



Esteban Giner, doctorant chercheur

Les mécaniques du cœur

le game design des petites attentions vidéoludiques



UNIVERSITÉ
DE LORRAINE



centre de recherche sur les médiations
communication - langage - art - culture

OMNISHI

Observatoire des Mondes Numériques
en Sciences Humaines



Introduction : la tendresse et l'attention dans les jeux



« Vous êtes terriblement gentil de prendre du temps pour parler à une souris. Cette souris vous aime. » Cette ligne de dialogue, extraite du jeu Earthbound (Hal laboratory, Ape Inc., 1994),



Undertale, Fox, 2015. The friendly rpg where nobody has to die.

Introduction : des tendances industrielles en co-construction



Can You Pet the Dog?

@CanYouPetTheDog

A catalog of pettable animals in video games

Run by @TristanACooper

Traduire la biographie

hello@canyoupetthedog.com [tiktok.com/@canyoupetthedog](https://www.tiktok.com/@canyoupetthedog)

A rejoint Twitter en mars 2019

7 abonnements 533,9 k abonnés



- Can you pet the dog
 - Wholesome games
- ⇒ Deux tendances de l'industrie



Coping by playing /////Care game design

- les réseaux et plus généralement les objets numériques sont aussi des outils qui permettent aux individus de gérer leur anxiété, de partager sur leur propre santé mentale et de chercher du soutien auprès d'une communauté de pairs.
 - Giner, E., (2021). Coping by playing: framing play as a coping strategy. Pandemics and Games Essay Jam.
 - Giner & Genvo, (à paraître).
- Le *care* et la *carewave* des mouvements dont les jeux amènent « tous les participants à la pleine conscience, à l'empathie, à la compréhension » (Carewave Manifesto, sans date)



Pet the Pup at the Party, Will Herring, 2017

Des expériences pour co-gérer sa propre anxiété



Le voyage socialisant à travers la gentillesse et la tendresse ?

Le voyage socialisant, une notion empruntée à Pascaline Lorentz

- "We support the idea that socialization process has been channeled by gaming at The Sims because of the relationship the gamer maintains with his personages." ([Lorentz et al 2013:4](#))
- "We named that sociological movement: the socializing voyage. By taking roles (Turner, 1972; Mead, 2001), individuals socialize and learn how to behave in society." ([Lorentz et al 2013:5](#))

➔ Objectif de la communication : interroger les mécaniques ludiques gentilles, bienveillantes et tendres pour qualifier les façons dont nos rapports aux jeux (vidéo) évoluent et les façons dont cela structure nos représentations du monde ?



Sémantisation de la tendresse ?

Des vignettes pour comprendre ce qu'il se joue



Kind Words : l'attention comme boucle de gameplay

Les studios de jeux vidéo se positionnent également sur des contenus qui sont à la fois des jeux et des outils de gestion du bien-être mental.

Kind Words, qui a remporté un BAFTA et le Grand Prix Indiecade, propose à ses joueurs d'échanger des lettres. Il a la réputation d'être le seul réseau social, selon Kotaku, à ne pas avoir de trolls.

Ce ne sont là que quelques exemples de ce qu'un studio peut faire s'il veut s'engager dans des expériences qui prennent soin et soutiennent le bien-être mental de ses joueurs.



Popcannibal [développeur] 25 août 2019 à 21h08

One of the choices we made which helps reduce bad behavior, is that letters written to individuals aren't public and cannot be replied to. So trolls will never get any feedback or satisfaction from being mean.

#2





La dernière feuille d'automne : petites attentions et *quest design*



Quest Design : « l'agencement d'éléments de narration donnant un sens aux actions d'une audience-joueuse » (Giner, 2021)

Giner, E., (2021), « Quels enjeux narratifs et discursifs pour le *play design* des légendes ?. Le cas des *mothertales* », *Romanesques Revue du Cercil / Roman & Romanesque*, Hors-série, Jeu vidéo et romaneseque, p. 87-99



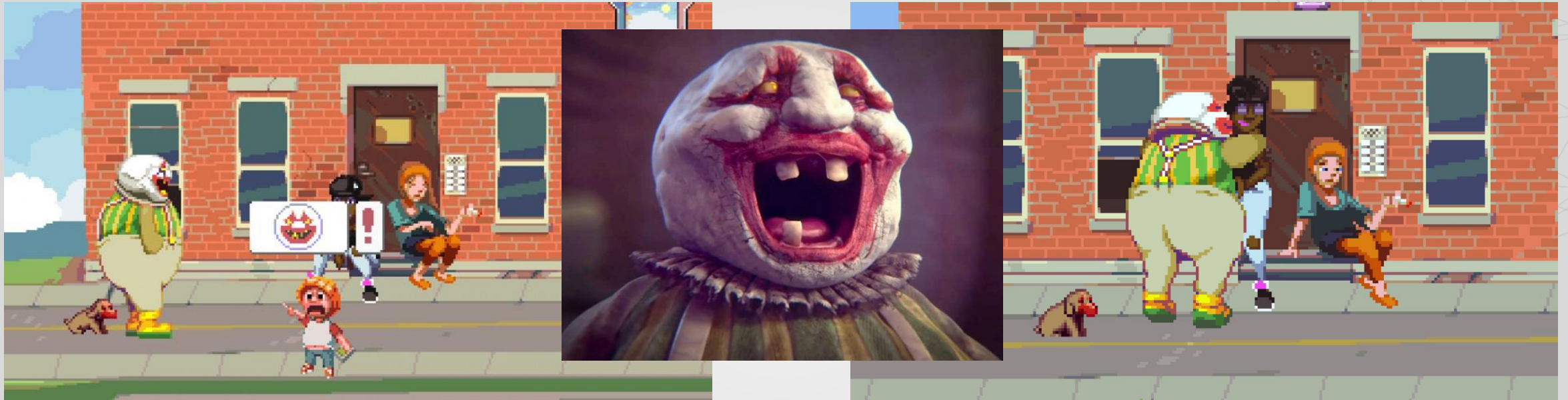
Yakuza : les amitiés parasociales



Relation parasociale : la relation apparente (en face-à-face) entre une audience spectatrice d'un média de masse comme la télévision et les individus présents dans ce média de masse (acteurs et actrices, *performers*, présentateurs et présentatrices, etc.).



Dropsy : la tendresse comme récompense signifiante



“Challenging puzzles and complex conundrums stand between Dropsy and his goal of redemption but with some clever thinking, cheerful hugs, and the help of his animal companions, Dropsy can alter his fate and win the hearts of the people around him.” (<http://dropsythec clown.com/>)



À la *Games Done Quick*: les tendresses performatives





À la *Games Done Quick*: les tendresses performatives



GAME: SUPER METROID

BID: SAVE OR KILL THE ANIMALS TOTAL: \$278,581.24

Description

You know the drill. Determine the fate of the animals at the end of the Super Metroid run.

Name	Run	Description	Amount	Goal
Kill the Animals	Super Metroid	They smell. They cost time to save.	\$142,909.74	(None)
Save the Animals	Super Metroid	Canon ending. They're cute.	\$135,671.50	(None)

[Back to Bid Index](#)

[Back to Main Index](#)

Running on Django with Python
Python code by UraniumAnchor, SMK, and jdeng
CSS by Cool Matty



Elden Ring: l'attention comme choix moral



PRATTLING PATE
"YOU'RE BEAUTIFUL"



Effect	Scaling
Emits a voice that says "You're beautiful"	-
FP Cost	-



LARVAL TEAR



Type	Key Item
Effect	
Material needed by Rennala to grant rebirth	





**Définir les petites attentions
et la tendresse...**



**Définir les petites attentions
et la tendresse... ?**



Les attentions fictionnelles, un vœu pieu des recherches sur les jeux

De fait, un environnement dans lequel nous ne pouvons que tuer des dragons, quelle que soit la façon dont nous pouvons transformer leur apparence, est moins souhaitable qu'un environnement dans lequel nous pouvons également les domestiquer, les vénérer, nous allier avec eux contre d'autres monstres, ou peut-être même les emmener faire un tour.

Murray, J. H. (2016[1997]). *Hamlet on the Holodeck : The Future of Narrative in Cyberspace* (updated edition edition). The MIT Press.



L'attachement au cyber-choses

« L'attachement aux “ cyber-choses”, dont font partie les personnages de jeux vidéo, commence à susciter l'intérêt des sciences humaines et sociales, en écho aux inquiétudes naissantes du politique » (2017:82).

Schmoll, P. (2017). Être amoureux d'un artefact. La fabrique du sentiment dans les jeux vidéo. *Revue des sciences sociales*, 58, 8699.





Penser les interactions et leur alignement sur un compas moral

Même dans une œuvre aussi légère qu'Adventure, la méthode scientifique inhérente au processus de lecture de la fiction interactive amène le ou la lectrice à réfléchir sur elle-même. Lorsque deux ou plusieurs personnes jouent ensemble, cet aspect de la fiction interactive conduit souvent à des discussions philosophiques. Par exemple, lorsque la routarde mentionnée précédemment a été tuée à plusieurs reprises par des nains parce qu'elle ne se sentait pas moralement légitime de les tuer, elle a insisté sur le fait qu'il "doit y avoir du bon dans chaque créature". Son partenaire lui a répondu que cette position lui avait causé beaucoup de mal dans sa vie. Ils ont ensuite discuté de la meilleure façon de reconnaître et de traiter les personnes immorales. La fiction interactive imite certes l'action, mais c'est également un genre qui suscite la réflexion et la contemplation. (Buckles 1985:186, traduction de l'auteur)

Buckles, M. A. (1985). Interactive Fiction : The Computer Storygame «Adventure».



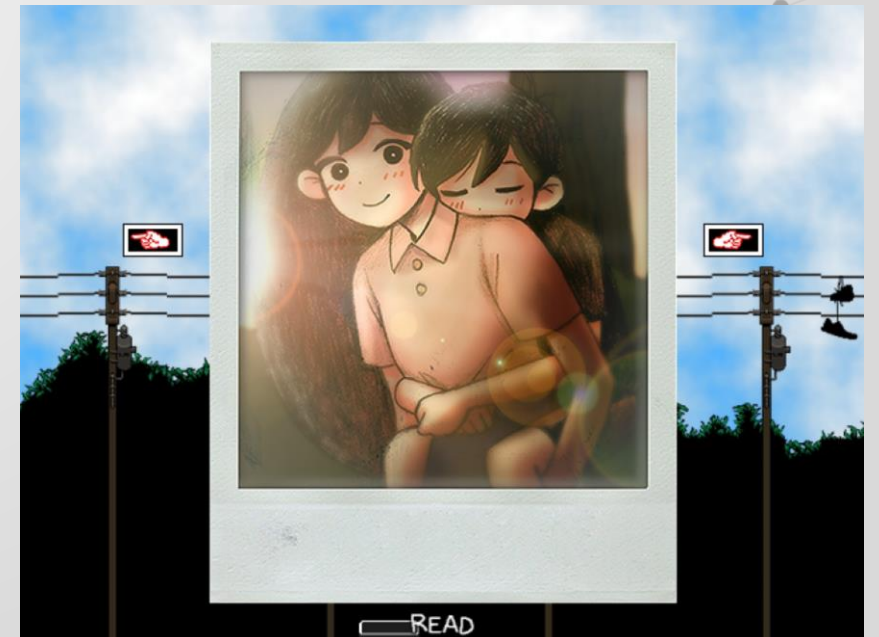
Moon: The Remix RPG (Love-De-Lic, 1997, 2020)



La matérialité affective des relations parasociales

la matérialité affective est « une approche critique pour comprendre comment un engagement avec des structures textuelles façonne l'expérience affective des récits médiatisés par ces structures textuelles » (Veale 2021:2, ma traduction)

Veale, K. (2021). "If anyone's going to ruin your night, it should be you" : Responsibility and affective materiality in Undertale and Night in the Woods. Convergence.





La gentillesse, contradictoire avec d'autres régimes d'expérience ?

Tuunanen, J., & Hamari, J. (2012). Meta-synthesis of player typologies. *DiGRA Nordic '12: Proceedings of 2012 International DiGRA Nordic Conference*, 10, 14.

Author(s)	Year	Basis for categorization in the study	Presented player types	Games in the study
Leo Whang Lee	2004	Psychographic	Single-oriented player, Community-oriented player, Off-real world player	Lineage (MMO)
Tseng	2010	Psychographic	Aggressive gamer, Social gamer, Inactive gamer	Online games in general
Yee	2006, 2007	Psychographic	Achievement, Social, Immersion	EverQuest, Dark Age of Camelot, Ultima Online, and Star Wars Galaxies (MMOs)
Zackariasson et al.	2010	Psychographic	Progress & provocation, Power & domination, Helping & support, Friends & collaboration, Exploration & fantasy, Story & escapism	World of Warcraft (MMO)
Stewart	2011	Behavioral Psychographic	Guardian/Achiever, Rational/Explorer, Idealist/Socialiser, Artisan/Killer, Conqueror, Wanderer, Manager, Participant, Hardcore, Casual	The same ones as in the previous studies that it combines
Bartle	1996	Behavioral	Achiever, Explorer, Socialiser, Killer	MUDs
Drachen et al.	2009	Behavioral	Veteran, Solver, Pacifist, Runner	Tomb Raider: Underworld
Ip Jacobs	2005	Behavioral	Hardcore gamer, Casual gamer	Non exclusive
Kallio et al.	2011	Behavioral	Social mentalities, Casual mentalities, Committed mentalities	Non-exclusive
Hamari Lehdonvirta	2010	Behavioral	For example character levels and classes	EverQuest, Habbo, Puzzle Pirates, World of Warcraft... (Online games)
Jansz Tanis	2007	In-game demographic	Non-clan member, Amateur, (Semi-)professional	Counter Strike (Online game)
Williams et al.	2006	In-game demographic	Group centrality, Size of the guild, Type of server, Faction	World of Warcraft (MMO)





L'industrie du jeu vidéo tout en controverse (Perret, Giner, à paraître)



MOTHERBOARD
TECH BY VICE

'Red Dead Redemption 2' Players Are Excited to Attack and Kill Feminists in the Game

Rockstar Games included a historically accurate portrayal of women fighting for their right to vote, and players are making the worst of it.



Conclusion : **Le cœur gameplay de la** **gentillesse ?**



Catégoriser, en restant critique, les comportements gentils ?

Audience Roles	Types of Emotions		
	World	Artifact	Game
Observer-participant	Narrative events Environments	Style/Plot/Design	Game events
Actor-participant	Role-play	Author/Artist	Gameplay

<u>Types of Emotion</u>	<u>Audience Roles</u>	
	Observer-participant	Actor-participant
Ecological	Sensory environment	Proprioception
Narrative	Narrative situations	Roleplay
Game	Game events	Gameplay
Artifact	Design	Artistry

Frome, J. (2006). Representation, Reality, and Emotions Across Media. *Film Studies*, 8(1), 12-25. <https://doi.org/10.7227/FS.8.4>

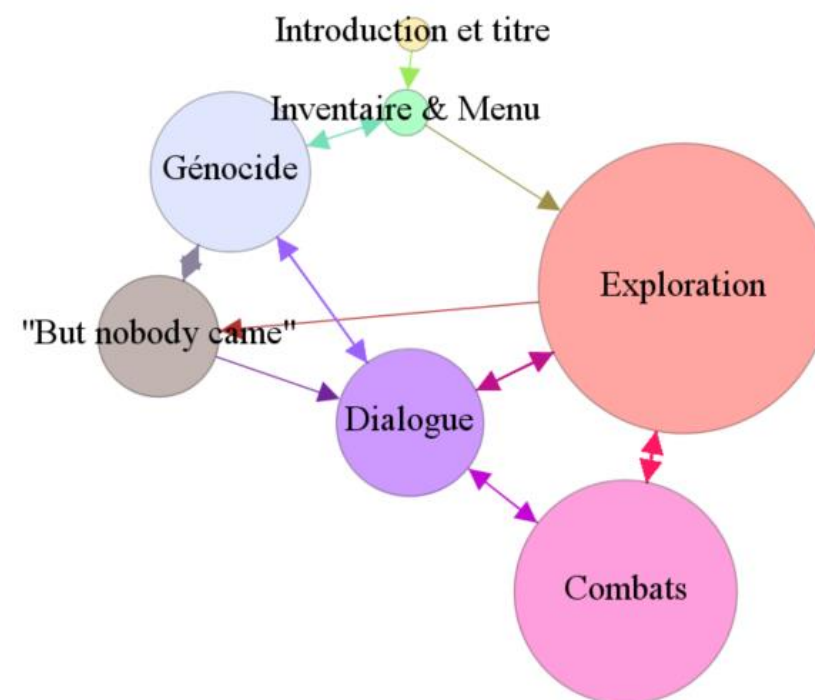
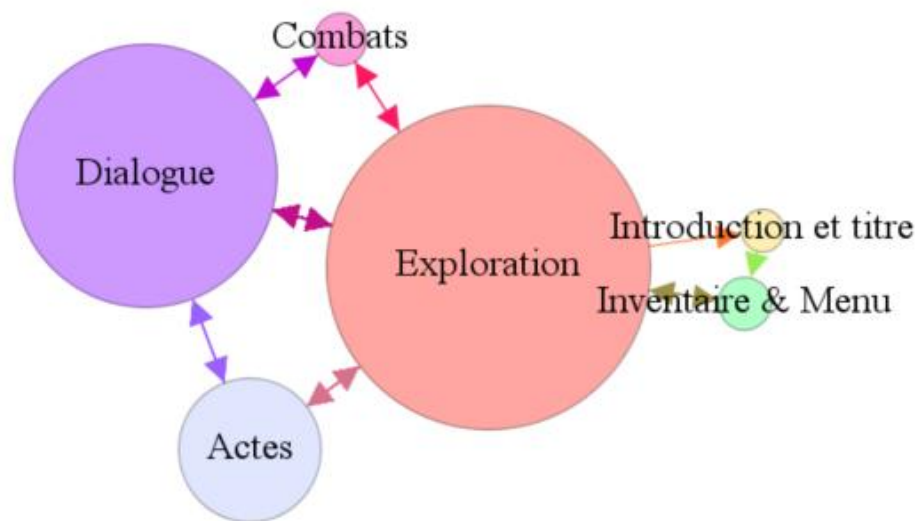
Frome, J. (2007). *Eight Ways Videogames Generate Emotion*.

<http://www.digra.org/wp-content/uploads/digital-library/07311.25139.pdf>

Activist Games	Flanagan, 2009.	« Activist games can be characterized by their emphasis on social issues, education, and, occasionally, intervention. » (p.13)
Empathy Games	Brice, 2017. Pozo, 2018.	Empathy Games « seeks to expand the awareness and sensitivity of the person empathizing, rather than to communicate with or aid the person being empathized with. » (Pozo, 2018)
Expressive Games	Genvo, 2020.	« un jeu expressif propose au joueur de se mettre à la place d'autrui pour explorer des problèmes issus de la vie courante (psychologiques, sociaux, culturels, etc.), ceci en permettant de faire à la fois l'expérience de dilemmes moraux et/ou éthiques qui leur sont liés, tout comme des conséquences qui résultent de ses choix. » (2020:§2)
Zinester Games	Anthropy, 2012, Parker, 2013.	Ces jeux « locates true independence in highly personal, amateur game design that is modeled on print zines and independent comics. Similarly, the recent controversy regarding the formal status of the new wave of "zinester" games as "games" (in particular small, personal games produced by women, queer and trans* people, often using accessible software like Game Maker, Stencyl, and Twine) » (Parker, 2013:2)



La gentillesse comme régime d'expérience : une exploration voire une flânerie discursive



Comparaison des réseaux discursifs entre les runs pacifistes et génocidaires dans le jeu *Undertale* (diagrammes à paraître dans.. LA THESE)

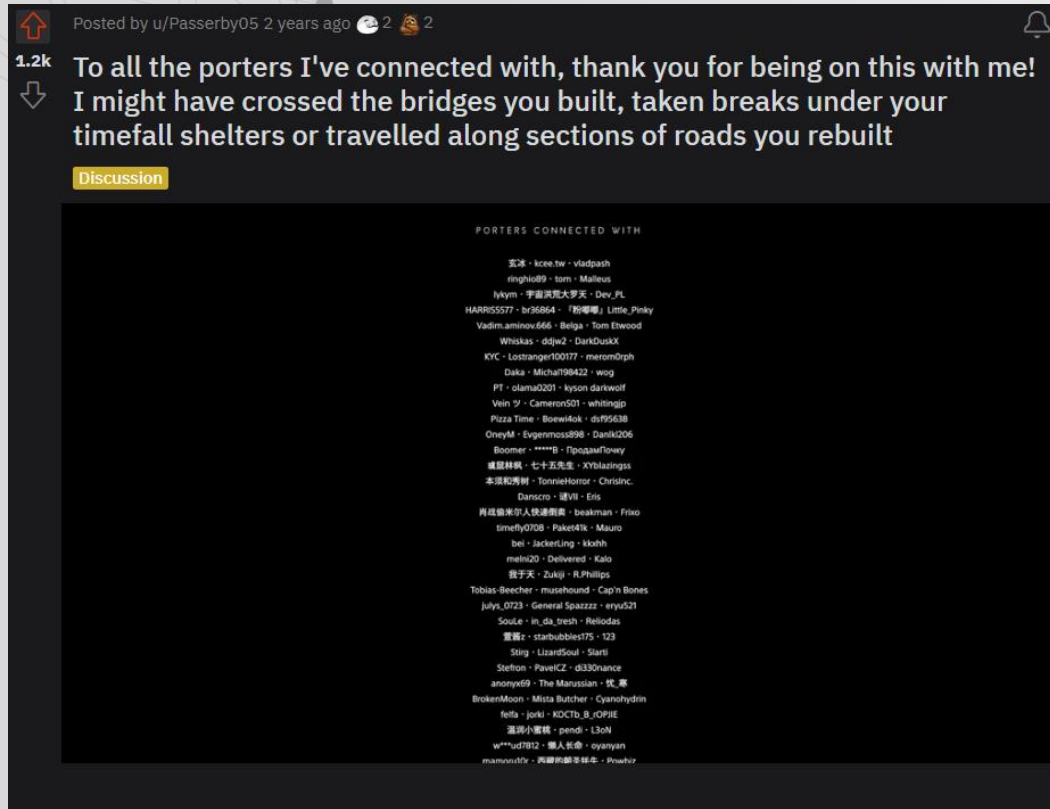


L'exploration d'un discours : un document révélant une des identités de l'audience joueuse





D'une gentillesse diégétique et incorporée à une gentillesse extradiégétique et structurante



Helping Other Porters Keeps Death Stranding Players Coming Back

Even after the credits roll, completing deliveries and structures for other players is what keeps Death Stranding's player count strong.

BY CARLOS ZOTOMAYOR
PUBLISHED APR 14, 2022





La tendresse comme discours co-construit sur ce qu'est « le jeu »

- La gentillesse se déploie
 - Dans les boucles de gameplay
 - Dans le quest design
 - Dans les relations parasociales
 - Dans les récompenses (plus ou moins identifiées comme telles)
 - Dans les choix et dilemmes moraux
- La gentillesse et la tendresse se manifestent
 - Par la performativité de certaines pratiques relatives à ces expressions et ces émotions
 - Par les mouvements structurant des communautés lorsqu'elles sont considérées comme « de pair » avec un certain discours observé et formalisé par les communautés.
 - Par des formes en dehors des logiques de commodifications pour laisser le temps du jeu (Galloway, 2006) se faire.



Puppy Cross, Dimanche Corp, 2020

une ludicisation sans ludification.



La poétisation ludique de la gentillesse

- Le processus de poétisation (Giner & Ringot, 2021) de la gentillesse.
 - L'actanciel poétise la gentillesse en tant qu'activité,
 - le fictionnel poétise le gentillesse en tant que monde et
 - l'esthétique poétise le gentillesse en tant qu'objet technique pour lequel on cultive une appréciation en considération de sa conception et des pratiques ludiques.

Les mécaniques gentilles et donc, le cœur gameplay, participent à la ludicisation d'expressions empathiques / douces / bienheureuses / etc.

Les mécaniques gentilles participent à

- Des processus de matérialisation du fictionnel et son incorporation dans le quotidien,
- Des processus de co-construction de l'identité,
- Des explorations discursives révélant les facettes multiples d'un discours.



MERCI

@EstebanGrine

Chroniquesvideoludiques.com

chroniquesvideoludiques@gmail.com

