



**HAL**  
open science

## TD - Le Jeu Vidéo - L2 Etudes Culturelles

Gatien Gambin

► **To cite this version:**

Gatien Gambin. TD - Le Jeu Vidéo - L2 Etudes Culturelles : Introduction à l'analyse des pratiques et des objets vidéoludiques. Licence. France. 2021. hal-03439488v2

**HAL Id: hal-03439488**

**<https://hal.science/hal-03439488v2>**

Submitted on 18 Feb 2024

**HAL** is a multi-disciplinary open access archive for the deposit and dissemination of scientific research documents, whether they are published or not. The documents may come from teaching and research institutions in France or abroad, or from public or private research centers.

L'archive ouverte pluridisciplinaire **HAL**, est destinée au dépôt et à la diffusion de documents scientifiques de niveau recherche, publiés ou non, émanant des établissements d'enseignement et de recherche français ou étrangers, des laboratoires publics ou privés.

# *Let's play !* Introduction à l'analyse des objets et des pratiques vidéoludiques

TD « Le jeu vidéo » - UE 403 Animation et numérique

Gatien Gambin  
gatien.gambin@univ-lorraine.fr

## Présentation du cours :

- Gatien Gambin – Doctorant en études culturelles et littérature comparée
- Mail : [gatien.gambin@univ-lorraine.fr](mailto:gatien.gambin@univ-lorraine.fr) / [gatien.gambin@gmail.com](mailto:gatien.gambin@gmail.com)
- Le syllabus : un document de rappel pour l'ensemble du cours
- Participation des étudiant.e.s attendue : utilisation de l'outil Wooclap (<https://www.wooclap.com/fr/>)
- Le diaporama **N'EST PAS LE COURS**, c'est un support. Pas la peine de le recopier, il sera disponible sur Arche au fur et à mesure.

**Votre présentation :**

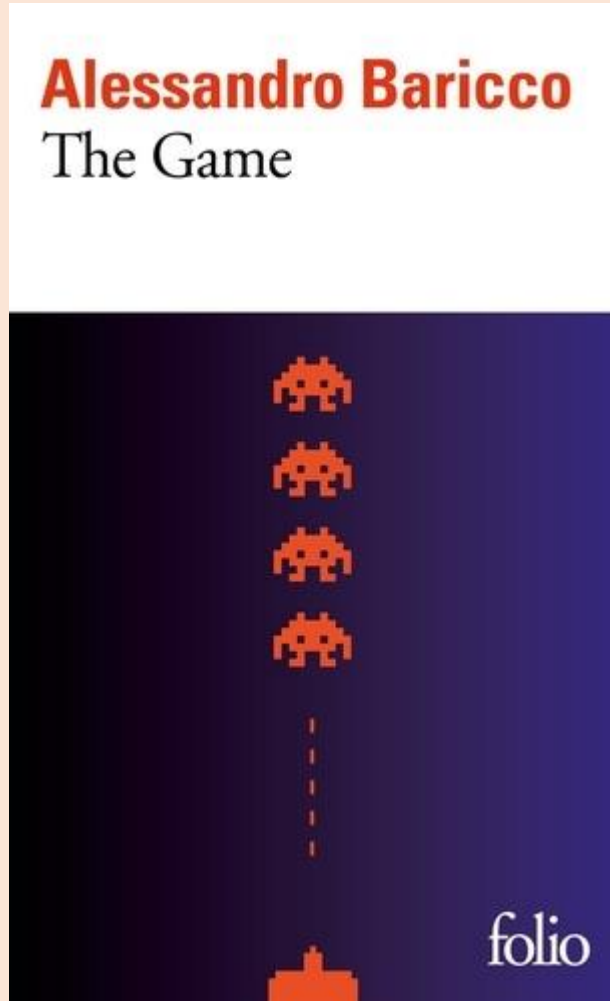
<https://forms.gle/ymemUzTWNyWFdC2K8>



# Introduction

**Le jeu vidéo : « l'industrie  
culturelle du XXI<sup>ème</sup> siècle » ?**

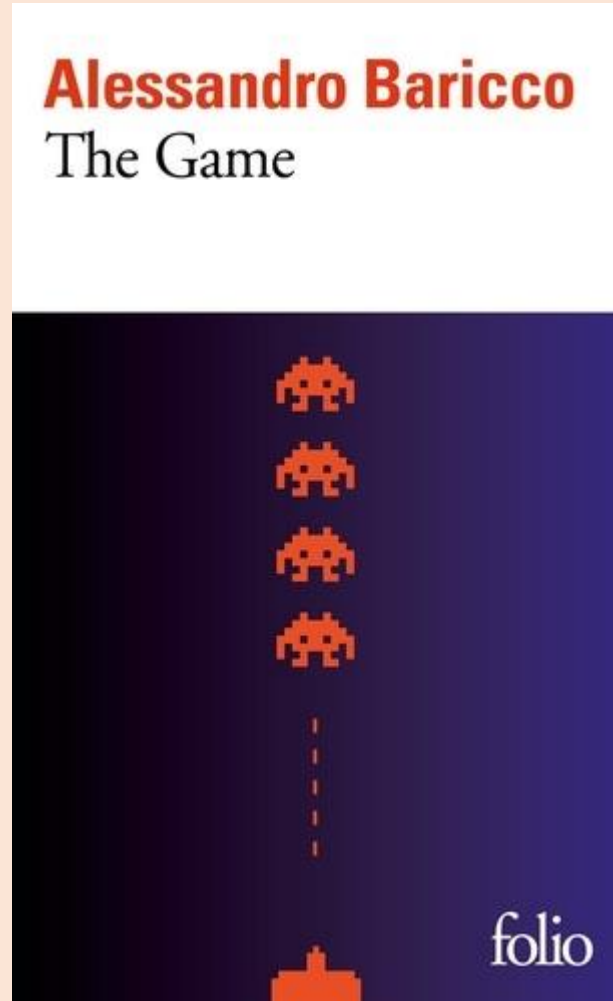
# Le jeu vidéo aux racines de notre époque



2018

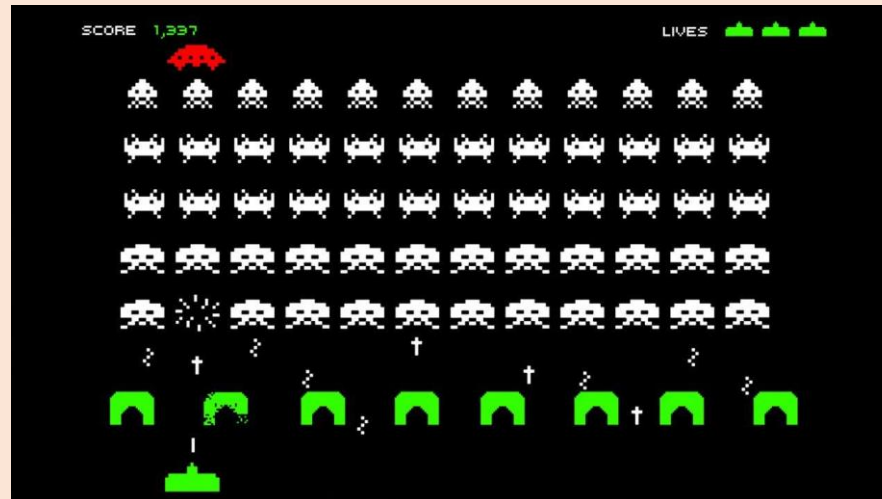
- Histoire de l'évolution de nos sociétés vers une ère du tout-numérique
- La société du « Game » = société du tout ludique
- Jeu vidéo = point de départ de la révolution numérique

# Le jeu vidéo aux racines de notre époque



2018

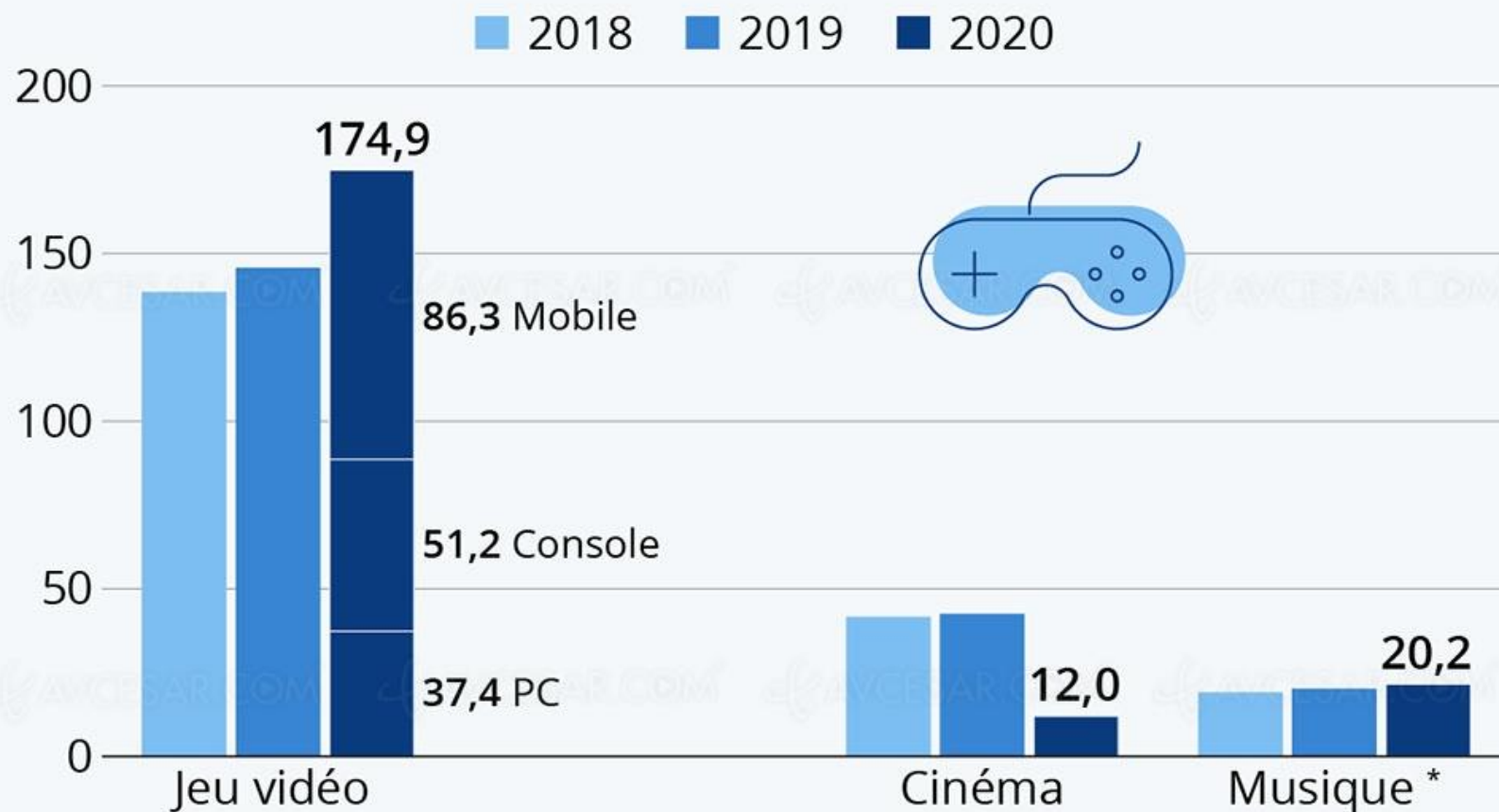
- Histoire de l'évolution de nos sociétés vers une ère du tout-numérique
- La société du « Game » = société du tout ludique
- Jeu vidéo = point de départ de la révolution numérique
  - Changement de rapport humain-machine
  - Changement de posture
  - Changement d'expérience ludique



L'exemple de *Space Invaders*,  
1978

# Le jeu vidéo : une industrie culturelle colossale

Chiffre d'affaires mondial des secteurs de l'industrie du divertissement sélectionnés, en milliards de dollars



\* Musique enregistrée.

Sources : Newzoo, Billboard, IFPI

<https://www.avcesar.com/actu/id-33935/chiffre-daffaires-du-marche-jeu-vidéo-toujours-plus-que-le-cinéma-et-la-musique-combines.html>

# Le jeu vidéo : une industrie culturelle colossale

Mainstream (Triple AAA/Blockbusters du jeu vidéo, gros éditeurs, ...)



Plus gros éditeur mondial



## Exemples :

- Tencent (co-éditeur) : *Call of Duty Mobile*, *Fortnite*, *Rocket League*
- Sony : *The Last of Us*, *Horizon Zero Dawn*, *Spider-Man*
- Activision Blizzard : *Call of Duty*, *World of Warcraft*, *Diablo*



# Le jeu vidéo : une industrie culturelle colossale

Jeu indépendant



Exemples :

- Edmund McMillen : *Super Meat Boy*, *The Binding of Isaac*
- Jonathan Blow : *Braid*, *The Witness*
- Toby Fox : *Undertale*
- Devolver Digital : *Hotline Miami*, *Fall Guy*

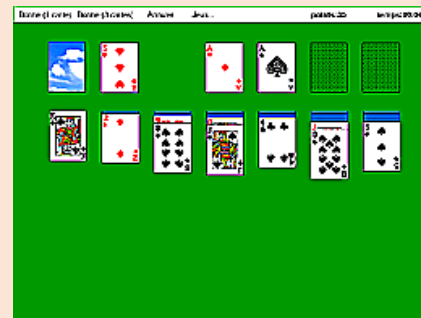
L'un des rares éditeurs de jeux indépendants

# Le jeu vidéo : une industrie culturelle colossale



2017

- Massification de la consommation des jeux vidéo : « multiplication » et « diversification des équipements disponibles pour 'jouer' » (p. 14)
- Diversification des profils de joueurs
- Diversification de l'offre de jeux



*Solitaire*, Windows 3.0,  
1990



*FarmVille*, Zynga,  
2009



*Candy Crush*, King,  
2012

## Le jeu vidéo : une industrie culturelle colossale

Test Wooclap (pratiques du jeu vidéo) :

<https://www.wooclap.com/GOAARQ>







# Le jeu vidéo : une question de pratiques

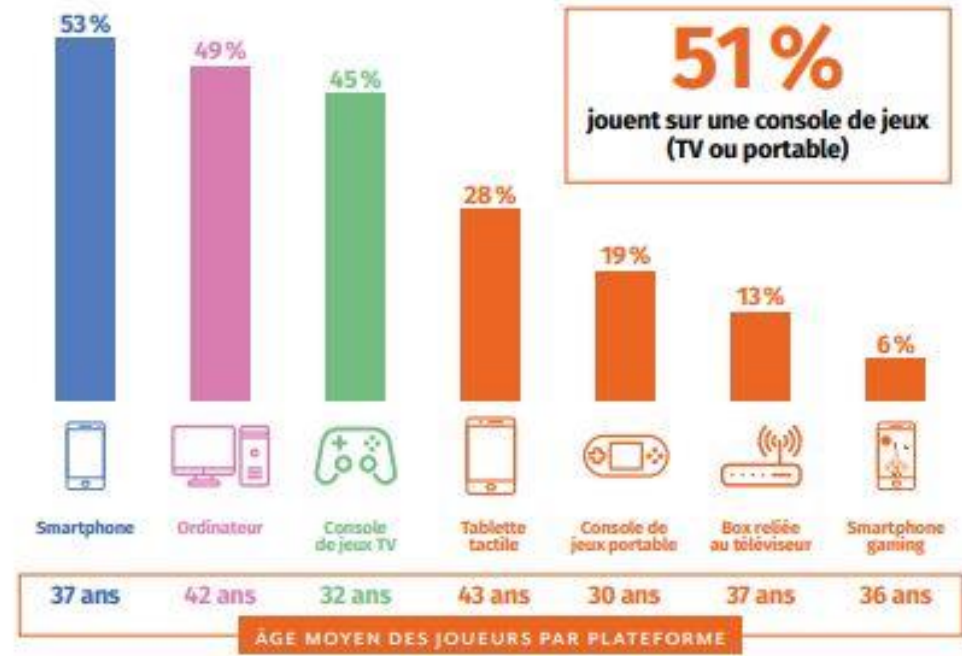


- Sondage pluriannuel du SELL (Syndicat des Éditeurs de Logiciels de Loisirs)
- Chiffres du jeu vidéo en France
- Réalisé sur un panel de 4016 internautes de 10 ans et +

Document disponible sur Arche

2021

# SUPPORTS UTILISÉS POUR JOUER AUX JEUX VIDÉO



## NOMBRE DE SUPPORTS UTILISÉS POUR JOUER



# TOP 10 DES GENRES DE JEUX PRÉFÉRÉS DES FRANÇAIS EN 2020



Document de 2020.



- Corrélation entre les supports et les pratiques  
→ à chaque usage son jeu, à chaque jeu son usage



Mario Kart, Nintendo, ??



Fifa 2021, Electronic Arts, 2020

**Plutôt orientés  
jeu multijoueur**



The Elders Scrolls V : Skyrim, Bethesda, 2011



Assassin's Creed III, Ubisoft, 2012

**Plutôt orientés  
jeu solo**

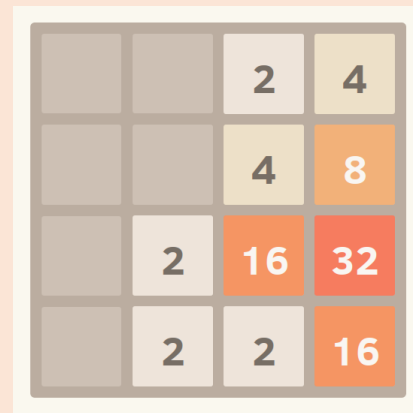


God of War, Sony, 2018



4 images, 1 mot, RedSpell, LOTUM GmbH, 2013

**Plutôt orientés  
jeu tactile et  
mobile**



2048, Solebon LLC, 2014

- « jeux mobiles » et « casual games » : catégories trop imprécises



Candy Crush, King, 2012

**≠/=**



Clash of Clans, Supercell, 2012

## 1.4. Un objet culturel spécifique

Benghozi et Chantepie : trois spécificités qui font du jeu vidéo un objet singulier :

1. « la création de jeux nouveaux ne repose pas simplement sur une nouvelle forme esthétique ou un nouveau contenu. Elle repose sur des développements technologiques qui peuvent s'effectuer à différentes couches du jeu : au minimum dans la programmation logicielle, mais aussi dans certaines interfaces [...], voire dans le système technique spécifique complet des consoles ; » (p. 17)

## 1.4. Un objet culturel spécifique

Benghozi et Chantepie : trois spécificités qui font du jeu vidéo un objet singulier :

2. « l'expérience du jeu et le type de jeu sont inséparables de la nature des interfaces de contrôle dont dispose le joueur. La différence entre les types de jeu est donc autant une différence d'expérience, de nature que de modèle économique et d'écosystème de production ; » (p. 17)

## 1.4. Un objet culturel spécifique

Benghozi et Chantepie : trois spécificités qui font du jeu vidéo un objet singulier :

3. « la dimension interactive de l'expérience de jeu rend particulièrement déterminante pour le succès du jeu un facteur sans équivalent dans d'autres secteurs : le principe de jeu (*gameplay*) [...] » (p. 17)



## Angle du cours

- Définir ce qu'est un jeu vidéo et les spécificités de ce média
- Apports théoriques : introduction aux *game studies*
- Apports historiques : fil rouge chronologique

# **1. Un objet culturel spécifique : définir et théoriser le jeu vidéo**

## 1.1 Définir le « jeu »



2007

- Le jeu vidéo n'est pas un « joueT » vidéo ni un « joueR » vidéo → il faut définir la notion de « jeu »
- Stéphane Chauvier, *Qu'est-ce qu'un jeu ?* :  
« nous savons fort bien employer le mot "jeu", alors même que nous serions bien en peine de définir le mot "jeu", d'indiquer ce qu'il y a de commun et de propre à tout ce que nous qualifions de jeu. » p. 7



# 1.1 Définir le « jeu »

L'entrée « jeu » dans le TLF :

<https://www.cnrtl.fr/definition/jeu>

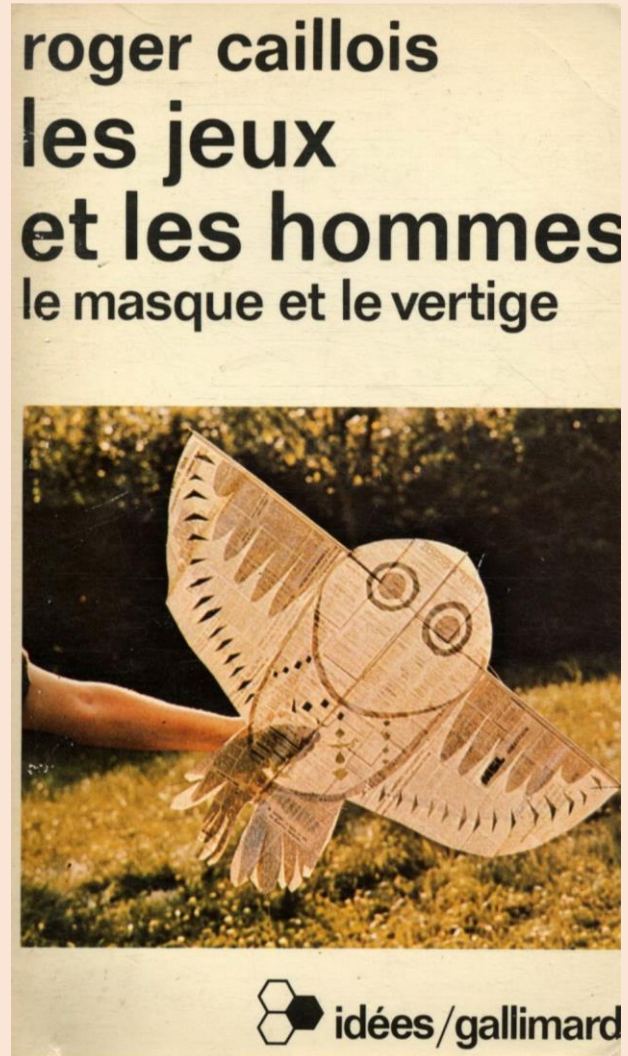
« I. Activité divertissante, soumise ou non à des règles, pratiquée par les enfants de manière désintéressée et par les adultes à des fins parfois lucratives :

A. Activité désintéressée, destinée à faire passer agréablement le temps à celui qui s'y livre.

B. Activité intéressée, fondée sur l'adresse ou le hasard, réservée aux adultes qui engagent une certaine somme dans l'espoir de réaliser des gains plus ou moins importants.

C. Matériel ludique. »

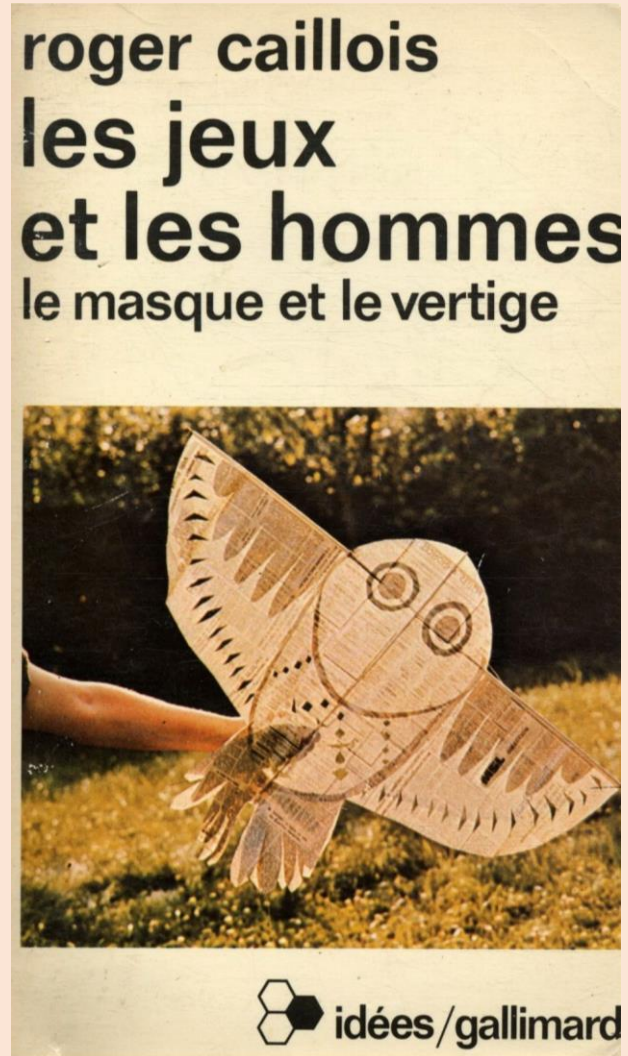
## 1.2. Roger Caillois et les 6 critères ludiques



1958

- Roger Caillois = un des fondateurs des *game studies* avec Johann Huizinga
- Pour lui le jeu est une « activité » qui répond à 6 critères

## 1.2. Caillois et les 6 critères du jeu

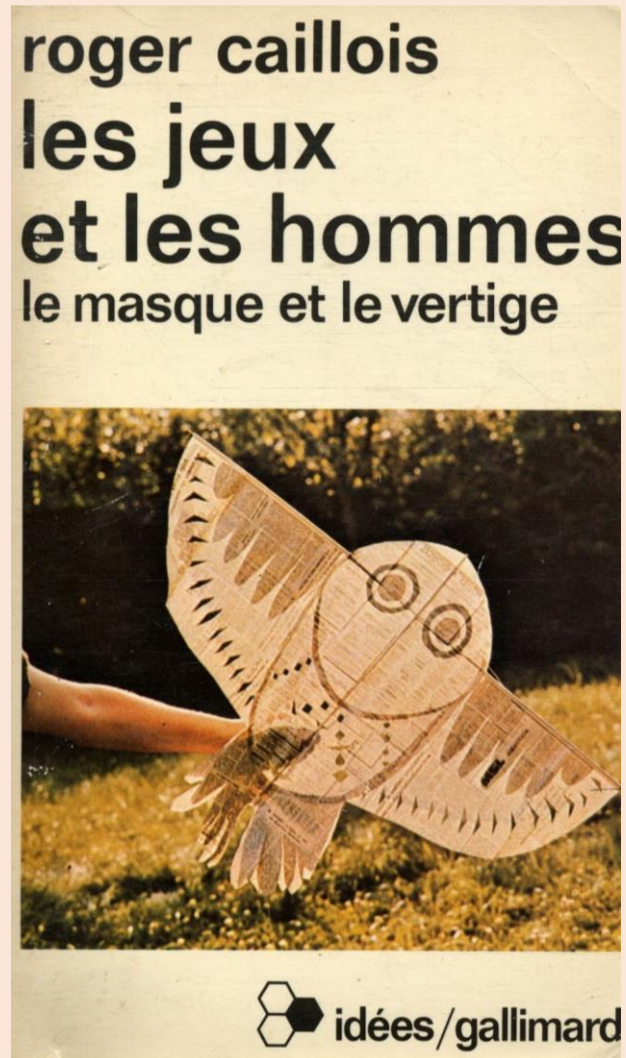


1958

### 1. Le jeu est une activité « libre » :

Une activité « à laquelle le joueur ne saurait être obligé sans que le jeu perde aussitôt sa nature de divertissement attirant et joyeux »

## 1.2. Caillois et les 6 critères du jeu



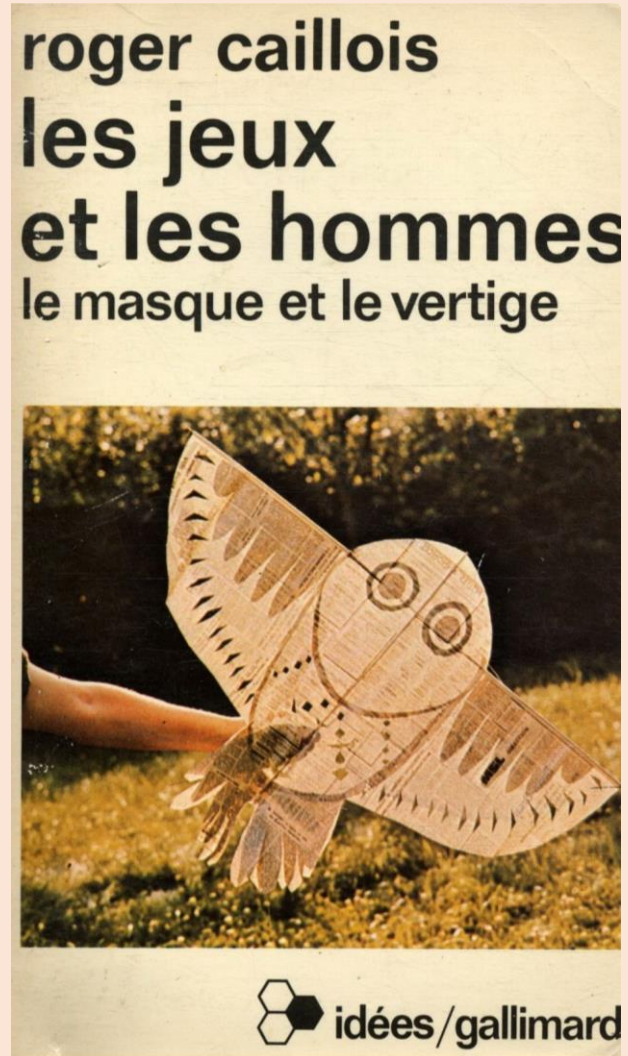
1958

### 2. Le jeu est une activité « séparée » :

Une activité « circonscrite dans les limites d'espace et de temps précises et fixées à l'avance »



## 1.2. Caillois et les 6 critères du jeu

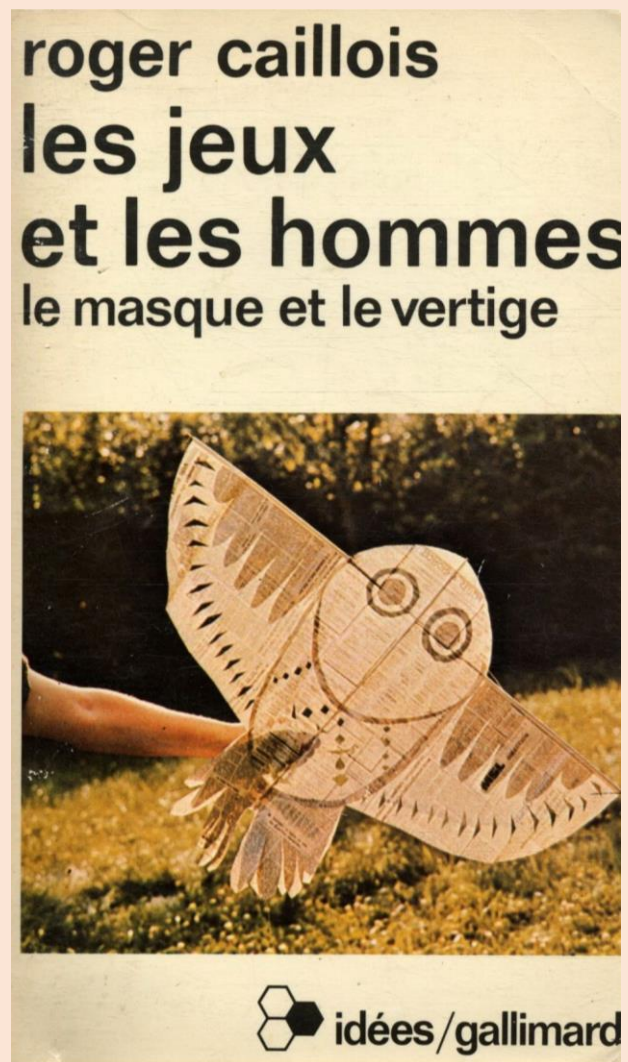


1958

### 3. Le jeu est une activité « incertaine » :

Une activité « dont le déroulement ne saurait être déterminé ni le résultat acquis préalablement, une certaine latitude dans la nécessité d’inventer étant obligatoirement laissée à l’initiative du joueur »

## 1.2. Caillois et les 6 critères du jeu

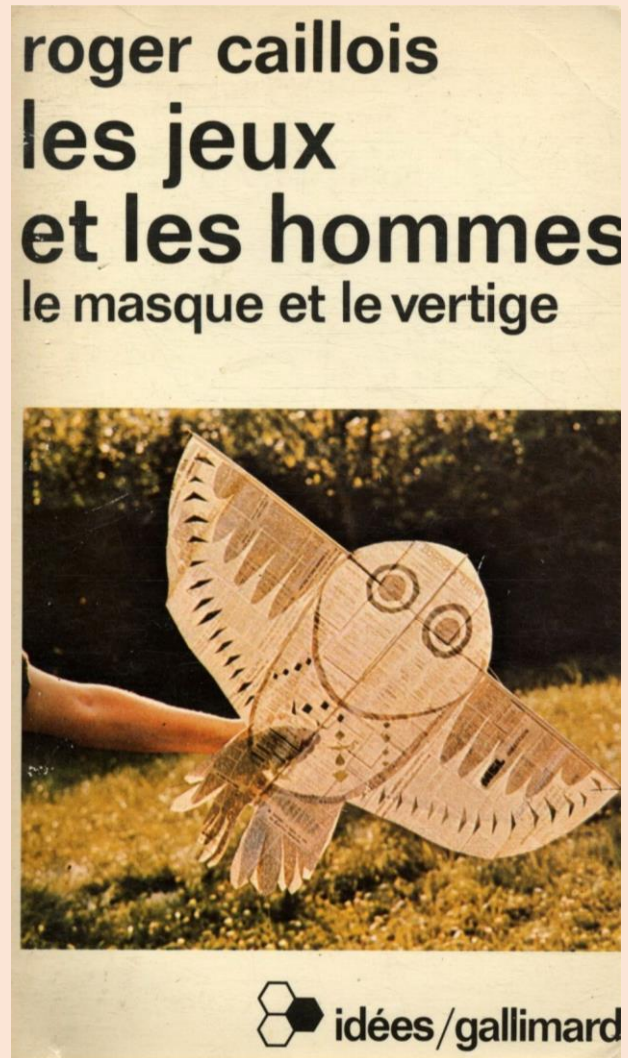


1958

### 4. Le jeu est une activité « improductive » :

Une activité « ne créant ni biens, ni richesse, ni élément nouveau d'aucune sorte ; [...] sauf déplacement de propriété au sein du cercle des joueurs aboutissant à une situation identique à celle du début de partie »

## 1.2. Caillois et les 6 critères du jeu



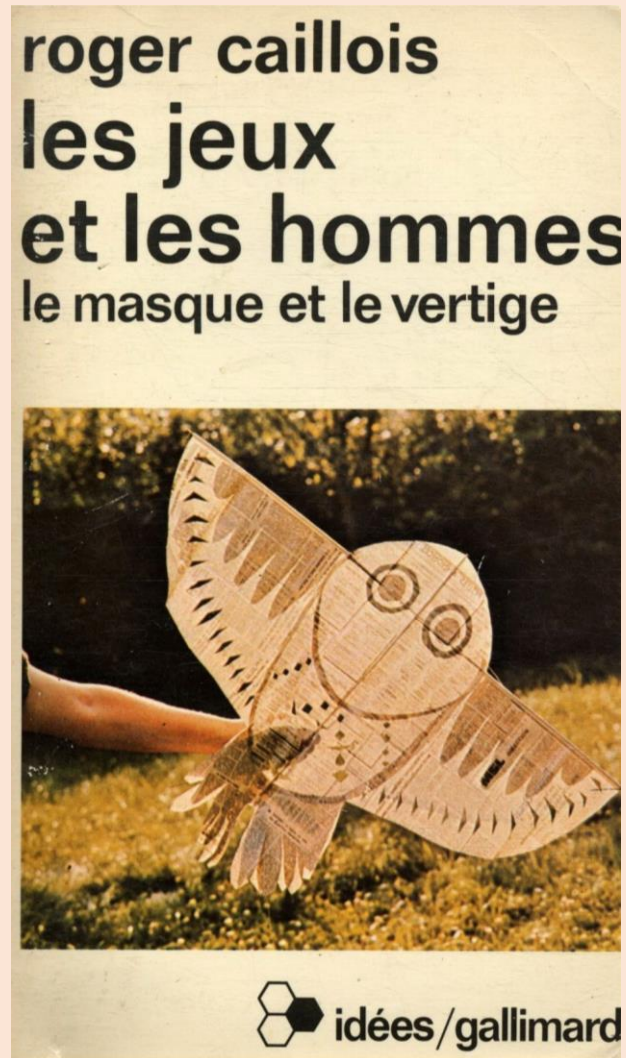
1958

### 5. Le jeu est une activité « réglée » :

Une activité « soumise à des conventions qui suspendent les lois ordinaires et qui instaurent momentanément une législation nouvelle, qui seule compte »



## 1.2. Caillois et les 6 critères du jeu



1958

### 6. Le jeu est une activité « fictive » :

Une activité « accompagnée d'une conscience spécifique de réalité seconde ou de franche irréalité par rapport à la vie courante »



## 1.3. La « préhistoire » du jeu vidéo : montrer les capacités de l'informatique

*OXO* et *Tennis for Two* : premières expérimentations



*OXO*, Alexander S. Douglas, 1952 :

- Réalisé dans le cadre de sa thèse sur l'interface homme-machine ;
- Reprend le principe du morpion (*tic-tac-toe*) ;
- Support : EDSAC – 1<sup>er</sup> ordinateur avec image grâce aux tubes cathodiques.

## 1.3. La « préhistoire » du jeu vidéo : montrer les capacités de l'informatique

*Mathieu Triclot et « l'expérience instrumentée »*

*Mathieu Triclot*  
Philosophie  
des jeux vidéo

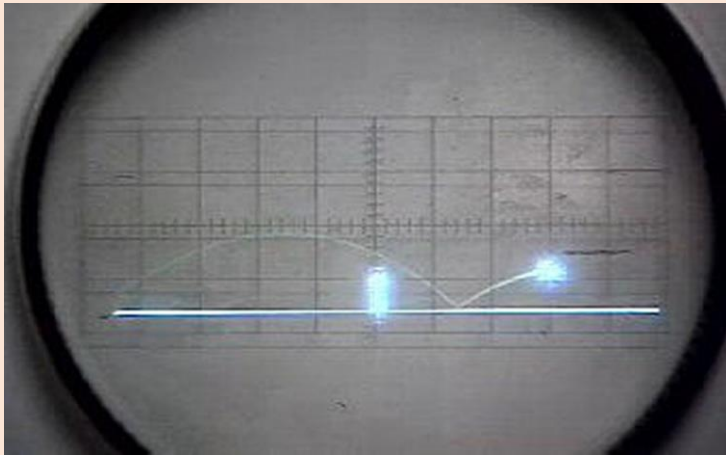


2011

- « Les jeux relèvent d'une certaine forme d'expérience instrumentée, qui se nourrit de l'ordinateur, de l'écran et de toute une gamme de périphériques pour se mettre en marche. » (p. 17)  
→ Notion de plaisir au centre de la compréhension du jeu vidéo.
- « A chaque fois, ce qui s'invente, ce sont de nouvelles liaisons à la machine, de nouveaux régimes d'expérience, de nouvelles manières de jouer de l'écran. » (p. 18)  
→ Importance de la médiation.

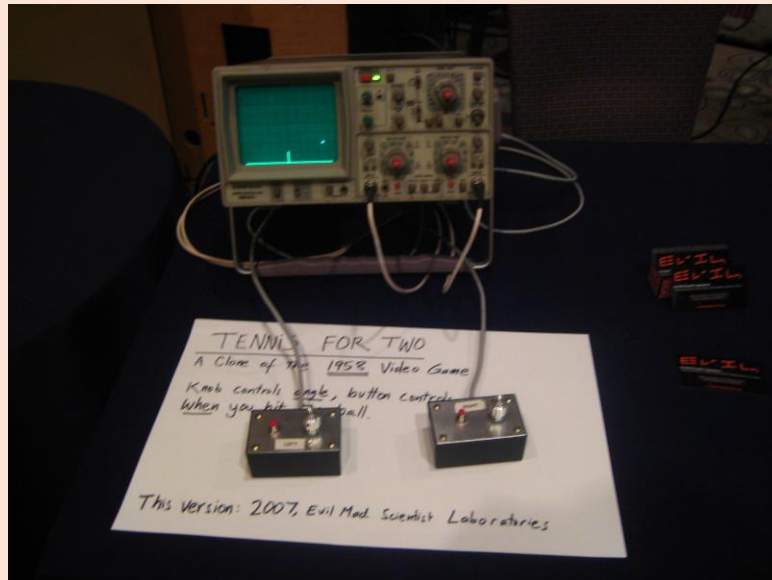
# 1.3. La « préhistoire » du jeu vidéo : montrer les capacités de l'informatique

*OXO* et *Tennis for Two* : premières expérimentations



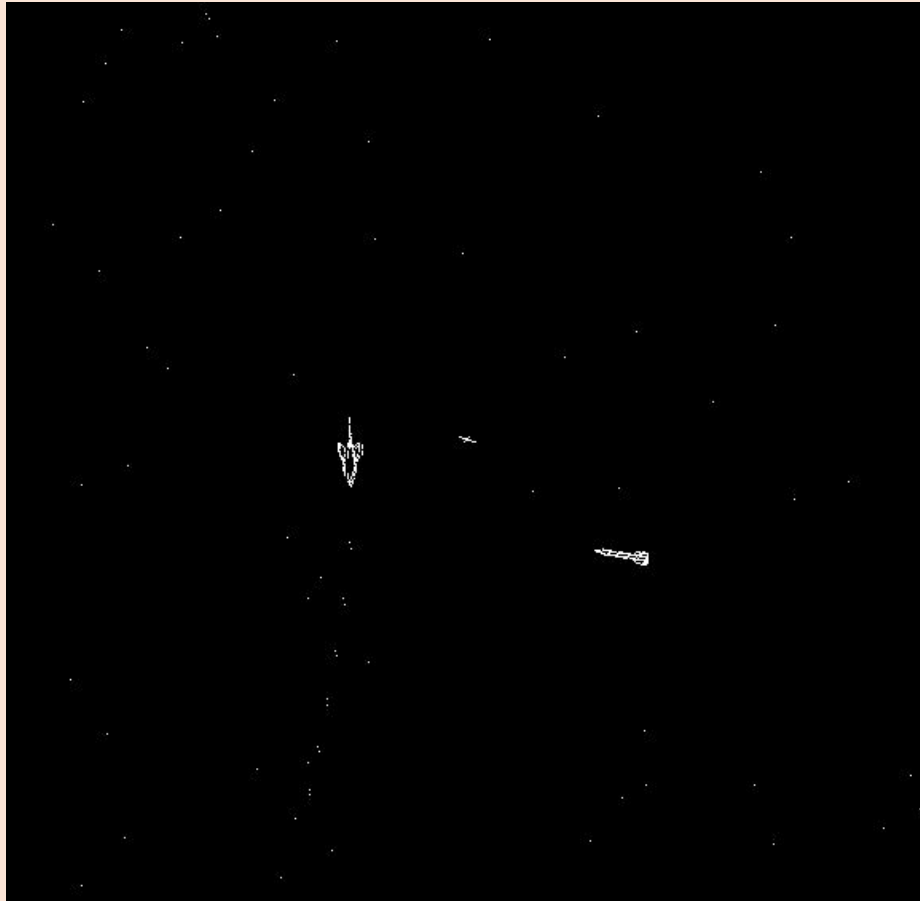
*Tennis for Two*, William Higinbotham, Robert Dvorak, 1958 :

- Ancêtre de *Pong* ;
- Programme informatique diffusé sur oscilloscope ;
- Objectif du programme : faire connaître l'utilité de la recherche informatique autrement qu'à des fins militaires.



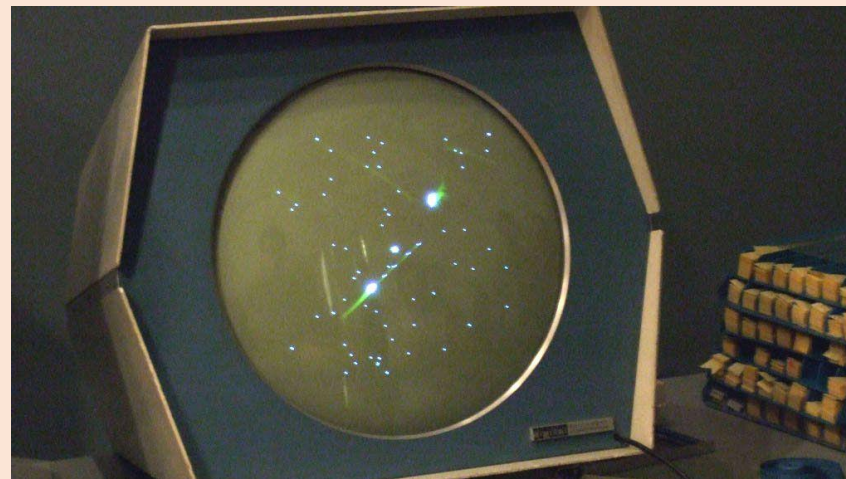


## 1.4. *Spacewar!* ou le début du jeu vidéo : une histoire de *hacking*



*Spacewar!*, **Steve Russel**, Martin Graetz, Wayne Wiitanen, Bob Saunders, Steve Piner, Alan Kotok, Peter Samson, Dan Edwards), 1962 :

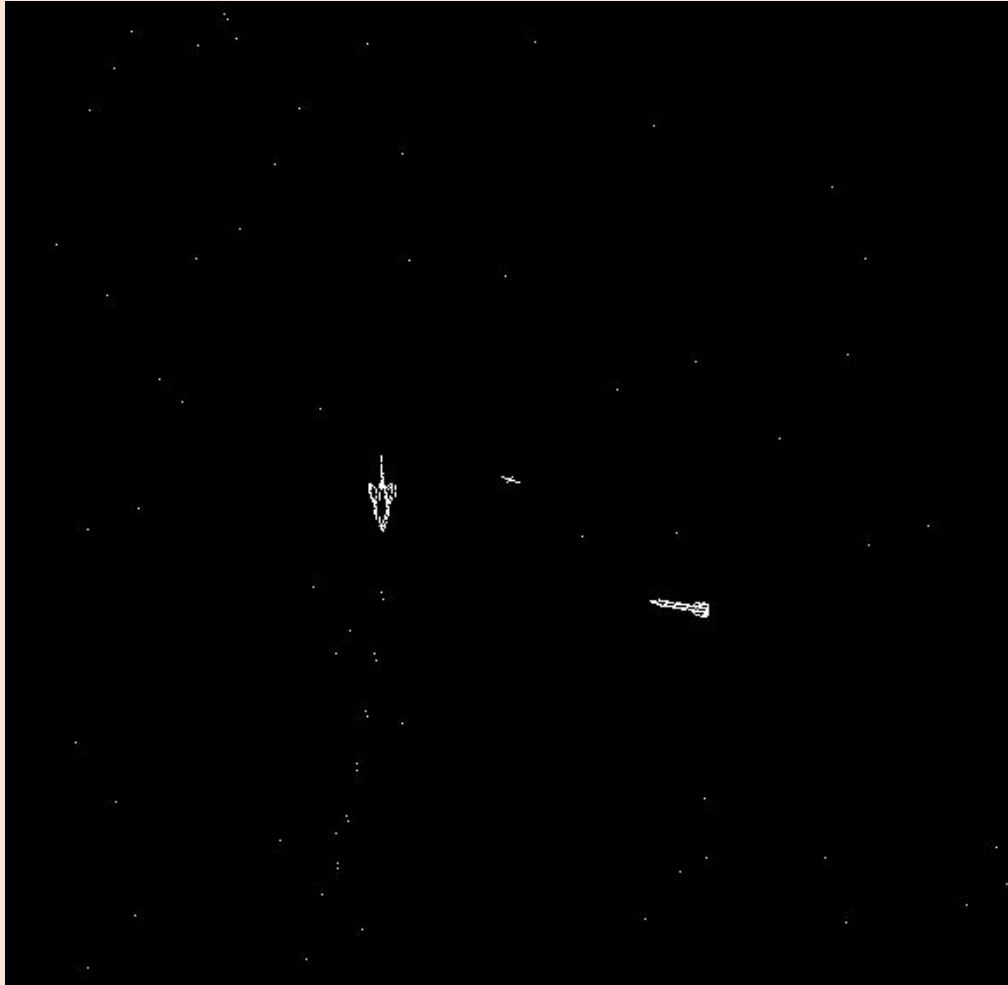
- Créé par les membres du Tech Model Railroad Club du MIT ;
- Support : PDP-1 de Digital Equipment Corporation (DEC) ;



## Extrait de gameplay (13'46)



## 1.4. *Spacewar!* ou le début du jeu vidéo : une histoire de *hacking*



- *Spacewar!* est un *hack* : « une combinaison ingénieuse, une invention à laquelle personne n'avait encore songé, que personne ne croyait possible » (Triclot, p. 124) ;
- « Il est alors important de relever que *Spacewar* ne résulte pas seulement d'un souci d'exemplification technologique (ce que l'on peut faire avec une technique) mais d'une intention de faire de ce logiciel un jeu qui devra être diffusé et utilisé en tant que tel. » (Genvo, 2009, p. 28)

→ **Intentionnalité ludique**

## 1.5. le *ludus* et la *paidia*

- Spectre ludique proposé par Caillois (*Les Jeux et les hommes*, p. 48)
- Deux polarités :



|  | AGON<br>—<br>(compétition)  | ALEA<br>—<br>(chance)  | MIMICRY<br>—<br>(simulacre)  | ILINX<br>—<br>(vertige)   |
|--|---|--|--|---|
| <p>PAIDIA</p> <p>vacarme<br/>agitation<br/>fou-rire</p> <p>cerf-volant<br/>solitaire<br/>réussites<br/>mots croisés</p> <p>LUDUS</p> | <p>courses } non réglées<br/>lutton }<br/>etc. }<br/>athlétisme</p> <p>boxe      billard<br/>escrime    dames<br/>football    échecs</p> <p>compétitions spor-<br/>tives en général</p> | <p>pile ou face<br/>comptines</p> <p>pari<br/>roulette</p> <p>loteries simples<br/>composées<br/>ou à report</p> | <p>imitations enfantines<br/>jeux d'illusion<br/>poupée, panoplies<br/>masque<br/>travesti</p> <p>théâtre<br/>arts du spectacle<br/>en général</p> | <p>manège<br/>« tournis » enfantin<br/>balançoire<br/>valse</p> <p>volador<br/>attractions foraines<br/>ski<br/>alpinisme<br/>voltige</p> |

N. B. — Dans chaque colonne verticale, les jeux sont classés très approximativement dans un ordre tel que l'élément *paidia* décroisse constamment, tandis que l'élément *ludus* croit constamment.

## 1.6. Les quatre catégories du jeu de Roger Caillois



1958

- Caillois est à l'origine d'une typologie des jeux selon un « principe de classement qui permet de les répartir tous entre un petit nombre de catégories bien définies. » (p. 45)
- 4 catégories : **Agôn, Alea, Mimicry et Ilinx**
  - *Agôn* = compétition → le jeu entraîne la réussite de l'un des joueurs ;
  - *Alea* = hasard → négation de l'esprit de compétition, forme de plaisir pur, forme de jeu la plus égalitaire ;
  - *Mimicry* = simulacre → imitation, illusion, immersion dans la fiction, jouer un rôle ;
  - *Ilinx* = vertige → sensation physique, transe, plaisir vertigineux, interruption de la réalité.



## 1.6. Les quatre catégories du jeu de Roger Caillois

### *Questions :*

- A quelle(s) catégorie(s) appartient *Spacewar!* ? Ou n'appartient pas ?
- Wooclap sur les formes ludiques de tels et tels jeux :  
<https://www.wooclap.com/EGYCAS>

(Ludus ou Paidia ?

Agon, Mimicry, Alea et/ou Ilinx ?

Plusieurs réponses possibles, réponses discutables)



















## 1.7. Triclot et « l'expérience instrumentée »

*Mathieu Triclot*

Philosophie  
des jeux vidéo



2011

F5/F9, la sauvegarde rapide et le chargement rapide :

- Spécificité de l'expérience vidéoludique ;
- Possibilité offerte par le support informatique du jeu vidéo ;
- Grande place accordée à l'interaction entre le médium et le joueur :

**Actualisation de l'œuvre par la réception VS.  
Actualisation de l'œuvre par l'interaction**

- Richesse dans les possibilités de modification de l'expérience vidéoludique.

## Deux exemples : *Deus Ex: Human Revolution* et *Life is Strange*

*Deus Ex: Human Revolution*, Eidos Montréal, 2011

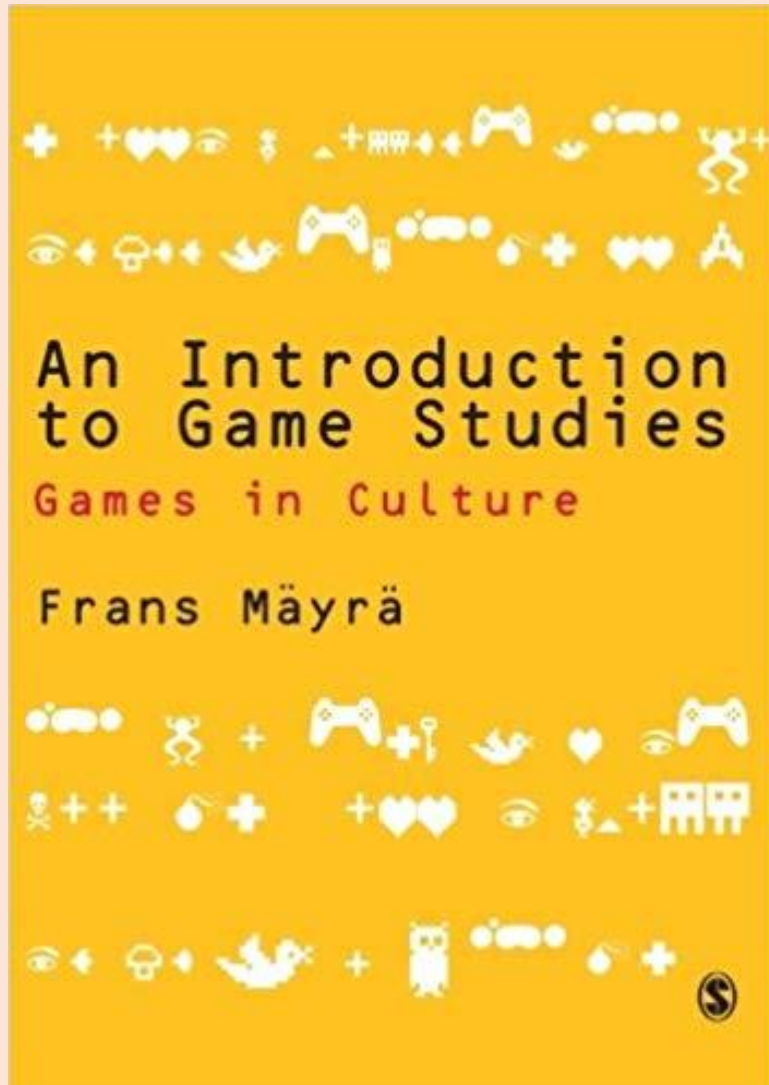


## Deux exemples : *Deus Ex: Human Revolution* et *Life is Strange*

*Life is Strange*, Dontnod Entertainment, 2015



## 1.8. Les *game studies*

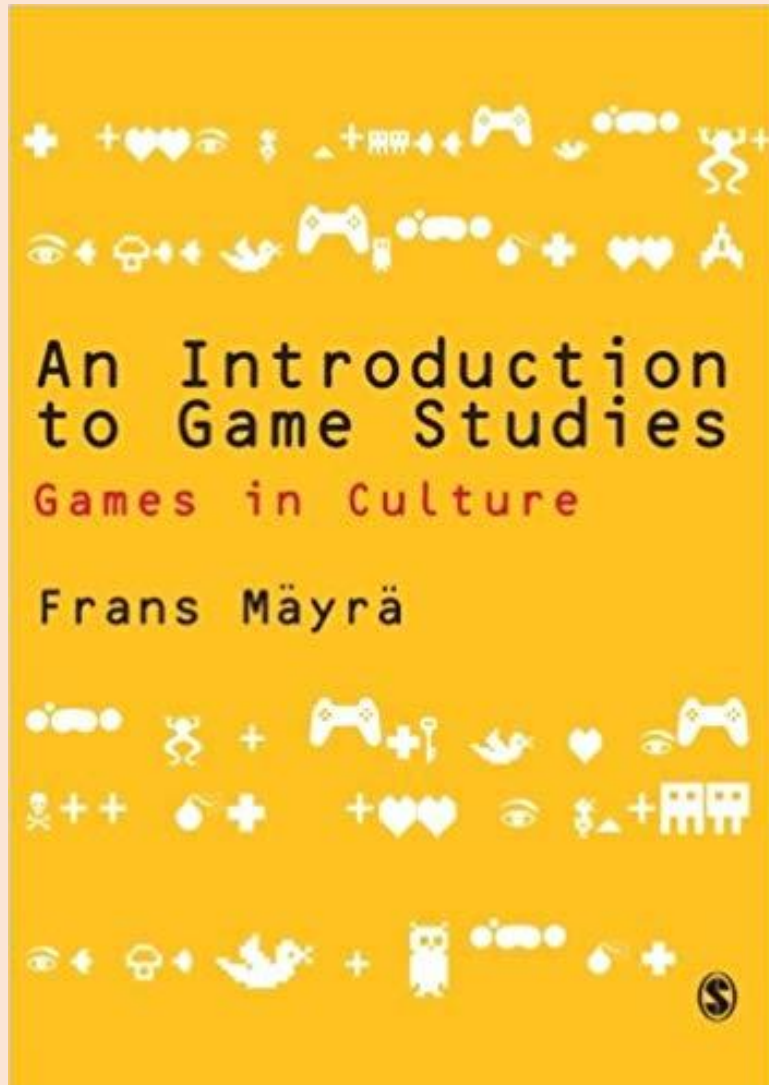


2008

- Champ académique de l'étude des jeux
- Frans Mäyrä :  
« [...] les game studies [...] sont un nouveau champ d'études qui s'intéressent aux jeu, en particulier sous leur différentes formes numériques »  
  
« [...] game studies [...] is a new field of study focusing on games, particularly in their different digital forms »
- **Naissance en 2001** avec la creation de la revue *Game Studies* (Genvo, 2020)



## 1.8. Les *game studies*



2008

- Débat historique : **ludologie VS. narratologie**
- Gonzalo Frasca, Aspen Aarseth, Jesper Juul → nouveau modèle d'analyse : la ludologie.
- “La ludologie ne méprise pas cette dimension [narrative] des jeux video mais elle revendique qu’ils ne sont pas constitués uniquement d’une dimension narrative.”

“Ludology does not disdain this [narrative] dimension of video games but claims that they are not held together by a narrative structure.” (p. 2, *Simulation vs. Narrative : Introduction to Ludology*, Gonzalo Frasca, 2003)

## 1.8. Les *game studies* : pour aller plus loin

- Julien Rueff, « Où en sont les « game studies » ? » in *Réseaux*, vol. 151, n°5, décembre 2008.
  - **Retour sur l'interdisciplinarité dans ce champ académique et mise en avant des enjeux de ces différentes disciplines.**
- Sébastien Genvo, « Penser les enjeux de la recherche sur les jeux vidéo. L'exemple des trajectoires et perspectives développées au Centre de recherche sur les médiations » in *Revue française des sciences de l'information et de la communication*, n°20, septembre 2020.
  - **Retour sur l'histoire des *game studies* au CREM mais avec en toile de fond la constitution du champ en France.**

## **2. De *Spacewar!* aux consoles de salon : évolutions de l'expérience vidéoludique**

## 2.1. Le jeu vidéo : une histoire de *gameplay*



2005

Sébastien Genvo → ancien *game designer*, enseignant-chercheur spécialisé en *game studies*, enseigne à Metz

- Le *gameplay* serait un « terme spécifique du domaine vidéoludique » (p. 10)

- **Comment définiriez-vous le *gameplay* ?**

<https://www.woodclap.com/BNFXXM>





## 2.1. Le jeu vidéo : une histoire de *gameplay*



2005

Sébastien Genvo → ancien *game designer*, enseignant-chercheur spécialisé en *game studies*, enseigne à Metz

- Le *gameplay* serait un « terme spécifique du domaine vidéoludique » (p. 10)
- Un anglicisme qui ne connaît pas d'équivalent en français  
→ On parle de *principes de jeu*, *système de jeu*, *jouabilité*, etc.



A-TYPE

LINE5 - 109

TOP  
010000

SCORE  
382613

STATISTICS

\*\*\* 079

\*\*\* 072

\*\* 080

\*\* 071

\*\* 081

\*\*\* 075

\*\*\* 067



NEXT

LEVEL  
18



# SUPER MARIO BROS.

## 3

- ▶ 1 PLAYER GAME
- ▶ 2 PLAYER GAME
- ▶ 1000 Nintendo







Full

Walkthrough

DARK SOULS III



## 2.1. Le jeu vidéo : une histoire de *gameplay*

Les briques de *gameplay* de Julian Alvarez, 2007

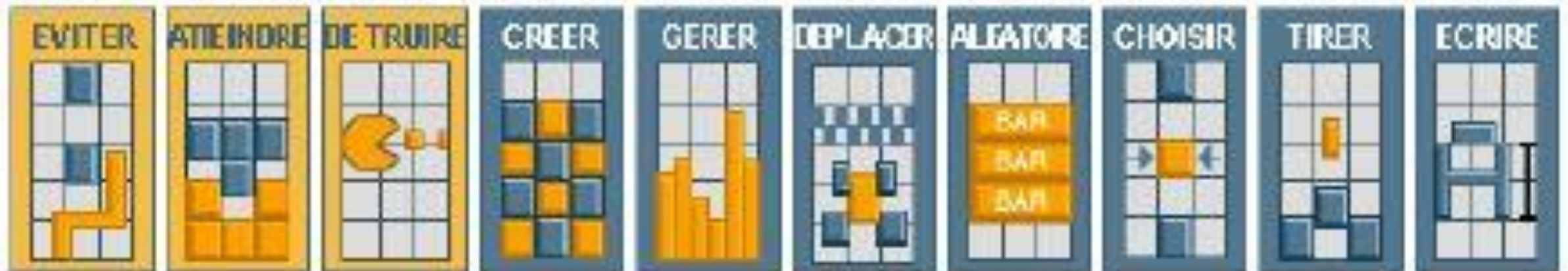


Figure 1 : Registre des 10 Briques Gameplay

Jaune = objectifs du jeu / Bleu = moyens d'atteindre l'objectif



## 2.2. Distinguer le *game* et le *play*

| Game   | Play  |
|--|---|
| <p>Jeu comme objet matériel<br/>Jeu comme ensemble de règles<br/>Jeu comme dispositif<br/>L'objet vidéoludique en lui-même</p> <p>→ Le jeu</p> | <p>Jeu comme activité<br/>Jeu comme expérience<br/>Jeu comme attitude<br/>La jouabilité du dispositif</p> <p>→ Le joueR</p> |

## 2.3. L'héritage de *Spacewar!*

### Double héritage : genre et thématique

Dans le jeu vidéo :

- Genre = catégorie ludique → je joue à un MMORPG, un FPS, un STR, un Battle Royale, etc.
- Thématique = catégorie fictionnelle → je joue à un jeu de SF, à un jeu de fantasy, à un jeu historique, etc.
- Pour creuser : LETOURNEUX Matthieu, « La question du genre dans les jeux vidéo » *in* Sébastien Genvo (dir.), *Le Game Design : Approches de l'expression vidéoludique*, Paris, L'Harmattan, 2005, pp. 39-55.

Quelques exemples : le *doom-like* et le *civ-like* :

**Doom → Doom-Like → FPS**



**Doom, id Software, 1993**



**Call of Duty: Modern Warfare 2, Activision, 2009**



**Overwatch, Blizzard Entertainment, 2014**



*Civilization* → civ-like → 4X (explore, expand, exploit, exterminate)



*Sid Meier's Civilization*, 2K Games, 1991



*Sid Meier's Civilization VI*, 2K Games, 2016

*Endless  
Legend,  
Iceberg  
Interactive,  
2014*



*Age of  
Wonders :  
Planetfall,  
Paradox  
Interactive,  
2019*





## 2.3.1. L'héritage de genre

Triclot identifie trois ensembles majeurs de jeux hérités de *Spacewar!* :

```
As you have noticed, Luduga, by changing your feeding and planting
figures, you can change your population, harvest and inventory.
```

```
As your friend and advisor I would like some information from you:
If your people are being fed satisfactorily would you expect your
population to 1-increase 2-decrease 3-stay the same?
```

```
1
Of course, you would expect an increase.
```

```
Sir, I am sorry to report that 1101 bushels of grain have rotted or
been eaten by rats this past season.
```

```
-----
Economic Report of the Ruler's Steward for the SPRING Season in the
year 2 of Luduga I.
```

|                               |     |
|-------------------------------|-----|
| Population at previous report | 345 |
| Change in population          | -11 |
| Total population now          | 334 |

```
The quantity of food the people received last season was far too little
```

Le « simulateur à paramètres »  
(p. 143) :

*Ex: The Sumerian Game*, Mabel  
Addis, 1964

## 2.3.1. L'héritage de genre

Triclot identifie trois ensembles majeurs de jeux hérités de *Spacewar!* :

```
As you have noticed, Luduga, by changing your feeding and planting
figures, you can change your population, harvest and inventory.
```

```
As your friend and advisor I would like some information from you:
If your people are being fed satisfactorily would you expect your
population to 1-increase 2-decrease 3-stay the same?
```

```
1
Of course, you would expect an increase.
```

```
Sir, I am sorry to report that 1101 bushels of grain have rotted or
been eaten by rats this past season.
```

```
-----
Economic Report of the Ruler's Steward for the SPRING Season in the
year 2 of Luduga I.
```

|                               |     |
|-------------------------------|-----|
| Population at previous report | 345 |
| Change in population          | -11 |
| Total population now          | 334 |

```
The quantity of food the people received last season was far too little
```

Le « simulateur à paramètres »  
(p. 143) :

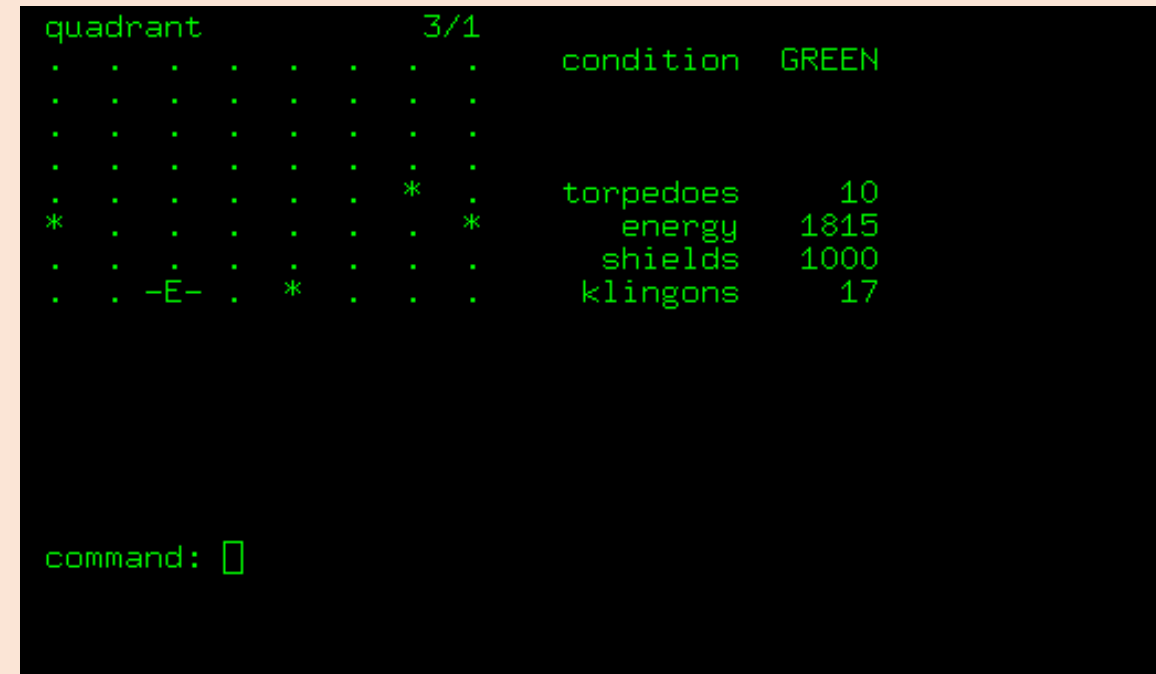
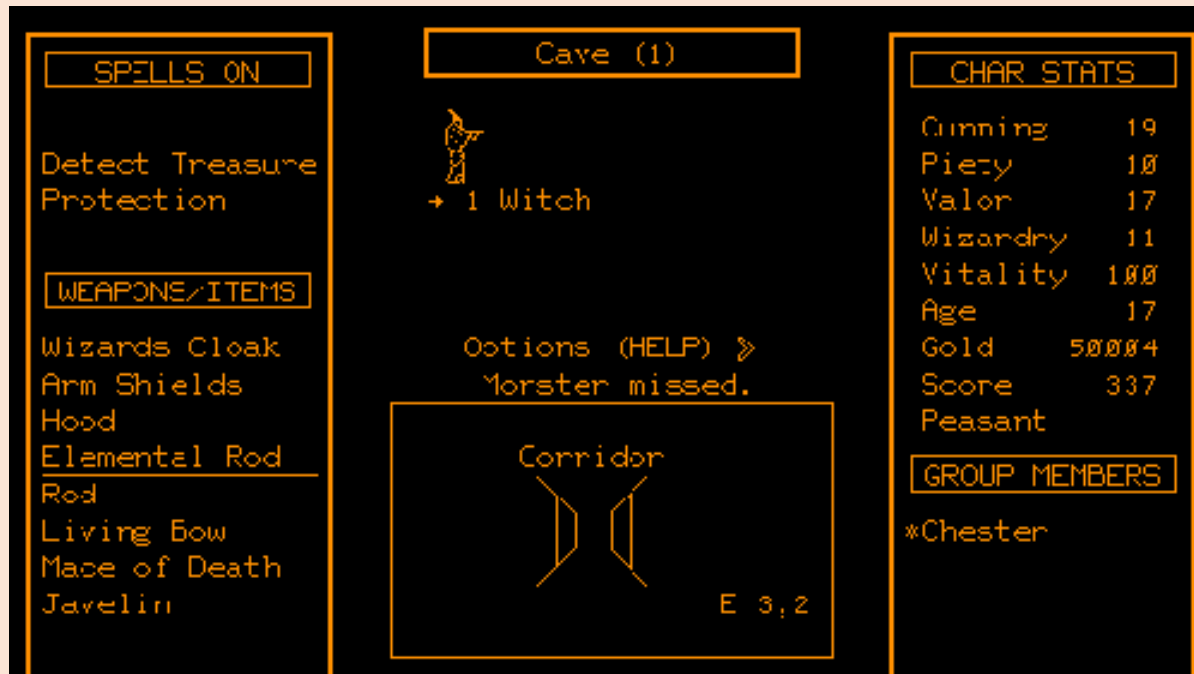
*Ex: The Sumerian Game*, Mabel  
Addis, 1964

Déclinaisons actuelles : STR, 4X,  
citybuilder, jeux de gestion, etc.

## 2.3.1. L'héritage de genre

Le « jeu fondé sur l'exploration et le déplacement » (p. 145)

Déclinaison en deux genres : le jeu de donjon et le jeu d'exploration spatiale.



Ex : *Moria*, Kevin Duncombe, Jim Battin ,1978  
→ Premier *dungeon crawler*

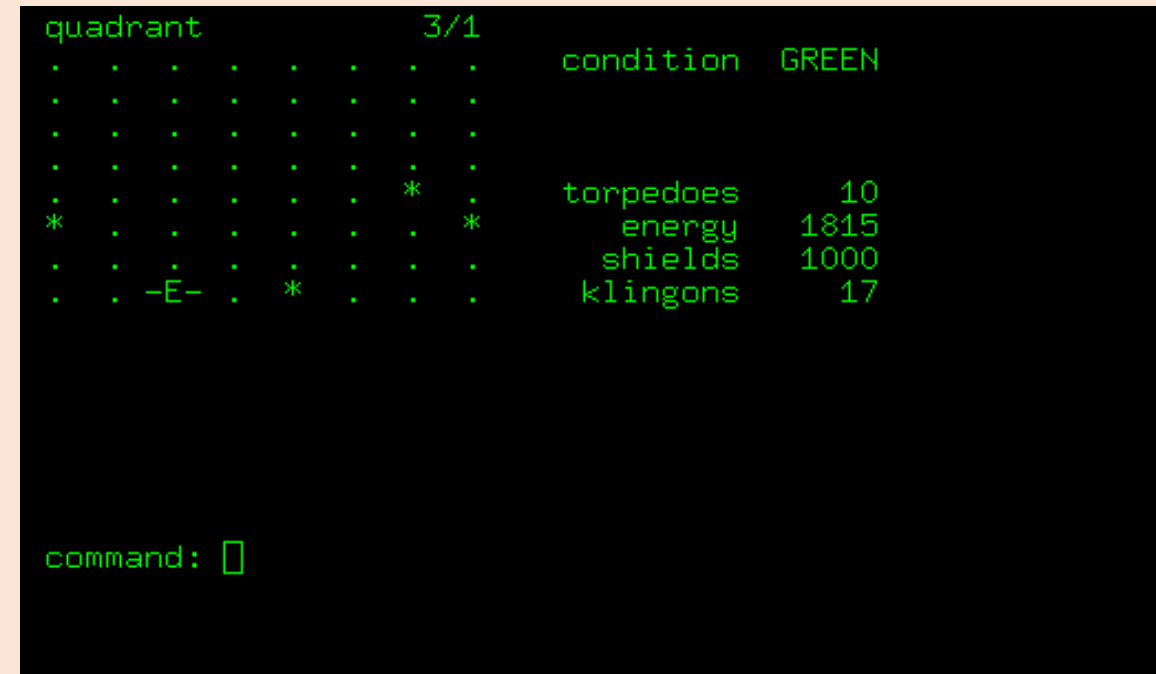
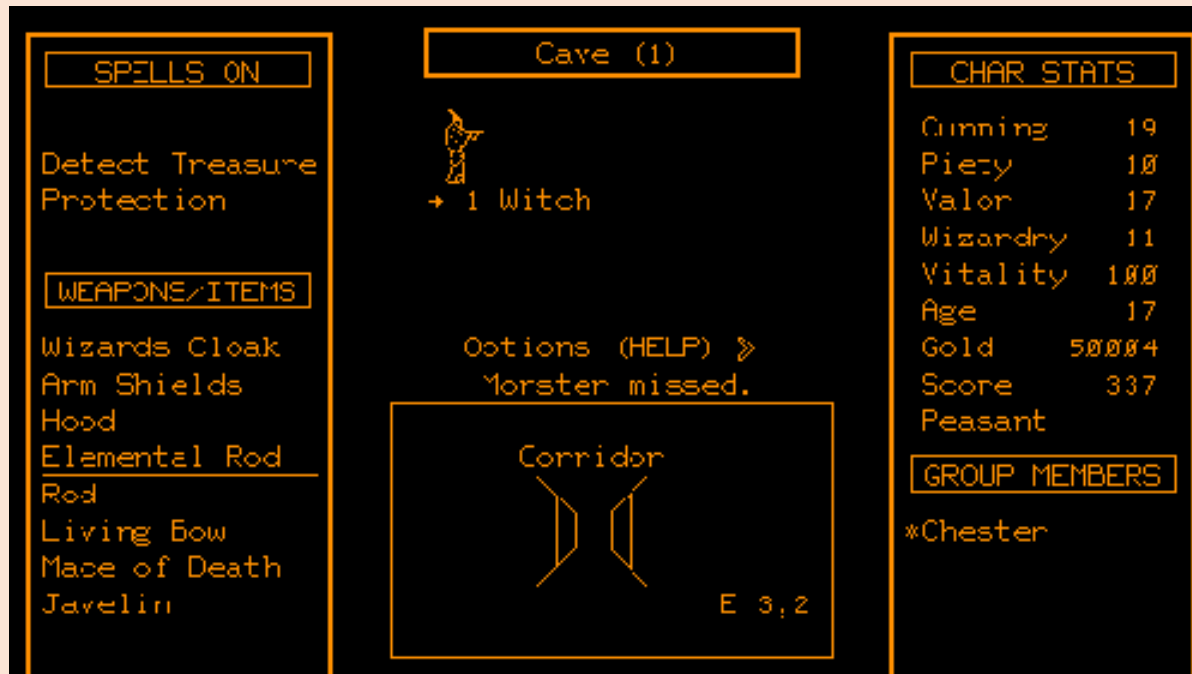
Ex : *Star Trek*, Mike Mayfield, David H. Ahl,  
Bod Leedom, 1971



## 2.3.1. L'héritage de genre

Le « jeu fondé sur l'exploration et le déplacement » (p. 145)

Déclinaison en deux genres : le jeu de donjon et le jeu d'exploration spatiale.



Déclinaisons actuelles : RPG, open-world, metroidvania, simulateurs de vol, rogue-like, etc.

## 2.3.1. L'héritage de genre

```
West of House 0/0
ZORK I: The Great Underground Empire
Infocom interactive fiction - a fantasy
story
Copyright (c) 1981, 1982, 1983, 1984,
1985, 1986 Infocom, Inc.
All rights reserved.
ZORK is a registered trademark of
Infocom, Inc.
Release 52 / Serial number 871125 /
Interpreter 8 Version J

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.
>_
```

Les jeux d'aventure en mode textuel :

« Le principe de ce type de jeu est de proposer au joueur une description littéraire du jeu, avec lequel il peut interagir par des commandes en langage naturel, comme *go north*, *pick sword*, *use key*. » (p. 148)

→ Fiction interactive

*Ex: Zork*, Infocom, Activision, 1980.

## 2.3.1. L'héritage de genre

```
West of House 0/0
ZORK I: The Great Underground Empire
Infocom interactive fiction - a fantasy
story
Copyright (c) 1981, 1982, 1983, 1984,
1985, 1986 Infocom, Inc.
All rights reserved.
ZORK is a registered trademark of
Infocom, Inc.
Release 52 / Serial number 871125 /
Interpreter 8 Version J

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.
>_
```

**Déclinaisons actuelles** : RPG, point and click, walking simulator, film interactif, etc.

Les jeux d'aventure en mode textuel :

« Le principe de ce type de jeu est de proposer au joueur une description littéraire du jeu, avec lequel il peut interagir par des commandes en langage naturel, comme *go north, pick sword, use key.* » (p. 148)

→ Fiction interactive

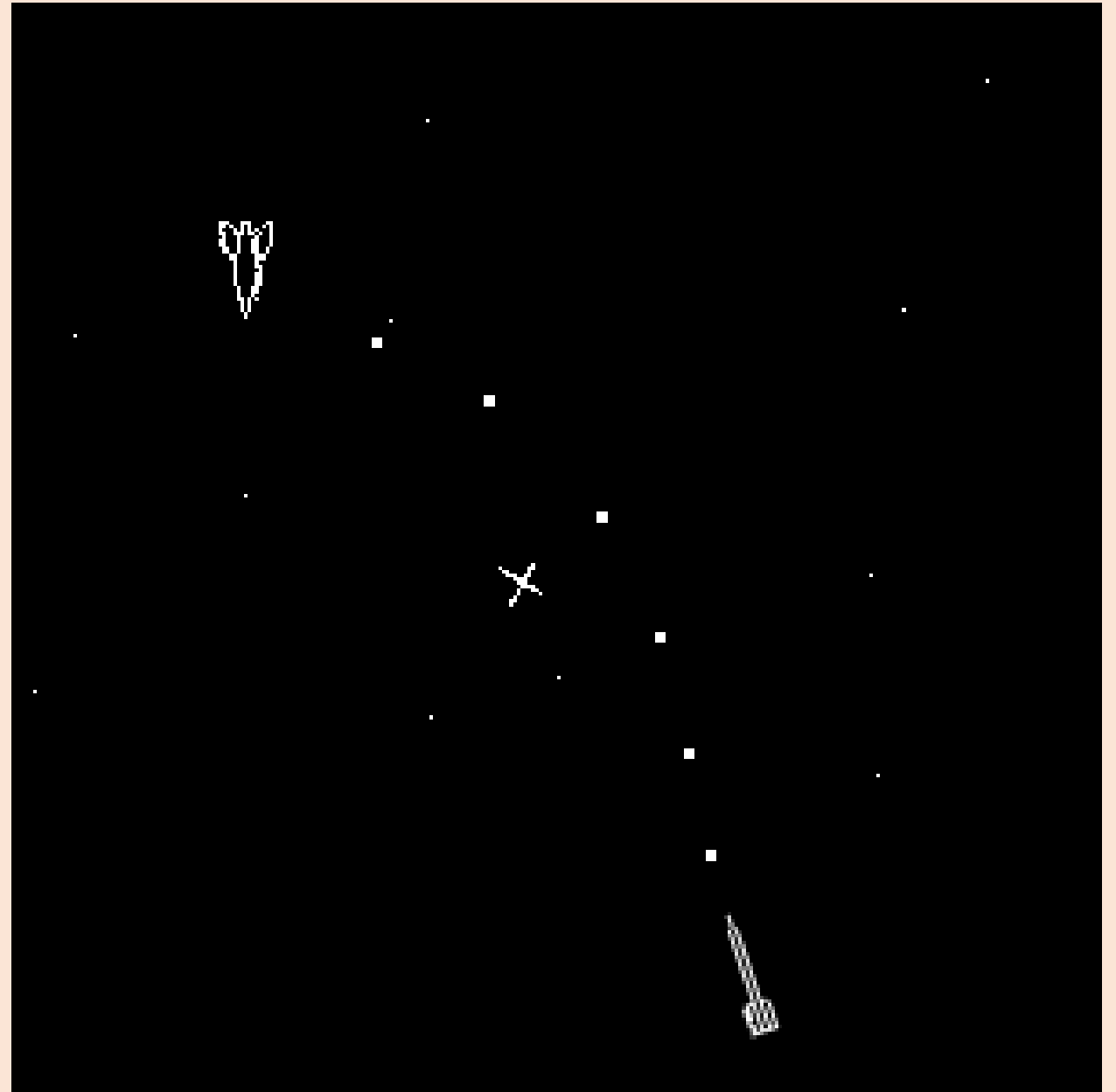
*Ex: Zork, Infocom, Activision, 1980.*

## 2.3.2. L'héritage thématique

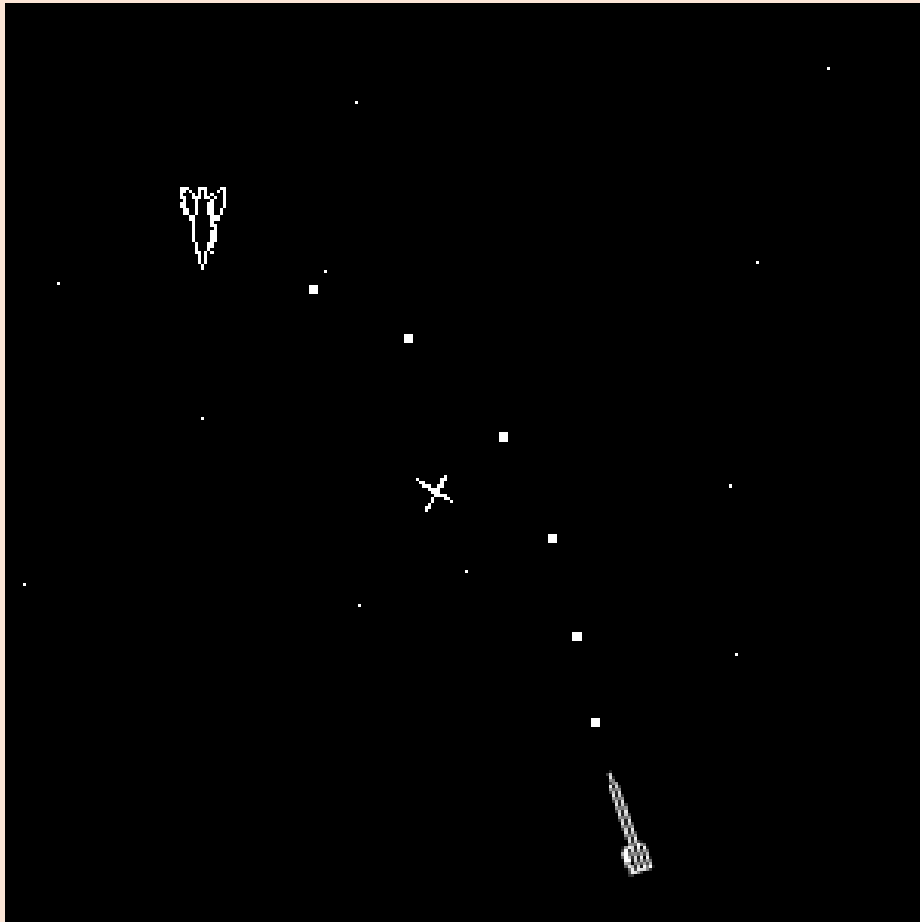
Thématique = **contexte**  
**diégétique/univers du jeu**

→ !! Il n'y a pas toujours de scénario  
pour autant

Pourquoi le choix de la guerre spatiale  
dans *Spacewar!* ?

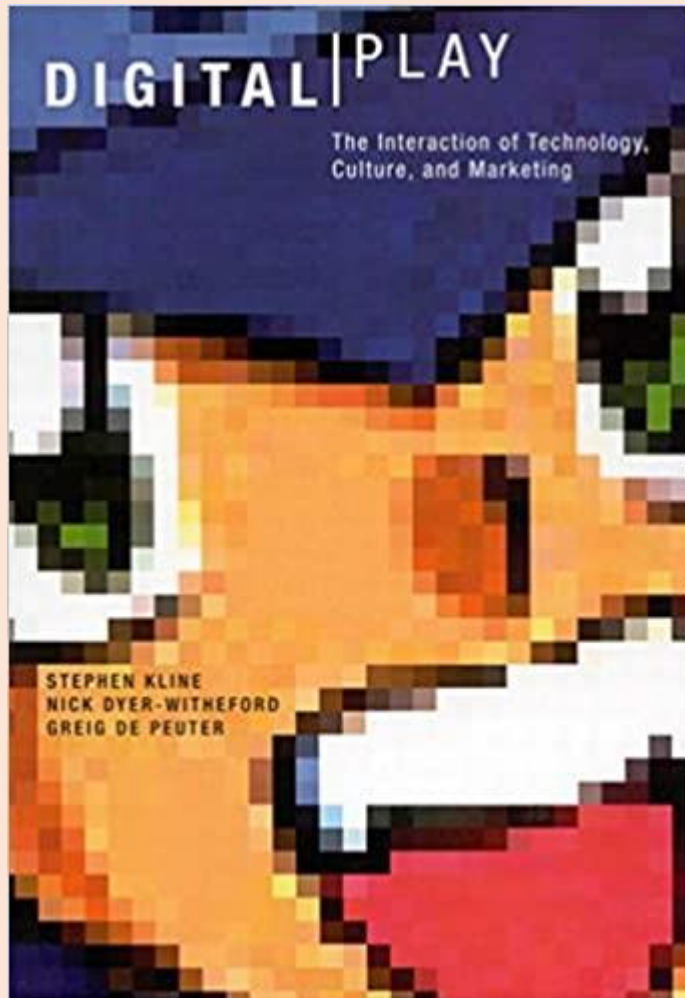


## 2.3.2. L'héritage thématique



- Selon Steve Russel : l'un des développeurs était fan de *space opera*
- Pour Triclot : choix technique
- Raison culturelle et historique : période de la course à l'espace
- « Les raisons culturelles et les raisons d'ordre technique convergent ici avec des impératifs ludiques. En la matière, le duel de vaisseau a l'intérêt d'offrir une situation parfaitement lisible, dont les conditions de victoire sont sans ambiguïté. » (Triclot, p. 133)

## 2.3.2. L'héritage thématique

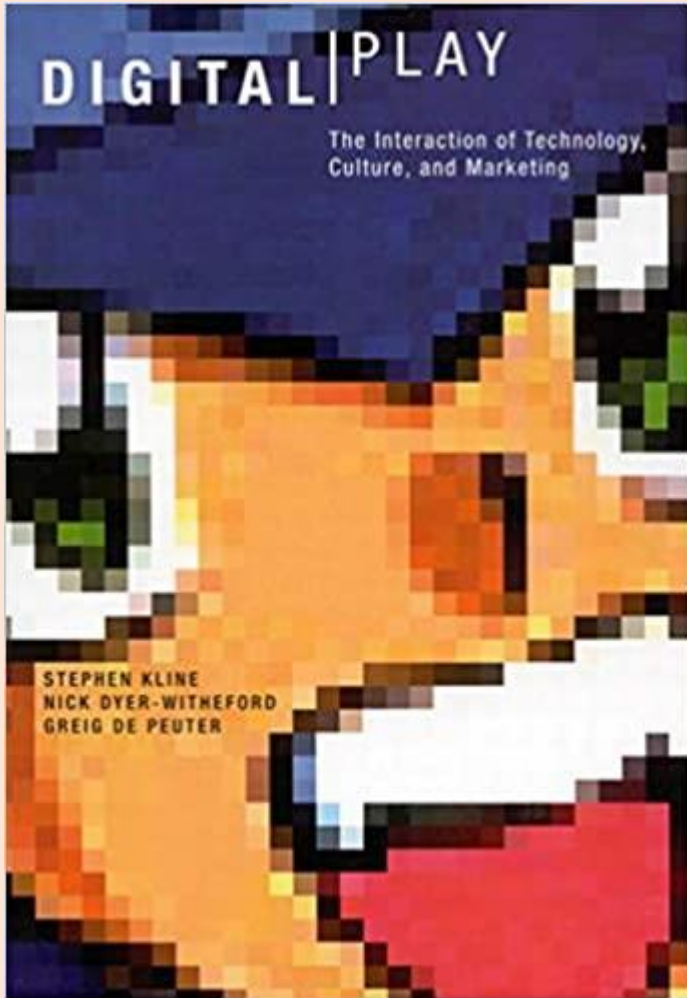


2003

La « masculinité militarisée », Stephen Klyne, Nick Dyer-Witherford, Greig De Peuter :

- Le jeu vidéo se construit autour d'« un réseau sémiotique partagé tournant autour de sujets de guerre, de conquête et de combat » (p. 255)

## 2.3.2. L'héritage thématique



2003

La « masculinité militarisée », Stephen Klyne, Nick Dyer-Witherford, Greig De Peuter :

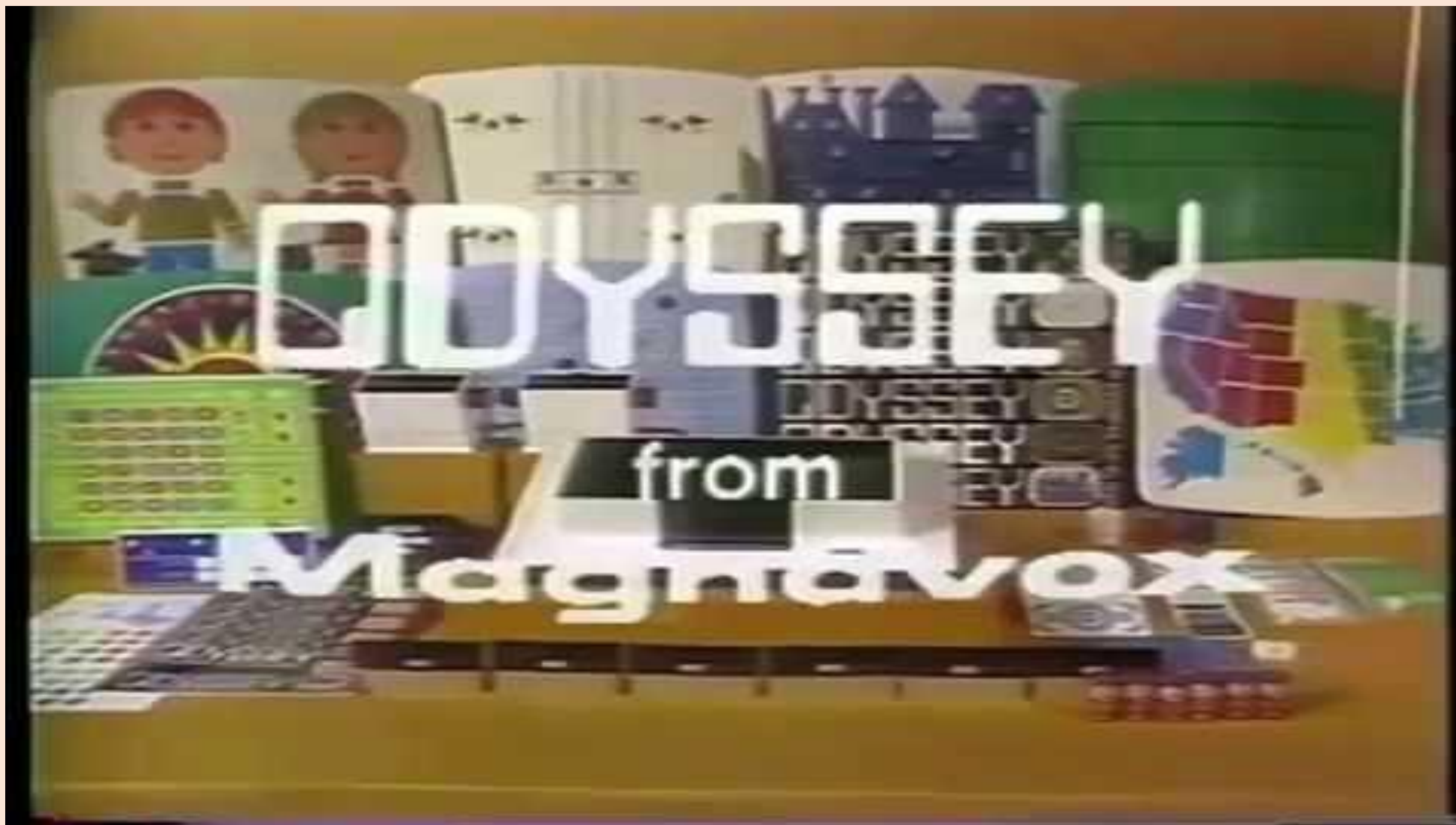
- Le jeu vidéo se construit autour d'« un réseau sémiotique partagé tournant autour de sujets de guerre, de conquête et de combat » (p. 255)
- « La violence est un idiome culturel qui ne requiert pas de traduction à l'intérieur des marchés transnationaux du divertissement sans cesse croissants : les jeux d'arts martiaux, par exemple, peuvent traverser le Pacifique du Japon jusqu'aux Etats-Unis et revenir à nouveau très facilement. » (Klyne et al., traduction de S. Genvo)



Exemple : la campagne de publicité « Maître Sega », années 90



## 2.4. L'arcade et le succès de l'Ilinx



La Magnavox  
Odyssey, 1972

→ première  
console de  
salon

## 2.4. L'arcade et le succès de l'Illinx



*Pong*, N. Bushnell, A. Alcorn, T. Dabney, Atari, 1972

→ l'une des premières bornes d'arcade

## 2.4. L'arcade et le succès de *l'Illinx*



*Pixels*, Chris Columbus, 2015

Matthieu Triclot : « L'arcade repose sur un principe fondamental, qui est celui du débordement du joueur par le jeu. »  
(*Philosophie des jeux vidéo*, p. 181)



## 2.4. L'arcade et le succès de l'Ilinx



*Double Dragon*, Technos,  
Arc System Works, 1987



*Ghost'N Goblins*, Capcom, 1985

## 2.4. L'arcade et le succès de *l'Illinx*

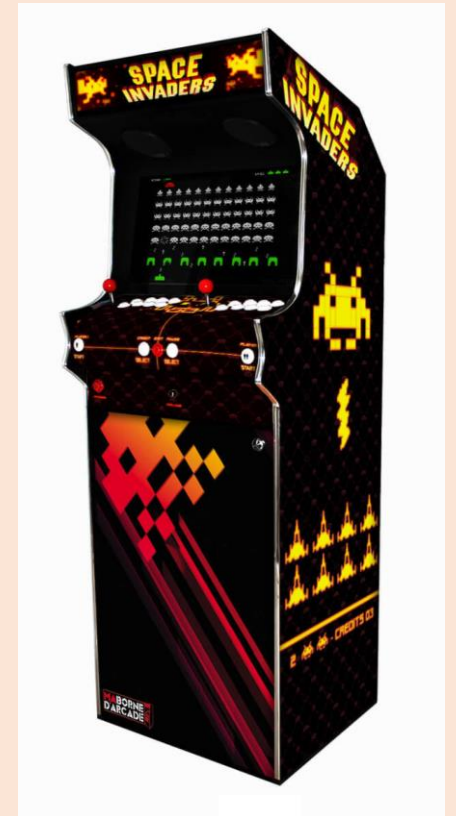


*Dragon's Lair*, Don Bluth, Cinematronics, 1983

- Invention du QTE (sans indications à l'époque et avec le besoin d'une grande rapidité d'exécution)



## Space Invaders, Taito, 1978

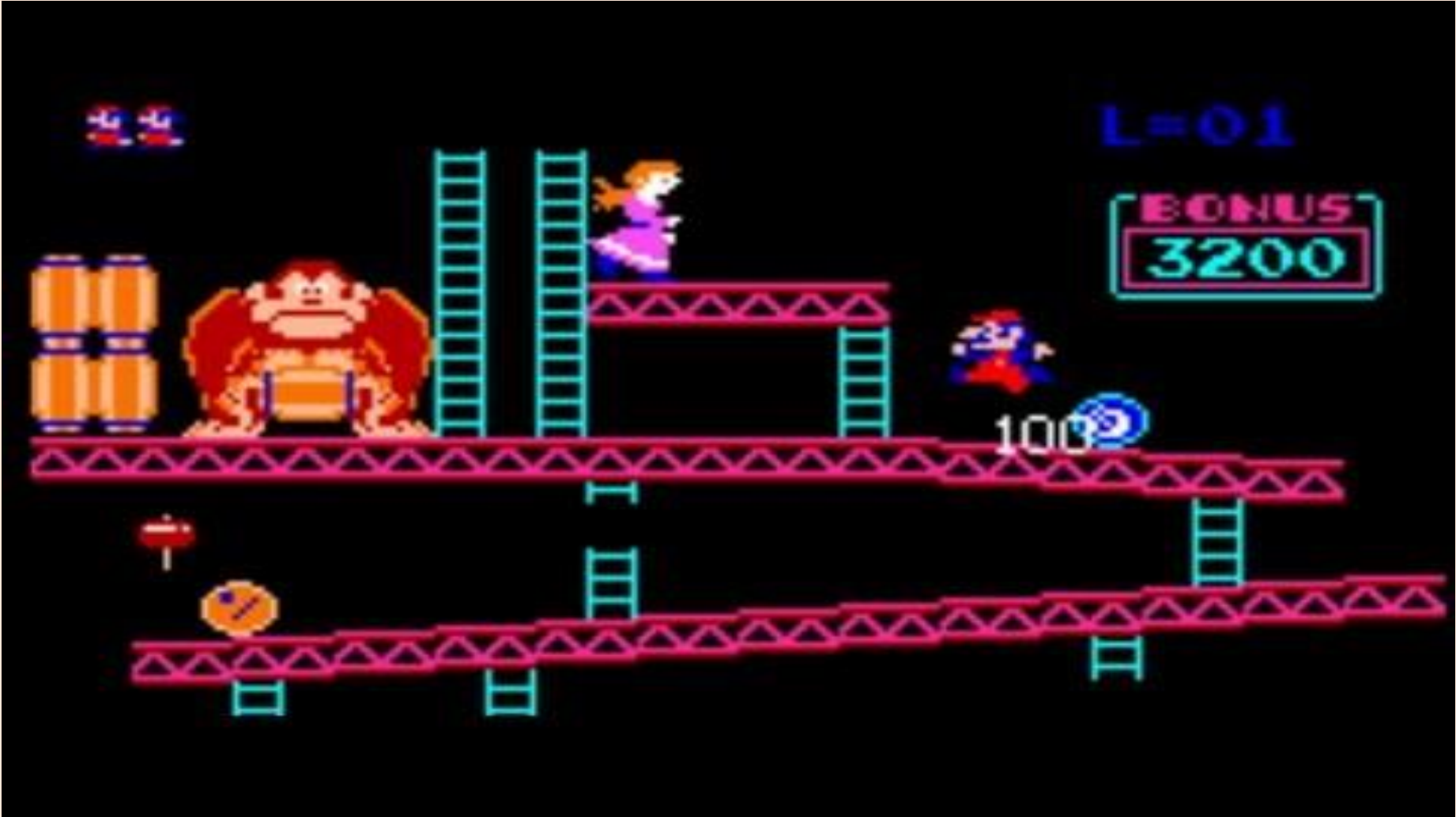




*Pac-Man, Namco, 1980*



*Donkey Kong, Nintendo, 1981*



*Out Run, Sega, 1986*





*Street Fighter, Capcom, 1987*





## De nombreux dispositifs pour plus de simulation



*Out Run, 1986*



*Time Crisis, 1995*

## 2.5. L'Atari 2600 et les autres : la difficile transition de l'arcade au salon



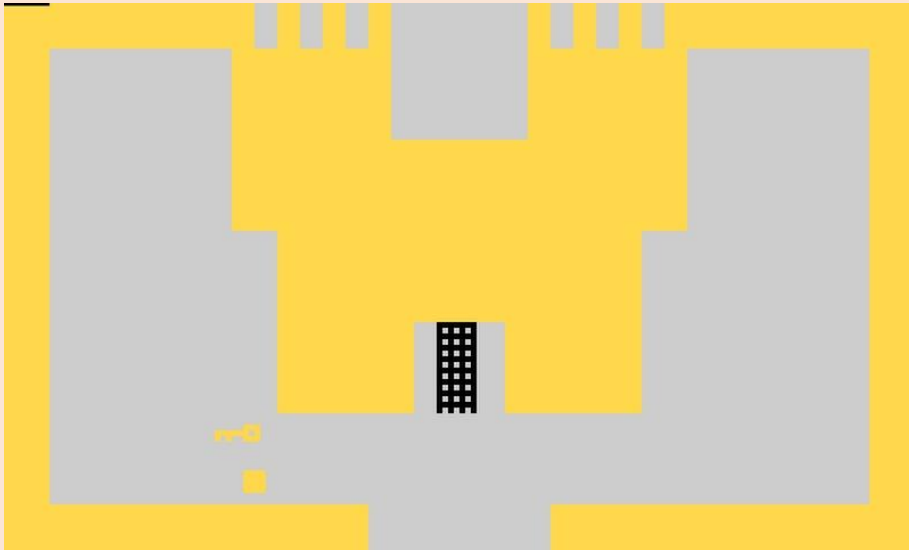
Odyssey Magnavox, 1972



Atari 2600, 1977



## 2.5. L'Atari 2600 et les autres : la difficile transition de l'arcade au salon



*Adventure*, Warren Robinett, Atari, 1979



*Raiders of the Lost Ark*, Atari, 1982



*Pitfall!*, Activision, 1982



*Pac-Man, Atari, 1982*



*Space Invaders, 1980*



*Asteroids, ??*

## Quelques autres consoles des années 70-80



Intellivision, Mattel, 1979



Colecovision, Coleco, 1982

Vectrex,  
SmithEngineering,  
1982



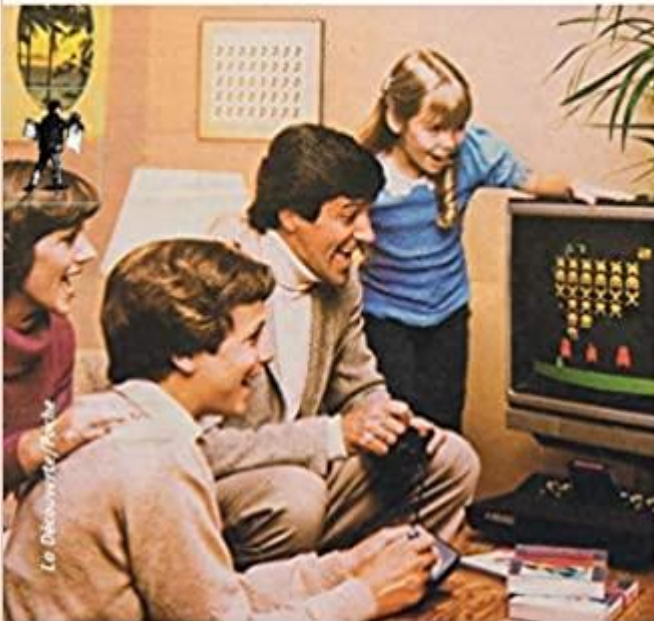
**1979: création d'Activision  
→ premier éditeur-tiers**

GAME OVER

## 3.2. L'arcade et les consoles de salon : deux salles, deux ambiances

### Le krach du jeu vidéo

*Mathieu Triclot*  
Philosophie  
des jeux vidéo



« En 1983, Atari entraîne une perte sèche de 346 millions de dollars, la société licencie et délocalise l'ensemble de sa production dans le Sud-Est asiatique. En vain : en 1984, l'entreprise est démantelée. La même année, Mattel met fin à sa division électronique. Coleco est acculé à la faillite en 1985. » (p. 201)

« Il y a trop de jeux, de trop mauvaise qualité, qui engendrent des invendus, lesquels font baisser brutalement les prix, jusqu'à ce que chacun se retrouve avec des stocks gigantesques de cartouches sans plus aucune valeur. » (p. 199)



## 2.5. L'Atari 2600 et les autres : la difficile transition de l'arcade au salon

Le krach du jeu vidéo



Cartouches E.T. retrouvées dans une décharge de la ville d'Alamogordo parmi d'autres **101**



## 2.5. L'Atari 2600 et les autres : la difficile transition de l'arcade au salon

**Question** : pourquoi à votre avis le jeu vidéo fonctionne sur borne d'arcade mais pas sur une console de salon à l'époque ?

Wooclap : <https://www.wooclap.com/PHRTBJ>



## 2.5. L'Atari 2600 et les autres : la difficile transition de l'arcade au salon

**Question** : pourquoi à votre avis le jeu vidéo fonctionne sur borne d'arcade mais pas sur une console de salon à l'époque ?

### Quelques éléments de réponse :

- « micro-aberration géographique », Triclot
- Durée de la partie de l'arcade peu adaptée au jeu de salon
- Limitation technique des consoles
- Modèle économique de l'arcade inadapté au jeu de salon → jeux moins rentables
- Perte du vertige de l'arcade



## 2.6. Nintendo le sauveur



L'histoire de Nintendo :

- Fondation en 1889 par Fusajiro Yamauchi  
→ fabricant de cartes à jouer Hanafuda ;
- Production de cartes à jouer occidentales  
→ contrat avec Disney pour utiliser ses personnages → fait connaître Nintendo à l'international
- 60's : création de jeux divers
- 1969 : création du département *Games* avec **Gunpei Yokoi** à sa tête



## 2.6. Nintendo le sauveur



- 70's : développement du « Laser Clay Shooting System » + distribution des Magnavox Odyssey au Japon



- 1977 : Sortie de la Color TV-Game 6 + embauche de Shigeru Miyamoto

## 2.6. Nintendo le sauveur



- 1980 : La *Game and Watch*, de Gunpei Yokoi



- 1981 : *Donkey Kong* sur borne d'arcade, inventé par Shigeru Miyamoto

## 2.6. Nintendo le sauveur

FAMICOM



- **1984 : Famicom** (Family Computer) ou **NES** (Nintendo Entertainment System) à l'international (sortie en 1985)  
→ Succès commercial

« Nintendo a fait ce qu'Atari n'a jamais même songé à faire : renverser le rapport de l'arcade et de la console. » (Triclot, 2012, p. 206)

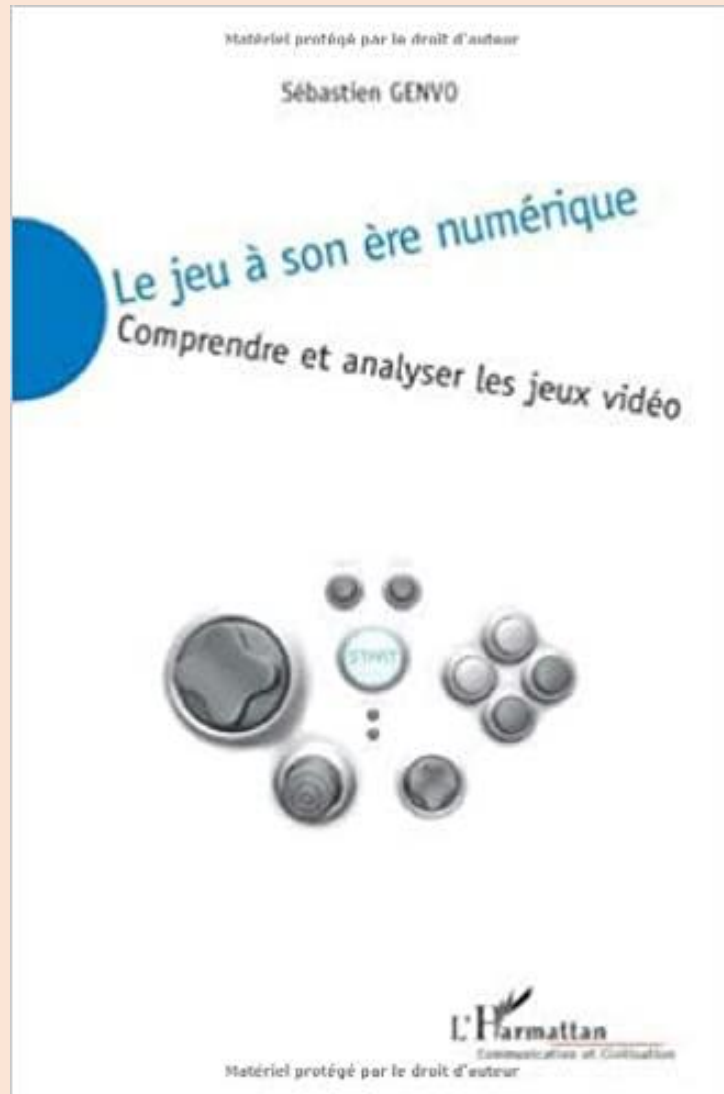
NES



**3 genres de jeux inventés par Nintendo** d'après Triclot :

- Le scrolling horizontal → les jeux Mario
- L'aventure-action → les jeux Zelda
- Les J-RPG (jeux de rôles japonais) → les jeux *Dragon Quest* ou *Final Fantasy*

## 2.6. Nintendo le sauveur

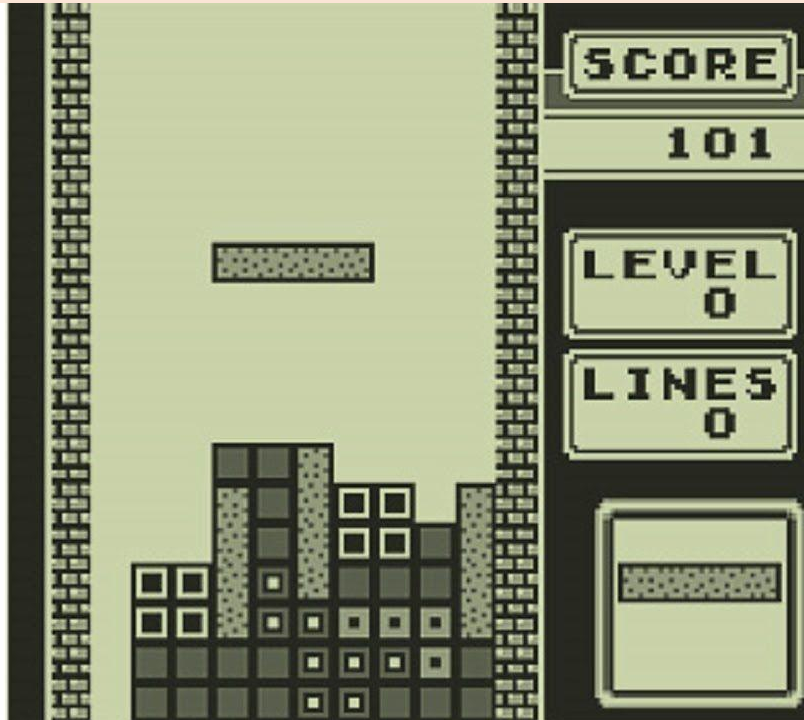
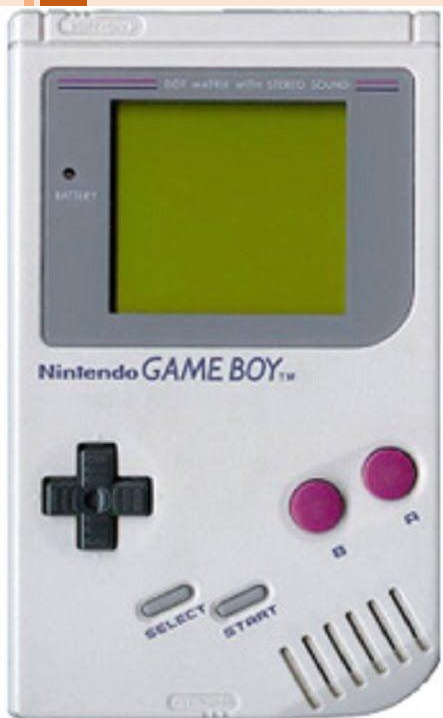


Modèle économique des « lames de rasoir » (S. Genvo) :

- Support peu cher mais consommables qui rapportent beaucoup ;
- Nombre de jeux limité mais jeux de qualité ;
- Editeurs-tiers limités contrôlés : 20% de royalties pour Nintendo, obligation d'utiliser les cartouches fabriquées par Nintendo et de passer commande d'au moins 10 000 exemplaires.



## 2.6. Nintendo le sauveur



- 1989 : Le/la Game Boy, Gunpei Yokoi  
→ Succès international de *Tetris*.

- 1990 : Super Famicom/SNES/Super Nintendo



## 2.6. Nintendo le sauveur



- 1995 : Virtual Boy, Gunpei Yokoi → Première expériences de réalité virtuelle en jeu vidéo



- 1996 : Nintendo 64

## 2.6. Nintendo le sauveur



- 1996 : *Pokémon*, Satoshi Tajiri, premières versions : *Rouge* et *Bleu* (Vert au Japon)



- 1998 : *Game Boy Color* (ici l'édition spéciale Pikachu)



- 2001 : *Game Boy Advance*

## 2.6. Nintendo le sauveur



- 2001 : Gamecube



- 2004 : DS

## 2.6. Nintendo le sauveur



- 2006 : la Wii → Démocratisation de l'expérience vidéoludique



## 2.6. Nintendo le sauveur



- 2017 : la Switch → console 2 en 1 : portable et salon



### **3. Le micro-ordinateur : mise en réseau de l'expérience vidéoludique**

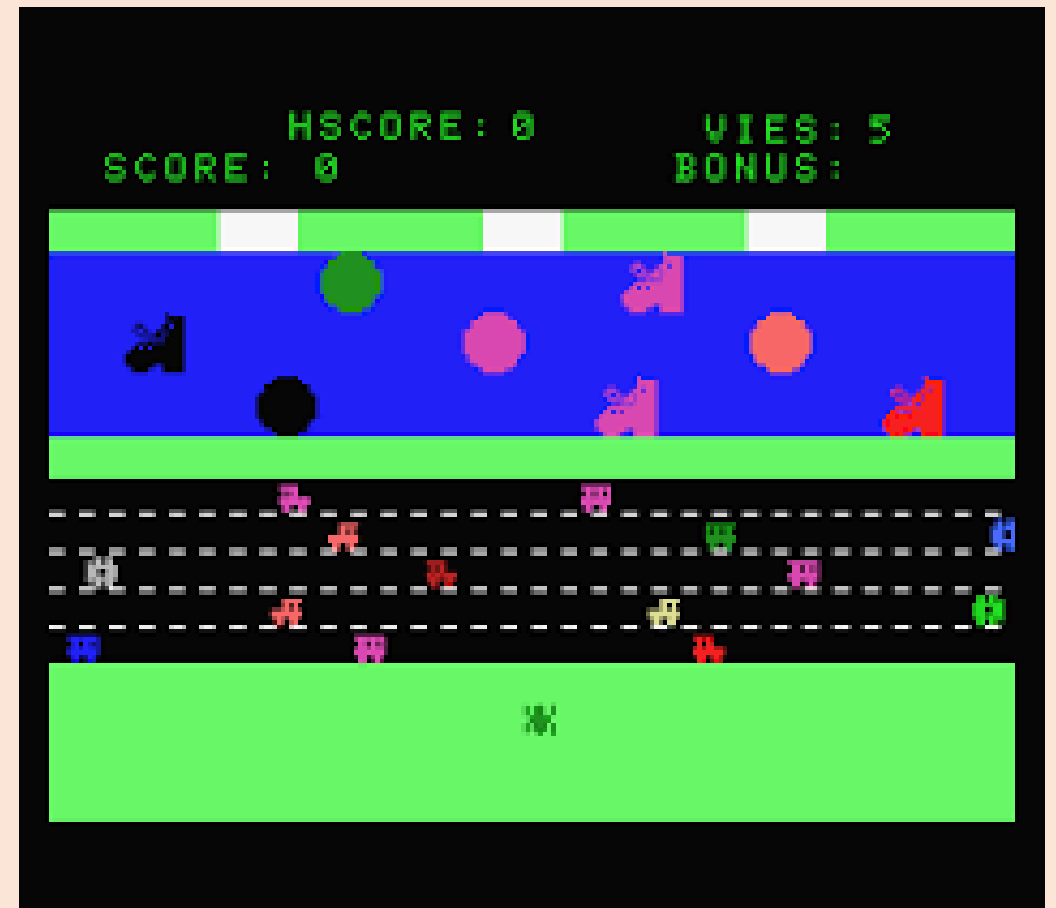
## 3.1. Le retour du hack



MSX, Microsoft, 1983

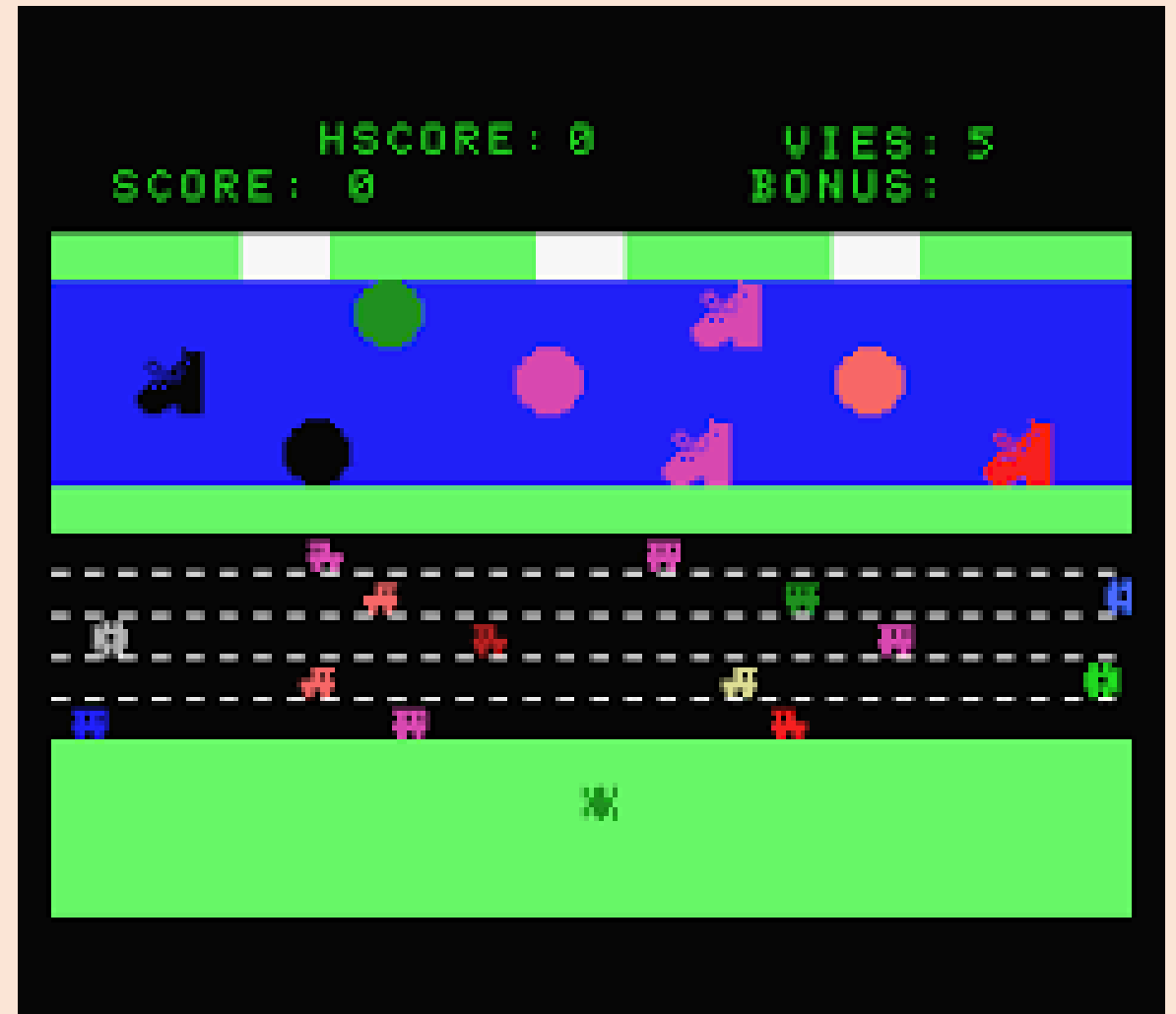
MSX = standard de micro-ordinateur  
Plusieurs fabricants (ici Toshiba)

## 2.6. Nintendo le sauveur



*Frogger*, programmé par un joueur sur son micro-ordinateur MSX personnel

## 2.6. Nintendo le sauveur



Comparaison jeu original (à gauche) et copie personnelle (à droite)



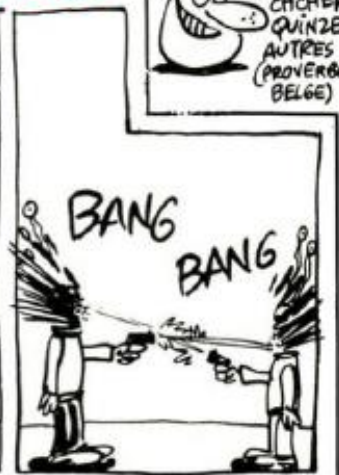
# FROG

Aidez un gentil batracien imprudent, à éviter les dangers du monde moderne.

Gilles GAMBIN

Mode d'emploi :

Notre grenouille doit regagner son nid, représenté par une des cases blanches en haut de l'écran. Pour cela, elle doit prendre garde à la circulation et traverser la rivière en évitant le contact avec la pollution figurée par divers objets. Le déplacement s'effectue à l'aide des touches fléchées, mais vous pouvez utiliser le joystick, en changeant STICK(0) par STICK(1) en ligne 500. Vous disposez de 5 vies, obtenez 1000 points arrivé dans un nid et 1000 points plus un bonus une fois les 3 nids occupés (tableau). La vitesse de la circulation augmente à chaque tableau, ainsi que le courant.



UN CON PEUT EN CACHER QUINZE AUTRES (PROVERBE BELGE)

```

1 REM=====
2 REM= AUTEUR : =
3 REM= GAMBIN Gilles =
4 REM= REALISE SUR : =
5 REM= SANYO PHC 28 S =
6 REM=====
12 OPEN"grp:"FOROUTPUTASH1
13 DIMA$(15)
15 COLOR,1,1:SCREEN2,2,0:DEFINTA-Y
16 HSC=0
18 PP=0:SC=0:BS=2000:VI=5:VT=0:Q=0
:GOSUB20000:GOSUB8010:RESTORE
20 FORI%=1TO15
25 A$(I)=""
30 FORN=1TO8
35 READX$
40 A$(I%)=A$(I%)+CHR$(VAL("&B"+X$))
|
50 NEXTN:NEXTI%
52 REM=====
54 REM= DEFINITION DES SPRITES =
56 REM=====
59 X=126:Y=160:A=50:B=200:C=145:D=
200:E=20:G=0:H=0:I=25
60 SPRITES(1)=A$(2):SPRITES(2)=A$(
4):SPRITES(3)=A$(2):SPRITES(4)=A$(
6):SPRITES(5)=A$(7)
63 SPRITES(6)=A$(7):SPRITES(7)=A$(
4):SPRITES(8)=A$(3):SPRITES(9)=A$(
2):SPRITES(10)=A$(6):SPRITES(11)=A
$(7):SPRITES(12)=A$(5):SPRITES(13)
=A$(2):SPRITES(14)=A$(2)
64 SPRITES(15)=A$(4):SPRITES(0)=A$(
1):FORI=23TO31STEP2:SPRITES(I)=A$(
8)+A$(9)+A$(10)+A$(11):NEXT:FORI=
24TO30STEP2:SPRITES(I)=A$(12)+A$(1
3)+A$(14)+A$(15):NEXT
141 REM=====

```

```

2080 REM 1er VOITURE ->
2090 DATA00000000
2100 DATA11111111
2110 DATA01101101
2120 DATA01101101
2130 DATA11111111
2140 DATA11111111
2150 DATA01100110
2160 DATA01100110
2190 REM 2
me VOITURE ->
2200 DATA00110110
2210 DATA00110110
2220 DATA11111111
2230 DATA11100111
2240 DATA11100111
2250 DATA11111111
2260 DATA01101101
2270 DATA00110110
2290 REM CAMION <-
2300 DATA00000000
2310 DATA11111000
2320 DATA01011000
2330 DATA01011000
2340 DATA11111111
2350 DATA11111111
2360 DATA01100110
2370 DATA01100110
2390 REM 1er VOITURE ->
2500 DATA00000000
2510 DATA11111111
2520 DATA01101101
2530 DATA01101101
2540 DATA11111111
2545 DATA11111111
2550 DATA01100110
2560 DATA01100110
2590 REM 2

```

LE JUSTICIER!

SECOURS!

SECOURS!

SECOURS!

```

3290 REM POLLUTION
3300 DATA11111111
3310 DATA11111111
3320 DATA11111111
3330 DATA01111111
3340 DATA01111111
3350 DATA00111111
3360 DATA00001111
3370 DATA00000111
3390 REM POLLUTION
3400 DATA11100000
3410 DATA11110000
3420 DATA11111100
3430 DATA11111100
3440 DATA11111110
3450 DATA11111111
3460 DATA11111111
3470 DATA11111111
3490 REM POLLUTION
3500 DATA11111111
3510 DATA11111111
3520 DATA11111111
3530 DATA11111110
3540 DATA11111100
3550 DATA11111100
3560 DATA11111000
3570 DATA11100000
4990 REM=====
4992 REM= FROGGIE DANS UN NID =
4994 REM=====
5000 Y=31:PUTSPRITE0,(X,Y),12:PLAY
"790L12S1M6553505ADFFFDAFDAECDEDM4
0000C1":FORP=1TO13000:NEXT
5010 PP=PP+1
5040 IFX>40ANDX<70THENLINE(45,30)-
(65,40),3,BF
5050 IFX<110ANDX<140THENLINE(115,3
0)-(135,40),3,BF

```

```

20030 LINE(30,4)-(41,5),13,BF:LINE
(50,4)-(61,5),13,BF:PSET(78,5),13:
PSET(79,5),13:LINE(80,4)-(124,5),1
3,BF:LINE(144,4)-(152,5),13,BF
20040 LINE(29,9)-(42,10),4,BF:LINE
(49,9)-(62,10),4,BF:PSET(74,10),4:
PSET(75,10),4:LINE(76,9)-(128,10),
4,BF:LINE(140,9)-(148,10),4,BF
20050 LINE(28,14)-(43,15),7,BF:LIN
E(48,14)-(63,15),7,BF:LINE(74,14)-
(81,15),7,BF:LINE(82,15)-(86,15),7
,BF:LINE(125,14)-(132,15),7,BF:LIN
E(136,14)-(143,15),7,BF
20060 LINE(27,19)-(34,20),3,BF:LIN
E(37,19)-(44,20),3,BF:LINE(47,19)-
(54,20),3,BF:LINE(57,19)-(64,20),3
,BF:PSET(77,19),3:PSET(78,19),3:LI
NE(79,19)-(102,20),3,BF:PSET(103,2
0),3:PSET(104,20),3:LINE(129,19)-
(139,20),3,BF
20070 LINE(26,24)-(33,25),11,BF:LI
NE(38,24)-(53,25),11,BF:LINE(58,24
)-(65,25),11,BF:LINE(96,24)-(101,2
4),11,BF:LINE(102,24)-(107,25),11,
BF:PSET(108,24),11:LINE(125,24)-(1
32,25),11,BF:LINE(136,24)-(143,25)
,11,BF
20080 LINE(25,29)-(32,30),9,BF:LIN
E(39,29)-(52,30),9,BF:LINE(59,29)-
(107,30),9,BF:PSET(108,29),9:LINE(
120,29)-(128,30),9,BF:LINE(140,29)
-(149,30),9,BF
20090 LINE(24,34)-(31,35),8,BF:LIN
E(40,34)-(51,35),8,BF:LINE(60,34)-
(103,35),8,BF:LINE(104,34)-(105,34
),8,BF:LINE(116,34)-(125,35),8,BF:
LINE(144,34)-(152,35),8,BF
20095 PLAY"100056M65535L8FEFE65E

```

Hebdogiciel, n°94-97, 1985



## 3.2. *Doom* et la démocratisation du jeu sur ordinateur



Atari ST, Atari, 1985



Amiga 500, Commodore, 1987

## 3.2. *Doom* et la démocratisation du jeu sur ordinateur



*Populous*, Bullfrog, 1989



*Wolfenstein 3D*, iD Software, 1991

## 3.2. *Doom* et la démocratisation du jeu sur ordinateur



L'impact de *Doom* pour S. Genvo :

1. Performance technique
2. Création d'un nouveau genre de jeu (le *fast FPS*)
3. Méthode de diffusion innovante (démonstration et vente par internet)

*Doom* cristallise l'image du jeu sur ordinateur :

- Culture du hacking
- Culte de la performance technique
- Importance d'internet

# Bilan

## Le jeu vidéo : l'histoire d'une évolution technique



1962



1985



1996



### 3.3. Internet : un réseau pour les gouverner tous ...

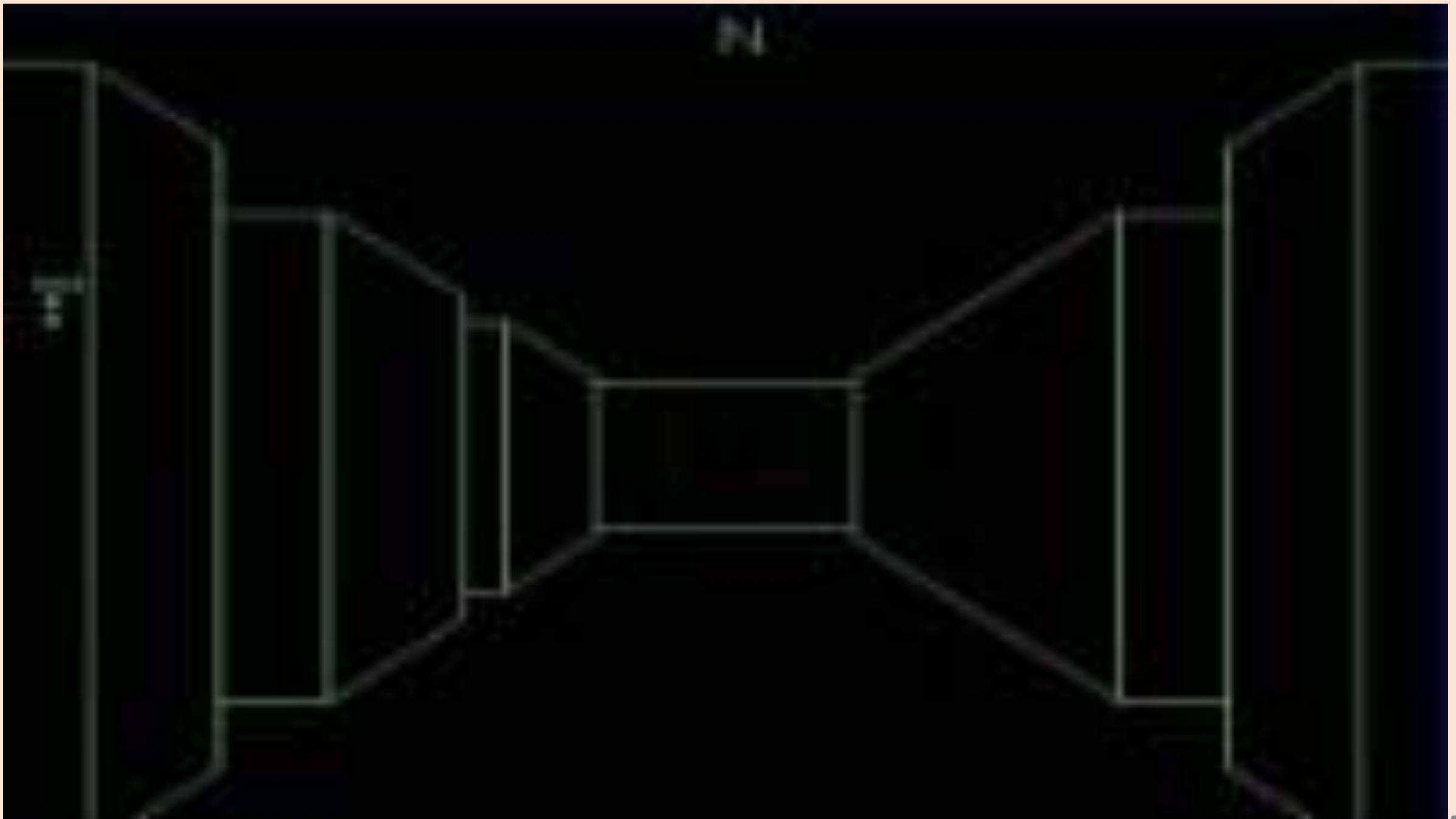
Réseau = interconnexion de plusieurs ordinateurs

Repères historiques :

- Internet  $\neq$  World Wide Web
- ARPANET : ancêtre d'Internet, 1967
- 1972 : invention du courrier électronique, Ray Thomlinson
- 1989 : Internet installé au CERN
- Années 90 : Tim Berners-Lee et Robert Cailleux développent les standards du Web (protocoles HTTP, langage HTML, URL, hyperliens, etc.)







*Maze War*, Steve Colley, Greg Thompson, Howard Palmer, 1973, Imlac PDS-1 Computer

### 3.3. Internet : un réseau pour les gouverner tous ...

**LAN = Local Area Network = Réseau Local**

- Connexion d'ordinateurs entre eux par câbles ou par WIFI
- Les LAN marquent le début de l'E-Sport (sport électronique) avec **les LAN Party**
- **LAN  $\neq$  jeu en ligne**
  - Le jeu en ligne contrairement à la LAN ne nécessite pas une présence physique des joueurs.





# DREAMHACK



### 3.4. Les MMORPG : ... et dans un monde virtuel les lier

MMORPG = Massively Multiplayer Online Role Playing Game  
= Jeu de rôle en ligne massivement multijoueur



Devenus tristement  
les MEUPORG



## 3.4. Les MMORPG : ... et dans un monde virtuel les lier

### Les MUD (Multi-User Dungeons) :

- Ancêtres des MMORPG
- Populaires dans les années 80
- Jeux d'aventures textuelles multijoueurs

```
the surface of a river [n, s, e, w, u, d]
    Beneath a veil of misty vapors is a dark river, stirring slowly with strange currents that seemingly mill about while failing to achieve a consistent direction. As wisps of vapor rise, the water beneath them sparkles with bits of iridescent color, as if refracting light in the manner of a prism. Below is the body of the river. A narrow gray-sand shoreline is to the south and west. Northward and eastward is the surface of the river. The area is dark.
    A squidshrimp is here.
    Obvious exits are north, south, east, west, up and down.
> exa squidshrimp
    This is a miniature tentacled horror with two compound eyes peering out from an apparently randomly arranged mass of spongy fleshy pink and orange chitin. A tiny beak opens and closes incessantly below the eyes. It looks about a fifth of a dimin across and three quarters of a dimin long. It is in good shape.
>
    A dioract bursts upward from the water below, hurling itself through the air with massive strokes of its webbed arms to smash into your left hand head-first.
    You attack a dioract.
    You form your left hand into a vicious claw and strike at the dioract, but it blocks it with its right claw.
    [ Spirit: 1142 Endurance: 577/578 Speed: 29 Head: 50.7 Chest: 111.6 ]
    The dioract attacks you with its right claw, but you dodge.
    The dioract attacks you with its left claw, but you dodge.
    [ Spirit: 1142 Endurance: 575/578 Speed: 29 Head: 50.7 Chest: 111.6 ]
    You form your right hand into a vicious claw and strike at the dioract, but it blocks it with its right claw.
    You attack the dioract with your left hand, but it blocks it with its left claw.
    The dioract attacks you with its left claw, but you dodge.
    The dioract connects adequately and munches on your right leg with its mouth, despite your attempt to dodge.
    [ Spirit: 1142 Endurance: 571.3/578 Speed: 29 Head: 50.7 Chest: 111.6 ]
    The dioract fails to block your right hand with its right claw, and it connects by the slimmest of margins, but it glances off the dioract's chest.
    You form your right hand into a vicious claw and strike at the dioract, but it blocks it with its left claw.
    The dioract attacks you with its right claw, but you dodge.
    You believe that the dioract has found a weakness in your head.
    The dioract connects adequately and rakes your head with its right claw, despite your attempt to dodge.
    You have been stunned by the pain and trauma.
    The world goes silent.
    Your hearing returns.
    [ Spirit: 1142 Endurance: 567.6/578 Speed: 29 Head: 30/50.7 Chest: 111.6 ]
```



## 3.4. Les MMORPG : ... et dans un monde virtuel les lier

*Ultima Online* :

- 1997
- Producteur : Richard Garriott, célébrité du jeu vidéo
- Directeurs : Ralph Koster et Starr Long
- Considéré comme le premier véritable MMORPG



Cf. ICHBIAH Daniel, « Ultima Online » in *La Saga des jeux vidéo, cinquième édition*, Houdan, Pix'N'Love Editions, 2011, p. 295-309





## 3.4. Les MMORPG : ... et dans un monde virtuel les lier

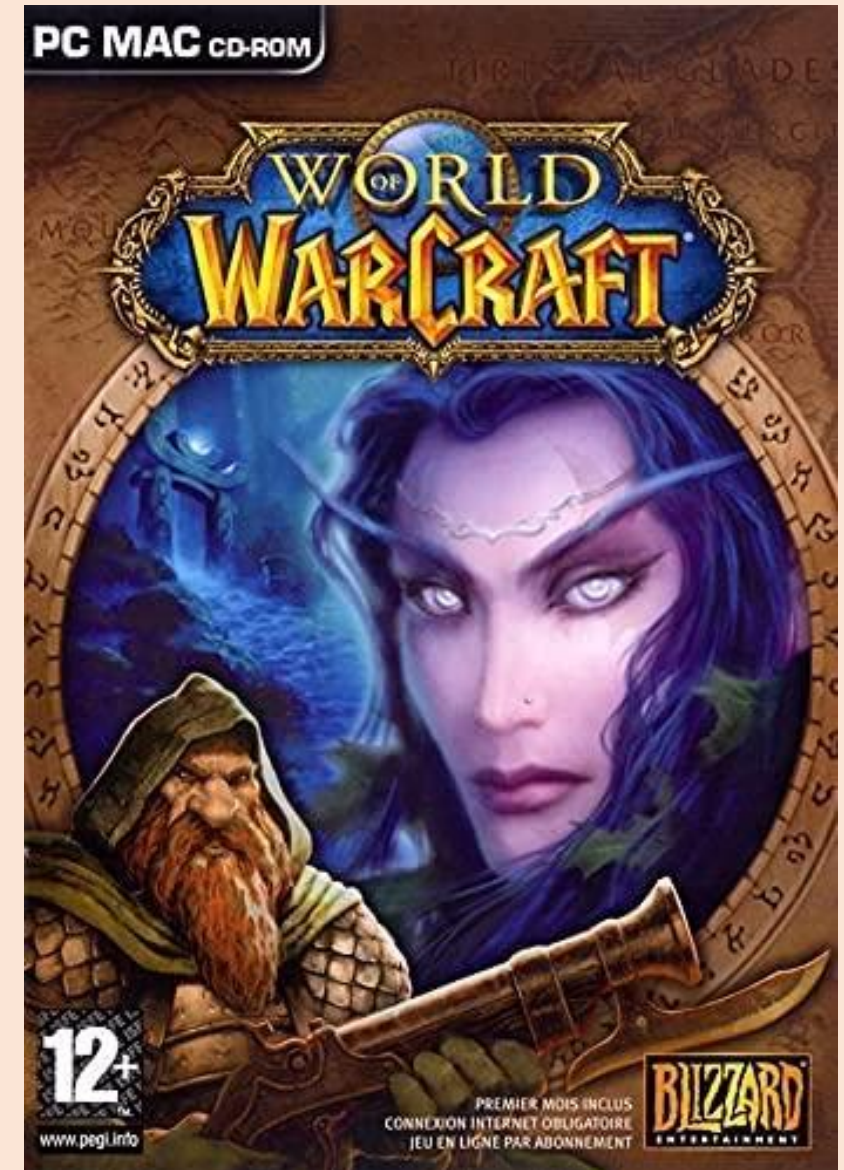
*Ultima Online :*

- Développement d'un **monde persistant** : un monde virtuel qui continue d'exister quand on n'y joue pas
- Liberté des expériences ludiques, principe du **gameplay émergent** : en interagissant avec les éléments du jeu, les joueur.euse.s développent de nouvelles mécaniques, de nouvelles formes de *gameplay*

### 3.4. Les MMORPG : ... et dans un monde virtuel les lier

*World of Warcraft* :

- 2004, Blizzard Entertainment
- 10 Millions d'abonné.e.s en 2008 (Guinnes World Record du MMORPG le plus populaire)
- Franchise transmédia dans le monde de *Warcraft*
- Objet prisé par les *game studies*









Apocalypse  
organisée en jeu  
par Blizzard  
pour fermer les  
serveurs de test





Extrait de  
*gameplay*  
d'un raid.

Le célèbre  
« Leeroy  
Jenkins »



## 3.4. Les MMORPG : ... et dans un monde virtuel les lier

### Narration et MMORPG :

- **Notion de *roleplay* central** (renvoie à la *mimicry* de Roger Caillois)
- Laurent Bazin : MMORPG = lieu d'une infinité de possibles narratifs
- Sébastien Genvo : MMORPG = narration impossible puisque l'objectif des quêtes consiste à faire évoluer l'avatar et non un récit complexe
- Frédéric Marti : MMORPG = « Jeux Temporels et Evolutifs » où c'est cette évolution constante qui génère de la narration
- Matthieu Triclot : MMORPG = « héroïsme égalitariste » qui nie le caractère épique du récit

## **4. Le jeu moderne : le succès des consoles de salon**

## 4.1. Les *Big 3* du jeu vidéo : l'absence de Sega

The SEGA logo is displayed in a stylized, blue, blocky font with a white outline, set against a white rectangular background.

- Entreprise créée en 1960
- Gros succès à l'international – devant Nintendo dans les années 1990
- Mascotte : Sonic
- *Megadrive* : 1988
- *Saturn* : 1994
- *Dreamcast* : 1998 → première console 128 bits, première console reliée à internet.
- En 2001, Sega se retire du marché des constructeurs de jeu vidéo.



## 4.2. Sony et l'arrivée de la playstation

**SONY**



- Créée en 1946
- Beaucoup d'innovations :
  - Transistors et innovation audio et radio au début
  - Cassette (K7) vidéo couleur en 1971
  - Walkman en 1979
  - CD (Compact Disc) en collaboration avec Phillips en 1982
  - Premier caméscope grand public en 1983
  - Disquette 3,5 pouces en 1985 ;
- Arrivée sur le marché du jeu vidéo avec le **CD-Rom**

## 4.2. Sony et l'arrivée de la playstation



- La *Playstation* : 1994 au Japon, 1995 en Europe et Amérique du Nord
- 104,25 millions d'unités vendues



## 4.3. De nouvelles étapes dans la narration vidéoludique dans les années 90

Le CD-ROM = évolution de la narration vidéoludique



Amélioration de l'espace vidéoludique



Amélioration des cinématiques

## 4.3. De nouvelles étapes dans la narration vidéoludique dans les années 90

### L'Espace vidéoludique :

- Arrivée de la 3D
- « Henry Jenkins a également montré les limites de la *narratologie* en partant de la question de la spatialité des jeux vidéo. D'après lui, c'est moins le récit qui donne les éléments de la narration dans un jeu vidéo, que la navigation dans un espace (Jenkins, 2004) » - S.R. Rufat, H. T. Minassian, « Espace et jeux vidéo » in *Les Jeux vidéo comme objet de recherche* (p. 77-99)

*Crash Bandicoot, Sony, 1994*



*Spyro the Dragon, Sony, 1996*

## 4.3. De nouvelles étapes dans la narration vidéoludique dans les années 90

### L'Espace vidéoludique :

- Aspen Aarseth : « narration ergodique » (1997) → narration dans laquelle on navigue  $\neq$  narration linéaire



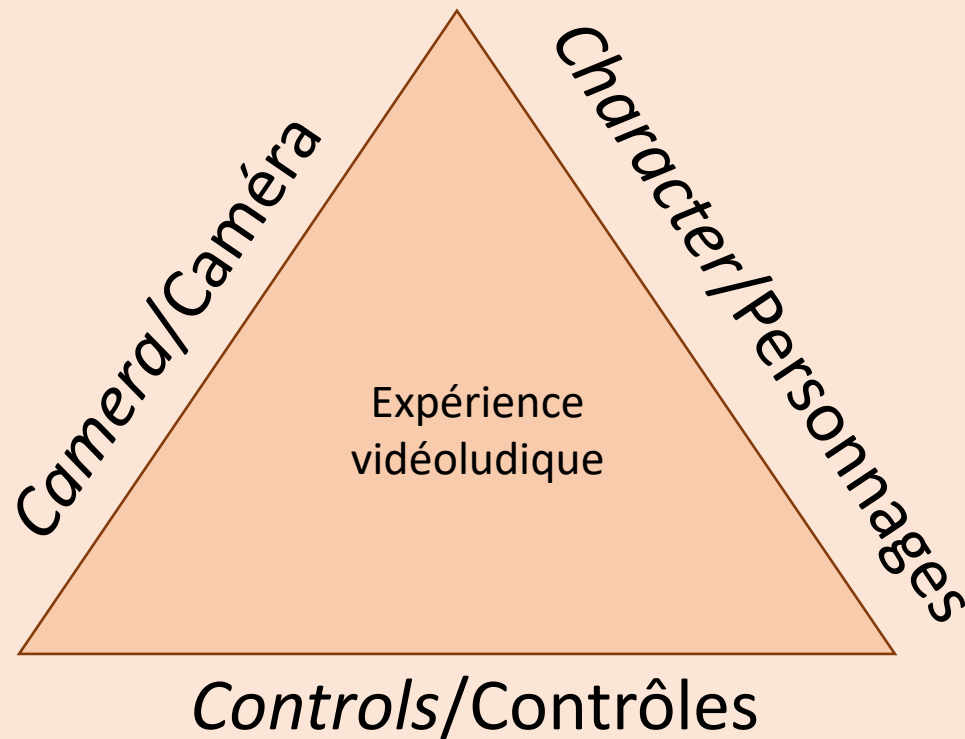
Tomb Raider, Eidos Interactive, Square Enix, 1996

- « L'approche ludologique avance que les pratiques spatiales sont induites plus par les règles que par ces représentations, qui ne font que rendre ces règles accessibles au joueur (Juul, 2005), puisque l'espace est simulé en fonction de ces règles (Frasca, 2003). Les règles définissent le niveau de détail de cet espace et surtout les éléments de décor avec lesquels le joueur peut interagir [...] : c'est la façon dont l'espace est simulé qui définit les types de jeu (Juul, 2009). » - Rufat et Ter Minassian, op. cit.



## 4.3. De nouvelles étapes dans la narration vidéoludique dans les années 90

Un principe de *game design* qui peut servir de grille d'analyse : **les 3 C**



Exemples :

- *New Super Mario Bros. U Deluxe*, 2019, Nintendo, Switch
- *Super Mario Odyssey*, 2013, Nintendo, Switch
- *Spider-Man*, 2018, Insomniac Games, PS4-PS5
- *Fortnite*, 2017, Epic Games, Multiplateforme
- *Unpacking*, 2021, Witch Beam, Multiplateforme



SUPER  
MARIO BROS. U  
DELUXE















4K HDR

PS5





15:51  
Venerable  
Restaurant









Handmade

unpacking





## 4.3. De nouvelles étapes dans la narration vidéoludique dans les années 90

### Les cinématiques :

- La PS1 → célèbre pour les cinématiques des jeux.
- Pour Triclot → éléments ludiques ambivalents
- « constituent des ruptures dans l'expérience de jeu » qui brisent le lien qui « relie le joueur à son avatar et replacent le premier dans la position de spectateur passif. » (F. Barnabé, *Narration et jeu vidéo*, p. 30)

## 4.3. De nouvelles étapes dans la narration vidéoludique dans les années 90

« Alain et Frédéric Le Diberder considèrent, pour leur part, que les jeux vidéos [sic] procurent cinq plaisirs : la compétition, l'accomplissement, la maîtrise d'un système, le récit et le spectacle. Les scènes cinématiques contribuent pleinement à la réalisation des deux derniers, et à la reconnaissance du second. En somme, elles permettent au jeu d'action de trouver, et de maintenir cet équilibre, qui fait du joueur parfois un acteur conquérant et volontaire, parfois un spectateur consentant et ravi. » (Mpondo-Dicka, p. 20)

## 4.3. De nouvelles étapes dans la narration vidéoludique dans les années 90

*Final Fantasy VII*, un cas d'école des cinématiques :

- Sorti en 1997 sur PS1
- Développé par Square (Yoshinori Kitase, Hironobu Sakaguchi, et al.)
- Exemple du JV comme vecteur d'émotions



## 4.4. La Playstation 2, la console de la maturité

- *Playstation 2* → 2000
- Plus de 155 millions d'unités vendues
- Lecture des DVD
- Accès à Internet





## 4.3. De nouvelles étapes dans la narration vidéoludique dans les années 90

Pubs PS2 de David Lynch



## 4.5. Microsoft et la xbox



### Microsoft :

- Fondé par Bill Gates et Paul Allen en 1975
- *Windows*
- La suite Office (*Word, Excel, Powerpoint, etc.*)
- Ordinateurs Surface
- Etc.

## 4.5. Microsoft et la xbox



### La Xbox :

- Sortie en 2001
- Echec à l'international lors de sa sortie
- Participe à la démocratisation du jeu en ligne sur console
- Beaucoup de RPG (jeux de rôle) occidentaux



## Sony

*Final Fantasy XII*, Square Enix, 2007 (exclu PS2 au lancement)



*Dragon Quest: L'Odysée du Roi Maudit*, Square Enix, 2006



## Microsoft

*Fable: The Lost Chapters*,  
Lionhead Studios, 2004  
Xbox et PC

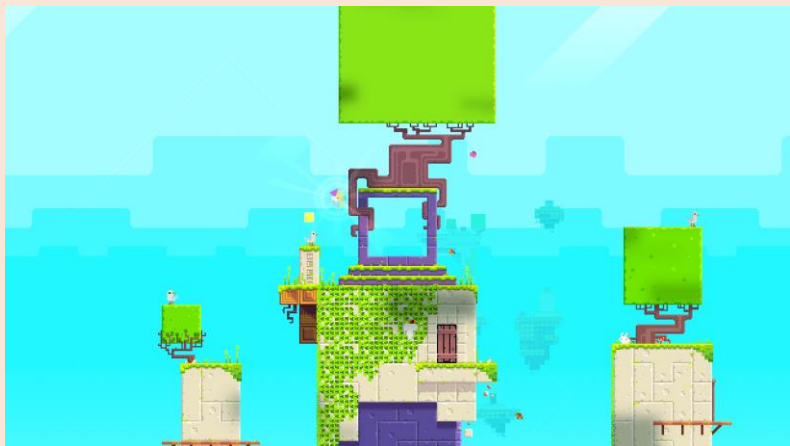


*Halo: Combat Evolved*, Bungie, 2002,  
XBOX et PC



*Star Wars: Knights of the  
Old Republic*, Bioware,  
2003, Xbox et PC





## La Xbox 360 :

- 2005



- Mise en avant du marché dématérialisé sur console → Xbox Live Arcade

- Mise en avant du jeu indépendant sur consoles → Xbox Indie Game Live

- → sortie de jeux indés célèbres :

- *Braid*, Jonathan Blow, 2008

- *Super Meat Boy*, Edmund McMillen, 2010

- *Fez*, Phil Fish, 2012



Sony

*Uncharted 2*, Naughty Dog, 2009



Microsoft

*Halo 3*, Bungie, 2004



*The Last of Us*, Naughty Dog, 2013



*Gears of War*, 2006, Epic Games











## Pour une herméneutique du jeu vidéo



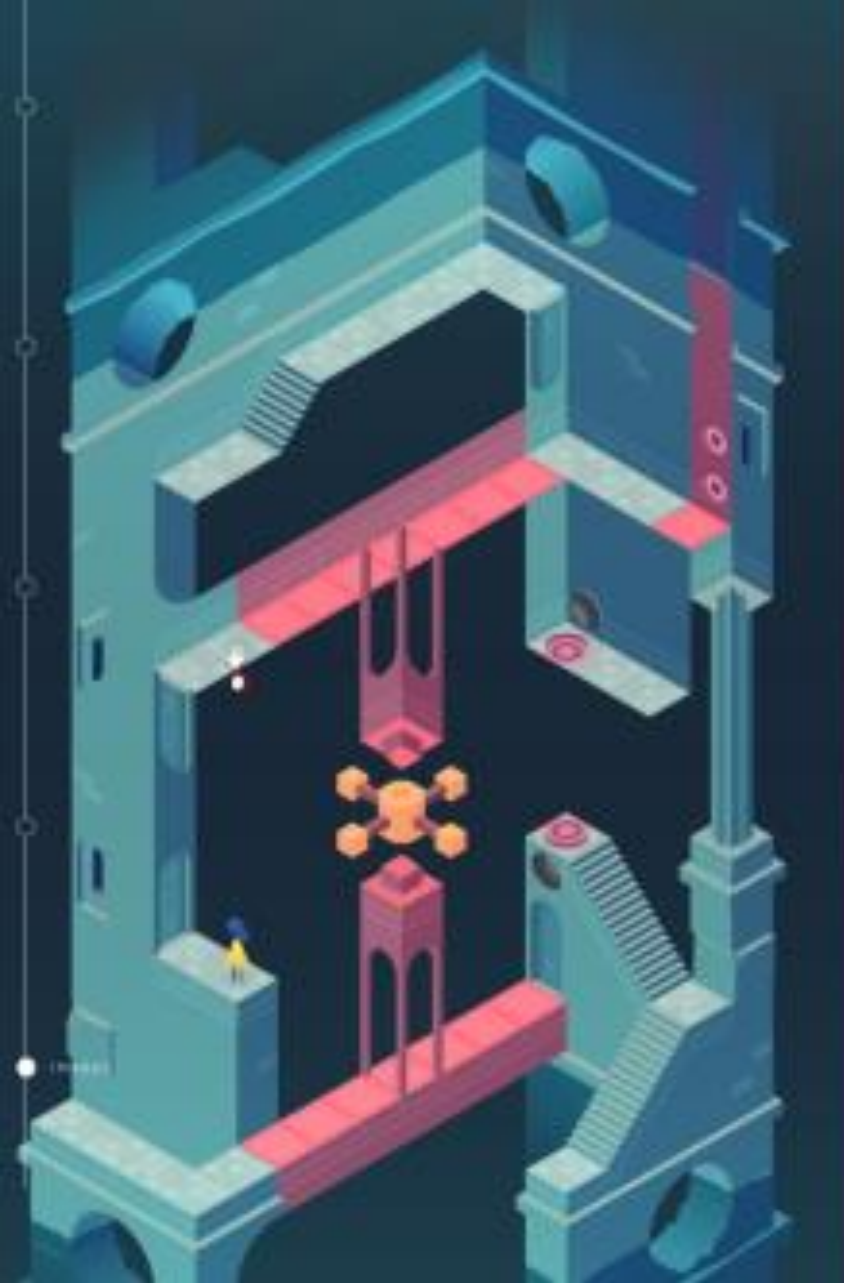
Game Next Door, « Nos choix ludiques nous appartiennent-ils ? Game Next Door #12 » in *YouTube* [En ligne], 2016, 13 min. 19



# Conclusion : quelques tendances des expériences vidéoludiques contemporaines

Le jeu sur *smartphone* :

- Support le plus utilisé pour jouer aujourd'hui (plus de 50% d'après le sondage du SELL)
- Considéré au début comme du « faux » jeu vidéo, du jeu vidéo trop facile, trop *casual*
- Changement d'attitude ludique → réinvention de nouvelles formes de *gameplay* induites par le dispositif technique (tactile, gyroscope, etc.)
- Invention d'une nouvelle grammaire vidéoludique pour accéder à une légitimité



*Monument Valley, Ustwo, 2014*



90







*Clash Royale,*  
Supercell, 2016



# Conclusion : quelques tendances des expériences vidéoludiques contemporaines

La réalité virtuelle :

- Nouvelle façon d'appréhender le jeu vidéo (bien qu'il y ait eu de nombreuses tentatives)
- Extrait du film *Le Cobaye*, Brett Leonard, 1992 (<https://www.youtube.com/watch?v=uKqrfDGqB9g>)
- Retour de *Illinx* (R. Caillois) → retour de l'expérience physique
- Périphérique qui implique de concevoir une nouvelle grammaire
- Enjeux liés à l'immersion (cf. « L'immersion n'existe pas », M. Triclot, 2012 ; « L'immersion fictionnelle au-delà de la narrativité », G. Trépanier-Jobin et A. Couturier, 2018 ; « Le jeu vidéo entre dépendance et plaisir immersif : les trois formes d'immersion vidéoludique », D. Arsenault et M. Picard, 2008)

# Conclusion : quelques tendances des expériences vidéoludiques contemporaines

Le *game as a service* :

- « Au fil des innovations, le jeu vidéo est ainsi passé d'un modèle industriel, lié à la vente d'un produit, à un modèle de service, où l'accès au jeu est gratuit et où prime l'animation d'une communauté de joueurs et les achats de service complémentaire. » (Benghozi et Chantepie, p. 136)
- Le jeu vidéo entre dans une « économie de l'expérience » → vente de service et non plus de support
- Issu du jeu par abonnement, de la logique des DLC, du Free-to-play
- Exemple intéressant à analyser : *Fortnite*, Epic Games, 2017 dont le contenu ajouté sans cesse semble incohérent et qui pourtant participe au *fun* du jeu.
  - *Fortnite* mériterait que l'on s'y intéresse à travers l'angle du *fun* (cf. M. Triclot)
  - Le jeu peut être considéré comme un « métavers » (LE concept technologique du moment ...) ou en tout cas comme un gigantesque parc d'attraction vidéoludique

# Conclusion

Merci de votre attention !

Des questions ?