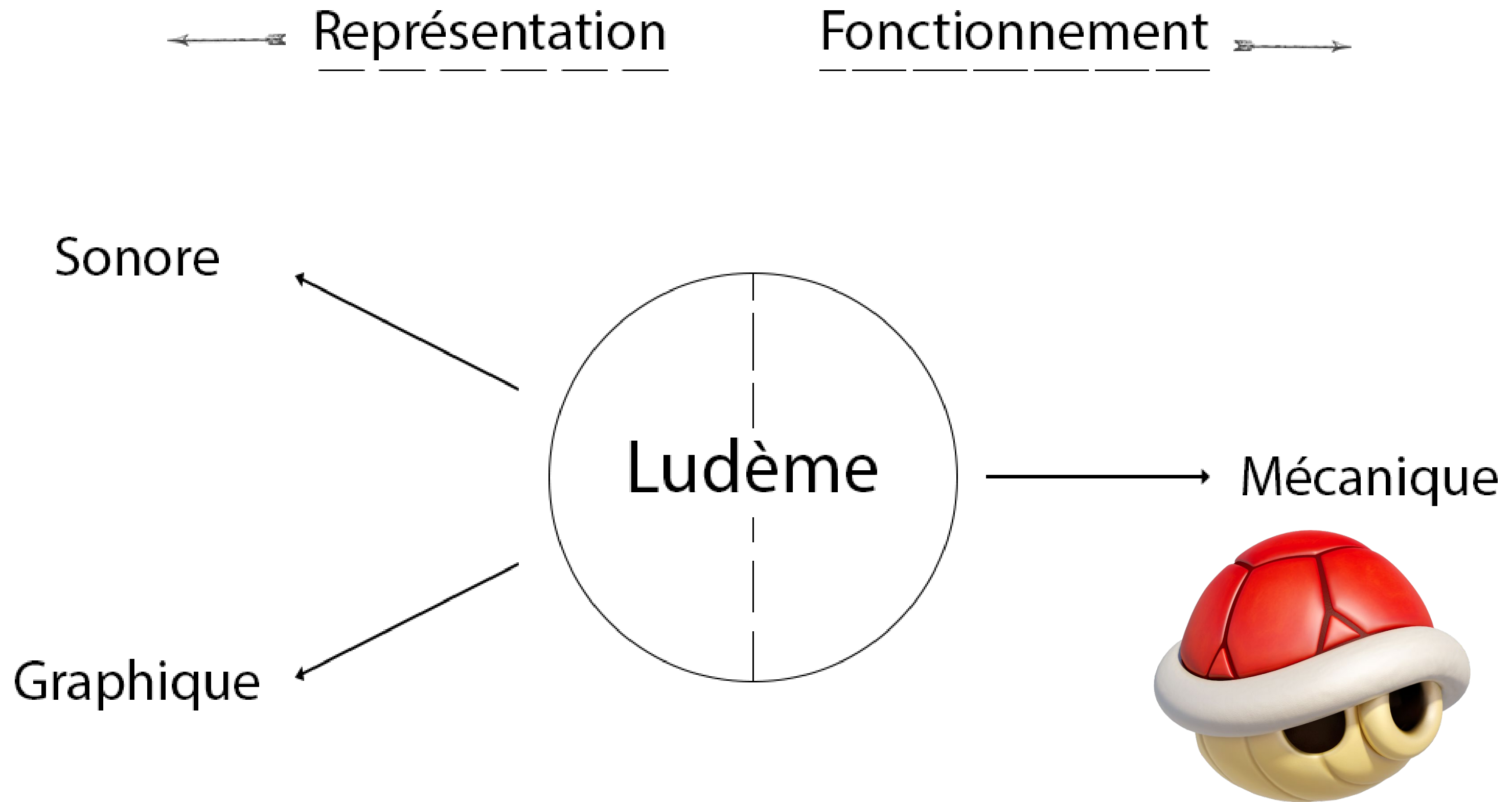
Les briques de gameplay

Alvarez, 2018



Figure 1 : Registre des 10 Briques Gameplay





Structure de cette présentation



1)

Le jeu comme
activité

2)

Approche formaliste
du faire

3)

Philosophie du
“faire” et
contingence

3



3



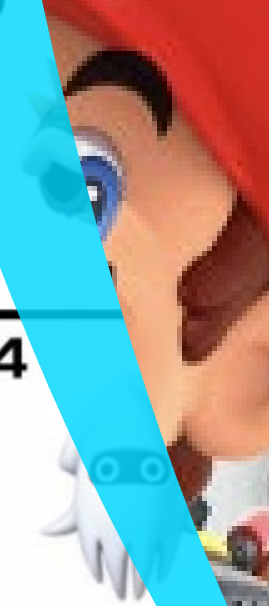
7



8



9



12



13



14



17



18



19



22



23



3) Philosophie et contingence

Pourquoi la contingence ?

Contingence

≠

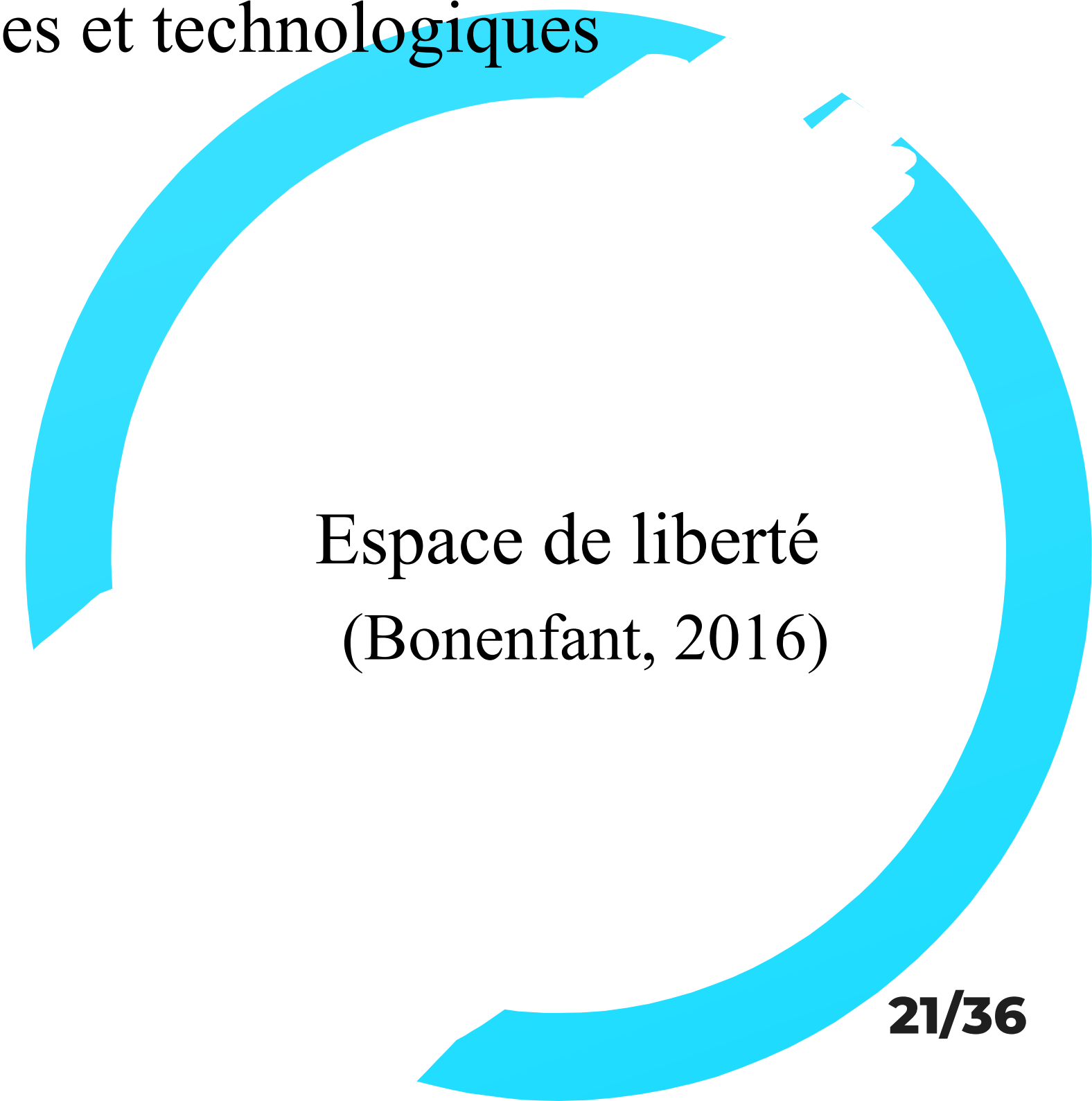
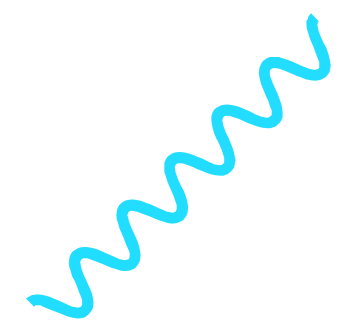
Incertitude



Implicite

→ Invisibilisation des intermédiaires systémiques et technologiques

« Jouer c'est faire
l'exercice du possible »
(Genvo, 2013)



Espace de liberté
(Bonenfant, 2016)

La contingence comme
Objet de la localisation ?



Le jeu comme marge
de contingence

Cette marge, en théorie du moins, peut toujours être calculée comme l'effet mesurable d'un ensemble de causes : l'indétermination n'est pas le résultat d'une contingence réelle au niveau de l'objet, mais seulement la conséquence d'un état d'ignorance dans lequel se trouve le sujet à l'égard de l'objet,

(Henriot, 1969, p. 73)

3

Aristote

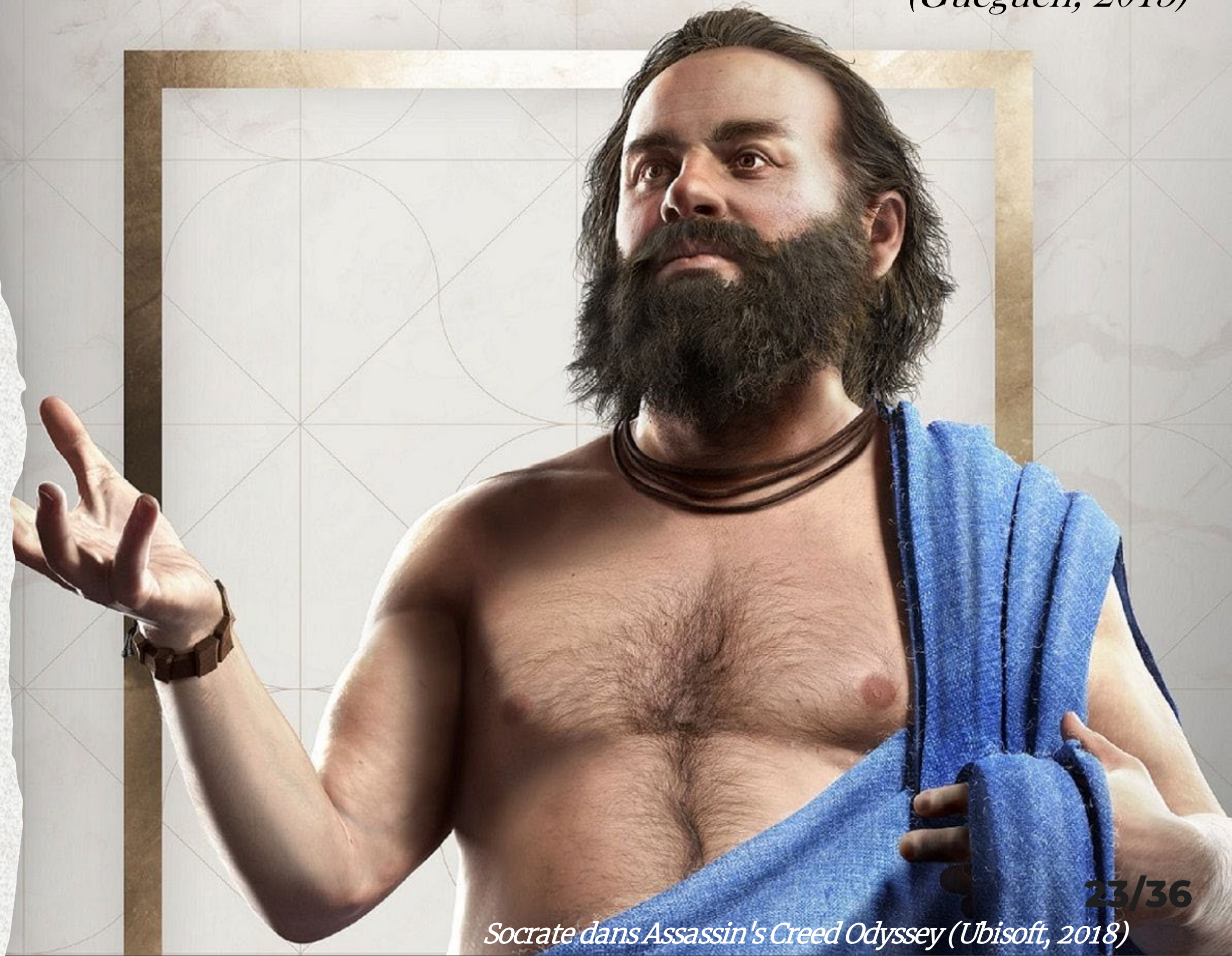
Fortune

Faisable



3) Philosophie et contingence

(Guéguen, 2015)



Socrate dans Assassin's Creed Odyssey (Ubisoft, 2018)

Contingence et liberté surgissante

Sartre

La facticité

Les contraintes et conditions d'existence

La conscience

C'est par la conscience que l'on est au monde, elle est la condition de la perception. Elle permet de s'affranchir de la facticité

La liberté et l'agentivité

La contingence ne surgit qu'à travers l'action

(Sartre 1943)

Baldur's Gate III (Larian Studios, 2023)



Deleuze



[...s]'il fallait définir le tout, on le définirait par la Relation. C'est que la relation n'est pas une propriété des objets, elle est toujours extérieure à ses termes. Aussi est-elle inséparable de l'ouvert, et présente une existence spirituelle ou mentale. Les relations n'appartiennent pas aux objets, mais au tout, à condition de ne pas le confondre avec un ensemble fermé d'objets. (2006, 23)



Relation



Interaction

LA CONTINGENCE

LES POINTS IMPORTANTS

1

INDÉTERMINATION

Elle entraîne une forme d'indétermination dans le sens de champ des possibles

2

CONTRÔLE

Elle permet, ou ne permet pas, une forme de contrôle du sujet concerné par la contingence

3

RECONFIGURATION

Elle est synonyme d'une reconfiguration permanente de ses conditions d'existence

4

PERCEPTION SUBJECTIVE

Elle implique une forme de perception subjective par opposition à une forme d'existence absolue

5

ACTION

Elle ne prend sens qu'à travers l'action ou l'interaction

6

RELATION

Elle comporte une multiplicité de possibles dépendant de facteurs et conditions contrôlable, ou non

4) Exemples d'analyse

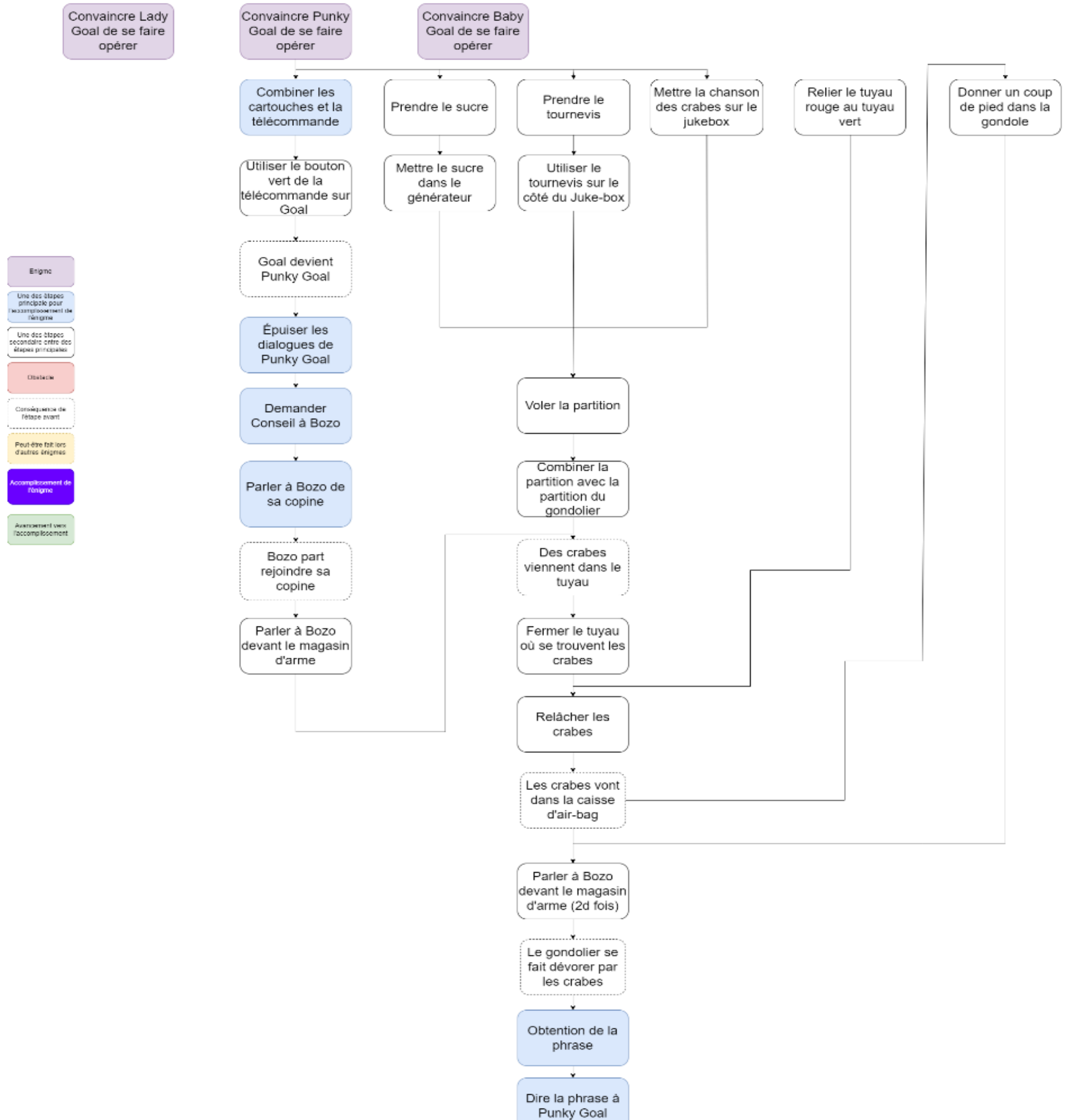




 Bumper

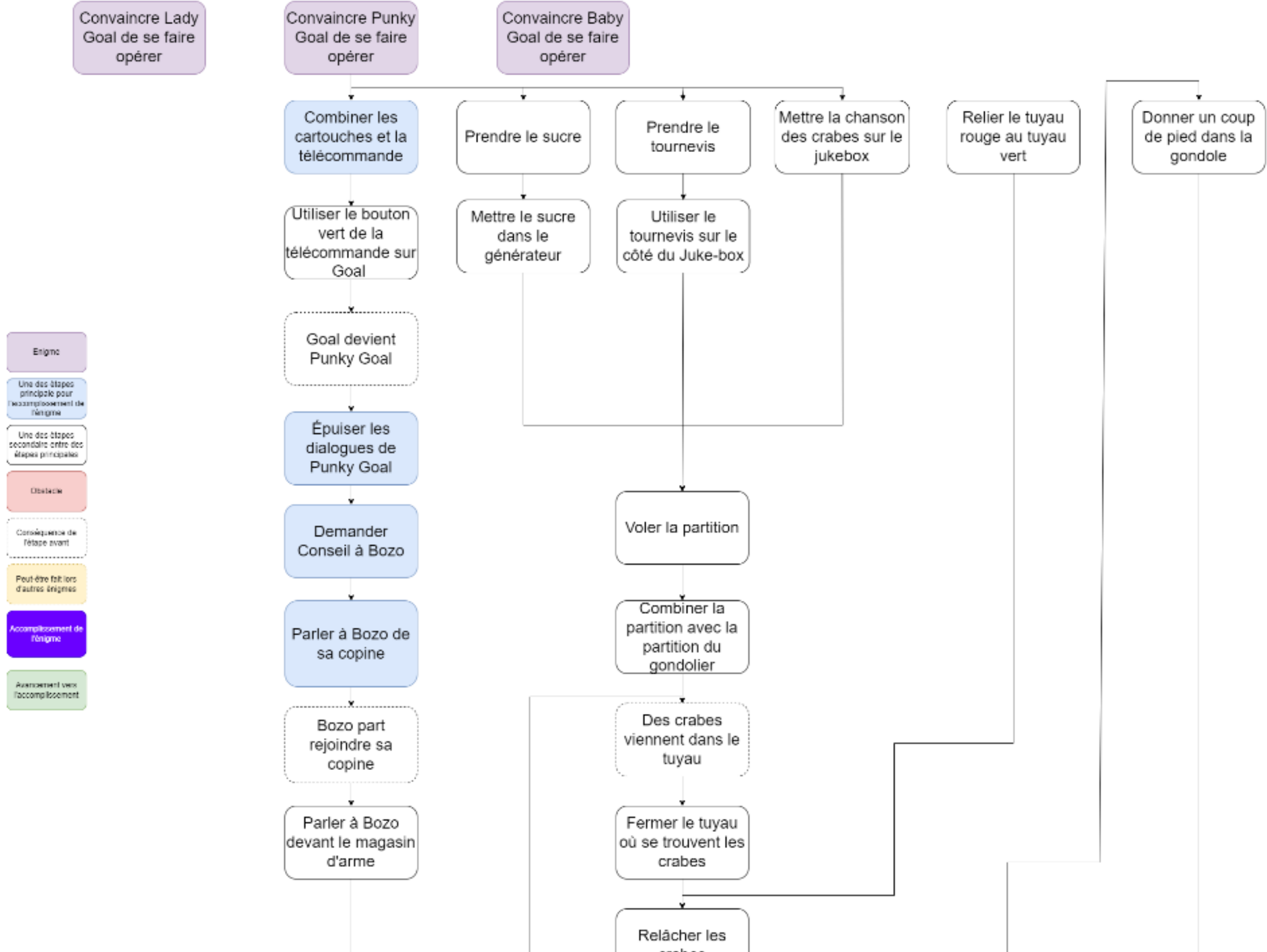
Représentation schématique d'une énigme

Axe paradigmatique des étapes



Axe syntagmatique des étapes

Axe paradigmatique des étapes



- Enigme
- Une des étapes principale pour l'accomplissement de l'enigme
- Une des étapes secondaire entre des étapes principales
- Obstacle
- Conséquence de l'étape avant
- Peut-être lié lors d'autres énigmes
- Accomplissement de l'enigme
- Avancement vers l'accomplissement

Axe syntagmatic

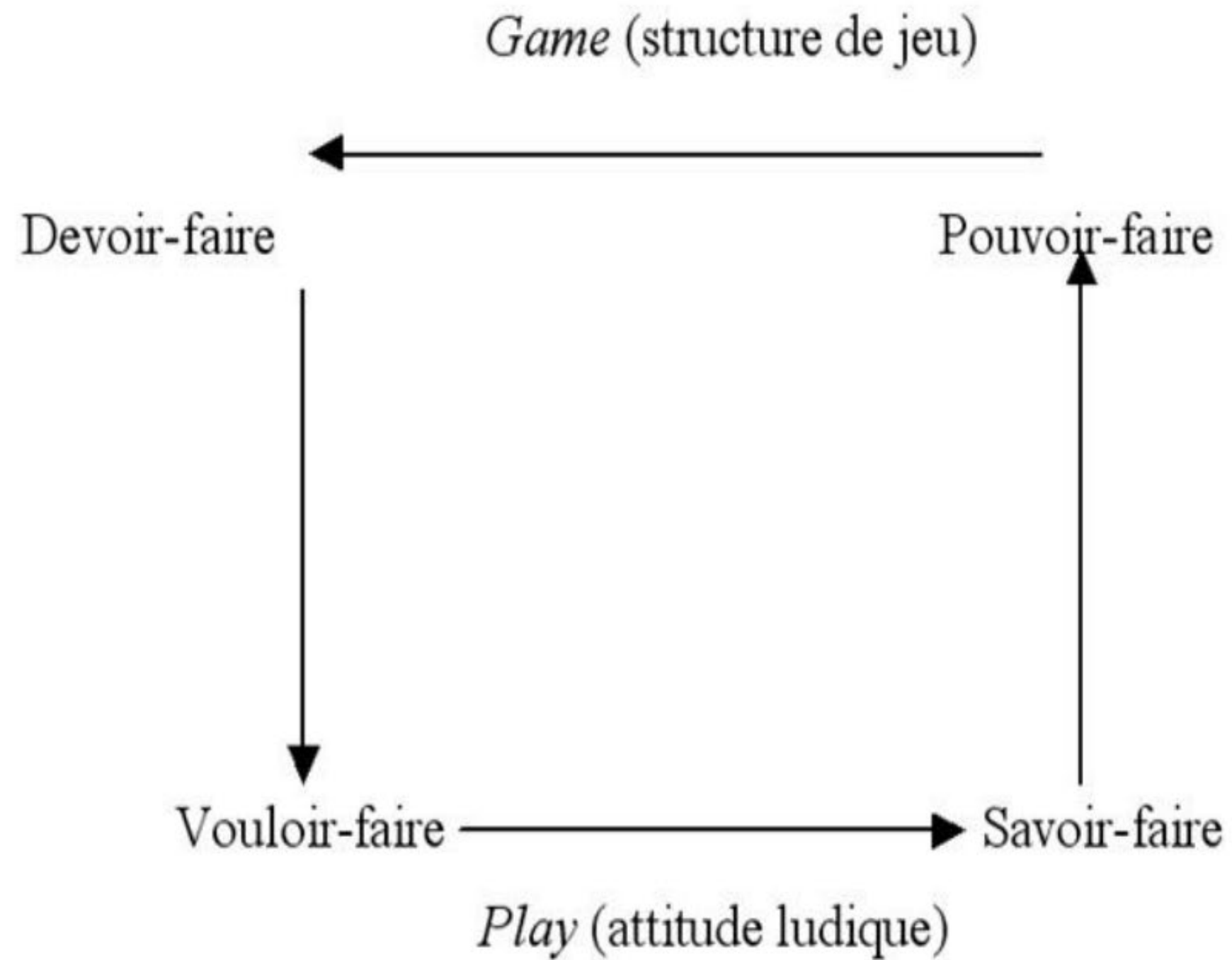
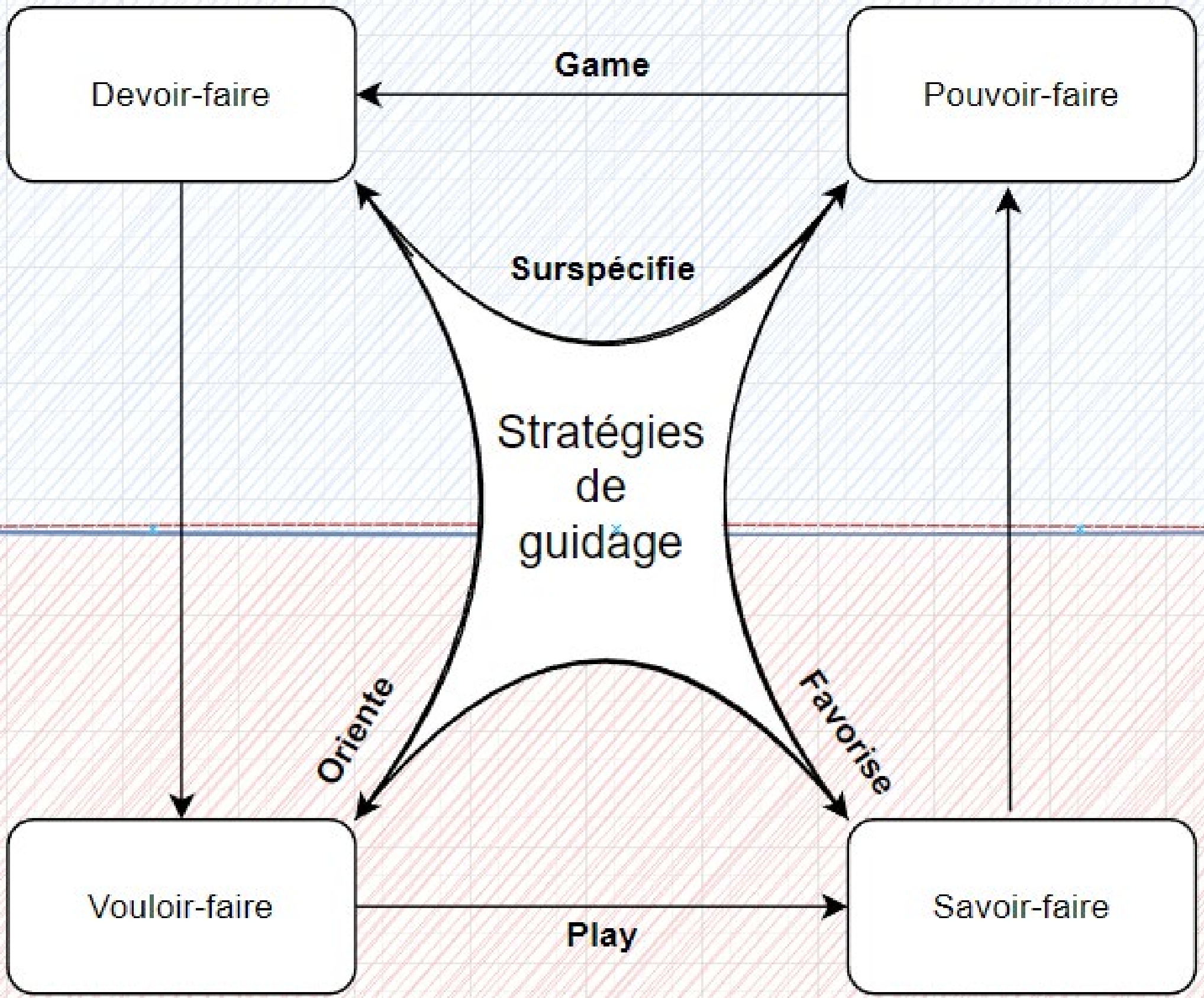


Schéma 1. Modèle sémiotique du gameplay

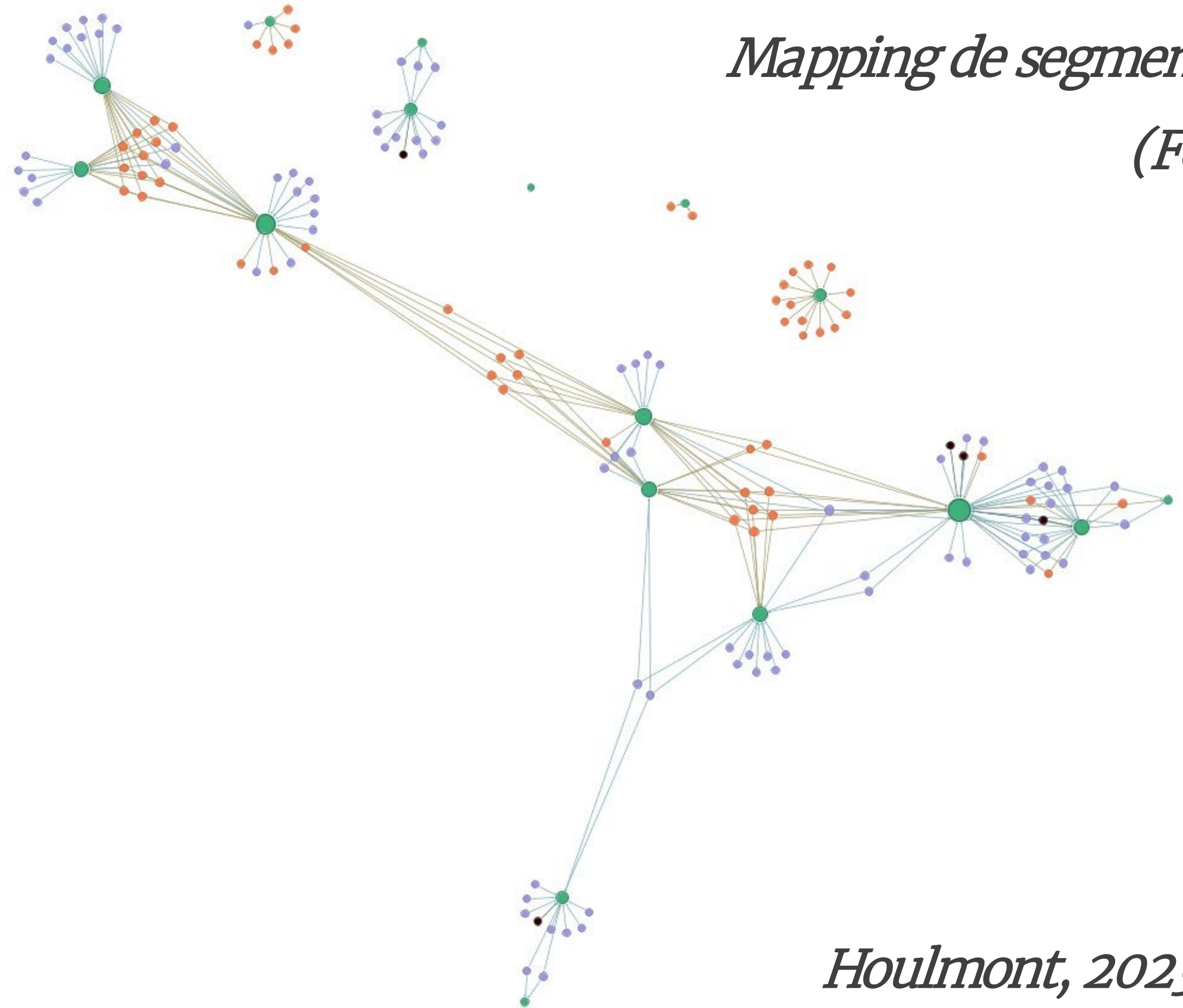
Volet structurel



Volet pragmatique et cognitif

Houlmont, 2023

*Mapping de segments de texte
(Force Atlas)*




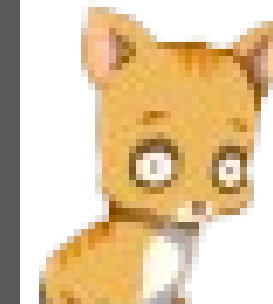
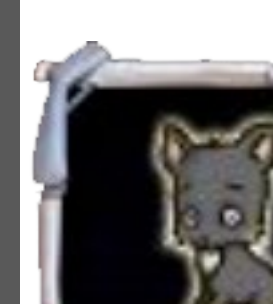




Personnage

Allemand (VO)

Anglais (pivot)

Français

	<p>Rufus</p>	<p>Was ist das für ein <u>Kratzen</u>?</p>	<p>What's that <u>scratching</u> noise?</p>	<p>Qu'est-ce que c'est que ce grattement ?</p>
	<p>Rufus</p>	<p>Kommt es etwa da aus dem Kasten?</p>	<p>Is that coming from behind the <u>hatch</u>?</p>	<p>Ça vient de derrière la chatière ?</p>
	<p>Postbot</p>	<p>Das sind die Ersatzpost<u>katzen</u>, die da <u>kratzen</u>.</p>	<p>Yes, it's the postal-service-replacement-cats' <u>scratches</u> you <u>catch</u>.</p>	<p>Oui, c'est les chats-de-service-postal-de-substitution que tu as attrapés.</p>
	<p>Rufus</p>	<p>Das <u>Kratzen</u> in dem <u>Kasten</u> kommt von Ersatz<u>postkatzen</u>?</p>	<p>The <u>scratching</u> from behind the <u>hatch</u> <u>matches</u> that of postal-service-replacement-cats exactly.</p>	<p>En effet, c'est exactement le son du grattement de la chatière des chats-de-service-postal-de-substitution.</p>
	<p>Postbot</p>	<p>Es ist der Ersatz<u>postkatzen</u>kasten.</p>	<p>It's the <u>unlatched</u> postal-service-replacement-cats-<u>hatch</u>.</p>	<p>C'est la chatière des chats-de-service-postal-de-substitution sans serrure.</p>

Contingence et interaction

A

Recontextualisation

La perspective de la contingence permet de recontextualiser la notion d'interaction en regard des possibles

B

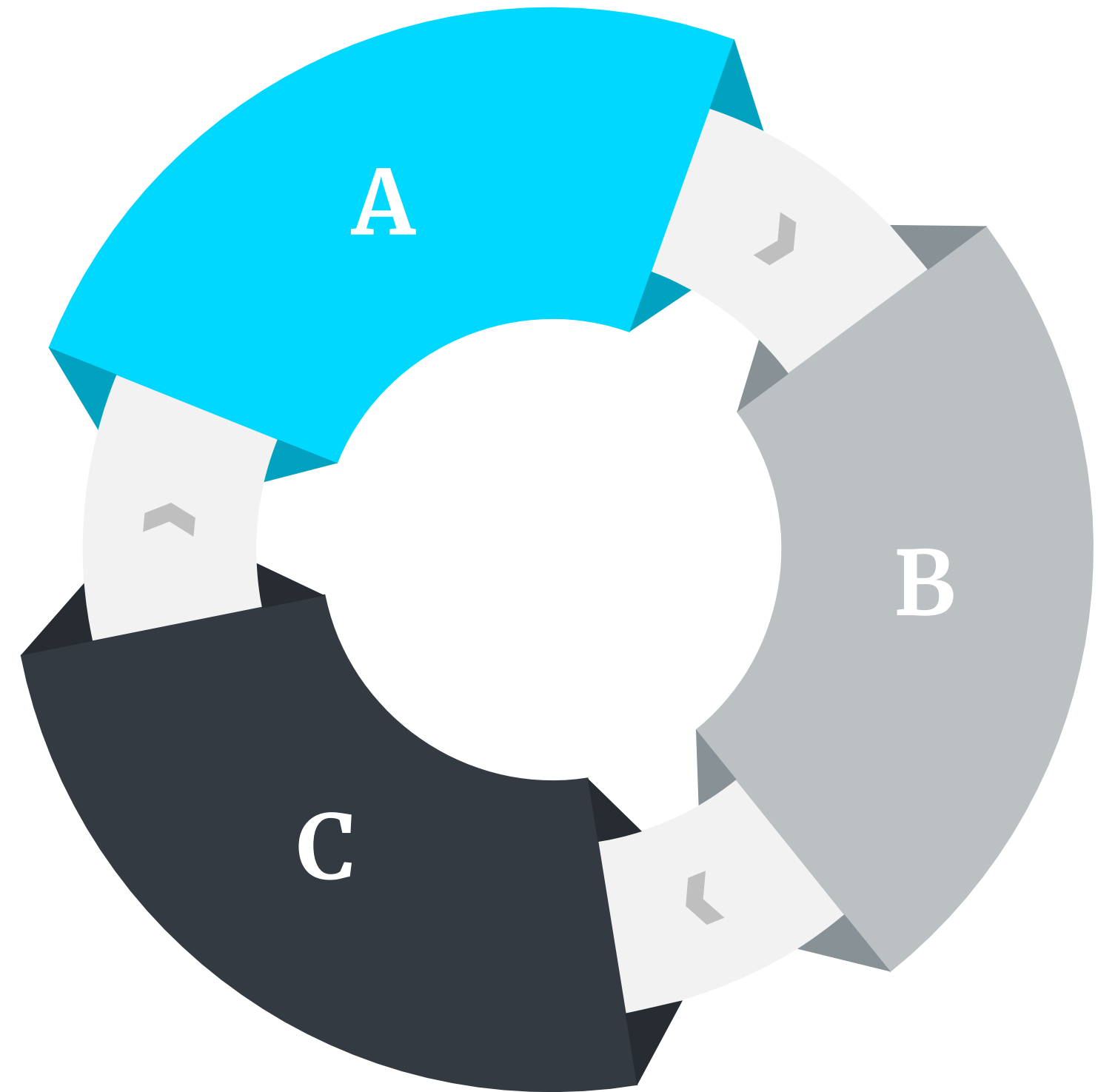
Préciser la notion de plaisir ludique


L'approche par la contingence permet de penser l'objet de la localisation comme étant la préservation de l'exercice des possibles

C

Penser la notion de préservation de l'agentivité

Garantir l'exercice des possibles, c'est également garantir aux joueurs et joueuses une forme d'agentivité, voire de liberté





**Nous ne traduisons pas
librement. En réalité, la
liberté, c'est ce que
nous traduisons.**

Bibliographie

- Agre, P. E. (1997). Toward a critical technical practice. In G. C. Bowker (Ed.), *Social science, technical systems, and cooperative work: Beyond the great divide* (pp. 131–159). Lawrence Erlbaum Associates.
- Alvarez, J. (2018). Approche atomique du jeu vidéo: Briques Gameplay 3.0. Récupéré de <https://hal.science/hal-01948782>
- Bogost, I. (2007). *Persuasive games: The expressive power of videogames*. MIT Press.
- Bonenfant, M. (2015). *Le libre jeu: Réflexion sur l'appropriation de l'activité ludique*. Liber.
- Caillois, R. (2009). *Les jeux et les hommes: Le masque et le vertige* (Éd. rev. et augmentée). Gallimard. (Original work published 1958)
- Crawford, C. (2002). *The art of interactive design: A euphonious and illuminating guide to building successful software*. No Starch Press.
- Crawford, C. (1984). *The art of computer game design*. Osborne/McGraw-Hill.
- Deleuze, G. (1982). *Logique du sens*. Editions de Minuit. Récupéré de <http://gen.lib.rus.ec/book/index.php?md5=9d755953c4021c73abd9473cf074bccf>
- Di Filippo, L. (2014). Contextualiser les théories du jeu de Johan Huizinga et Roger Caillois. *Questions de communication*, 25, 281–308. <https://doi.org/10.4000/questionsdecommunication.9044>
- Genvo, S. (2013). Penser les évolutions des jeux vidéo au prisme des processus de ludicisation. *Nouvelle revue d'esthétique*, 11(1), 13. <https://doi.org/10.3917/nre.011.0011>
- Genvo, S. (2020). La princesse est une bombe atomique. Approche ludologique du personnage de la princesse dans *Braid*. *Genre et jeux vidéo*.
- Guéguen, H. (2015). Du possible à l'événement: Essai de typologie à propos de l'événement et de la contingence. *Nouvelle revue de psychosociologie*, 19(1), 79–92. <https://doi.org/10.3917/nrp.019.0079>
- Hansen, D. (2023). Parler le jeu vidéo: Le ludème comme unité minimale d'une grammaire vidéoludique? Presses universitaires de Liège. <https://doi.org/10.4000/books.pulg.18941>
- Harrison, S., Sengers, P., & Tatar, D. (2011). Making epistemological trouble: Third-Paradigm HCI as successor science. *Interacting with Computers*, 23(5), 385–392. <https://doi.org/10.1016/j.intcom.2011.03.005>
- Henriot, J. (1983). *Le jeu*. Synonyme-S.O.R.
- Houlmont, P.-Y. (2022). Traduire le jeu vidéo: Un équilibrage des dynamiques intersémiotiques. *Sciences du jeu*, (17). <https://doi.org/10.4000/sdj.4148>
- Houlmont, P.-Y. (2023). Traduction de jeux destinés à la réalité virtuelle: Une transmission de nouveaux codes. Dans *Entre le jeu et le joueur: Écart et médiations* (pp. 325–341). Presses universitaires de Liège.
- Huizinga, J. (1980). *Homo Ludens: A study of the play-element in culture*. Routledge & Kegan Paul. (Original work published 1938)
- Juul, J. (2011). *Half-Real: Video games between real rules and fictional worlds*. MIT Press.
- Sartre, J.-P. (1943). *L'être et le néant: Essai d'ontologie phénoménologique*. Gallimard.
- Sicart, M. (2017). *Play Matters*. The MIT Press.
- Suits, B. (1978). *The grasshopper: Games, life, and utopia*. University of Toronto Press.
- Tekinbaş, K. S., & Zimmerman, E. (2003). *Rules of play: Game design fundamentals*. MIT Press.
- Zabban, V. (2012). Retour sur les game studies. Comprendre et dépasser les approches formelles et culturelles du jeu vidéo. *Réseaux*, 173-174(3), 137–176. <https://doi.org/10.3917/res.173.0137>