



HAL
open science

Analogies entre le monde du cinéma et le Serious Game

Julian Alvarez

► **To cite this version:**

| Julian Alvarez. Analogies entre le monde du cinéma et le Serious Game. 2018. hal-04722719

HAL Id: hal-04722719

<https://hal.science/hal-04722719v1>

Submitted on 5 Oct 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.



Distributed under a Creative Commons Attribution 4.0 International License

Analogies entre le monde du cinéma et le Serious Game

Julian Alvarez | 01-02-2018 | 08:50

Pour comprendre comment se positionne le Serious game au regard du paysage vidéoludique, on peut tenter de faire une analogie avec le monde du Cinéma.

Dans l'industrie cinématographique, on trouve en premier lieu des films de divertissement à gros budgets, ce que l'on appelle aussi des "Block busters".

Pour l'industrie vidéoludique, on pourrait désigner l'équivalent par des titres AAA (triple A).

Viennent ensuite, les films d'auteurs ou les films indépendants. C'est là que nous retrouvons la communauté des jeux indépendants.

Pour ce qui est des films d'art et d'essai, nous identifions des Arts games à l'instar de Passage de Jason Rohrer par exemple.

Nous en arrivons ensuite aux documentaires et notamment les docu-fictions qui eux peuvent être comparés aux Serious Games. En effet, il s'agit ici de transmettre un message (éducatif, informatif, d'opinion...) via un genre qui se veut à la fois instructif mais aussi divertissant.



Les documentaires scénarisés sous la forme d'histoires peuvent aussi entrer

On peut résumer par le tableau suivant ces correspondances :

Analogie entre les productions cinématographiques et vidéoludiques		
Industrie cinématographique	>	Industrie vidéoludique
Block Busters	>	Jeux AAA
Films indépendants / d'auteurs	>	Indie Games
Films d'Art et d'essai	>	Art Games / Jeux expressifs
Documentaires (Docu-fictions)	>	Serious Games

Arrêter notre analogie à ce stade serait sans doute assez limité.

En effet, si l'on explore le registre audiovisuel, nous trouvons bien d'autres registres : des reportages, des spots publicitaires, des films éducatifs...

Comment pourrions-nous les positionner au regard de l'industrie vidéoludique ?

Pour tenter d'y répondre essayons d'analyser ce qui fait le sel d'un film cinématographique : c'est l'histoire que l'on nous raconte.

Ainsi, pour établir notre analogie entre industrie cinématographique et vidéoludique, nous avons finalement comparé une histoire à du jeu.

Une docu-fiction tente donc de mêler à un contenu utilitaire, une histoire qui soit plaisante à écouter et regarder.

C'est aussi ce que tente de faire le Serious Game avec l'idée de rendre un contenu utilitaire plaisante à consulter via du jeu.

En partant de ce constat, nous pouvons donc étendre notre analogie au monde audiovisuel en recensant toutes productions qui mêleraient aspects utilitaires et histoire :

Un spot publicitaire, ou bien encore un film de propagande qui serait proposé sous la forme d'une fiction serait par exemple l'équivalent d'un advergame ou bien d'un political game. Soit un Serious game par extension. De manière simple, tout acteur qui ne viendrait pas du marché du divertissement et qui commanditerait un film qui mêlerait à fois une histoire avec un contenu utilitaire, serait l'équivalent d'un Serious Game dans le monde vidéoludique.

Après avoir effectué cette analogie entre les industries audiovisuelles et vidéoludiques, nous comprenons bien qu'assimiler des Serious Games à des jeux vidéo revient à assimiler des documentaires à des films. De manière formelle, il s'agit dans les deux cas d'un document que l'on pourrait trouver sur pellicule ou support vidéo, mais les genres sont différents.