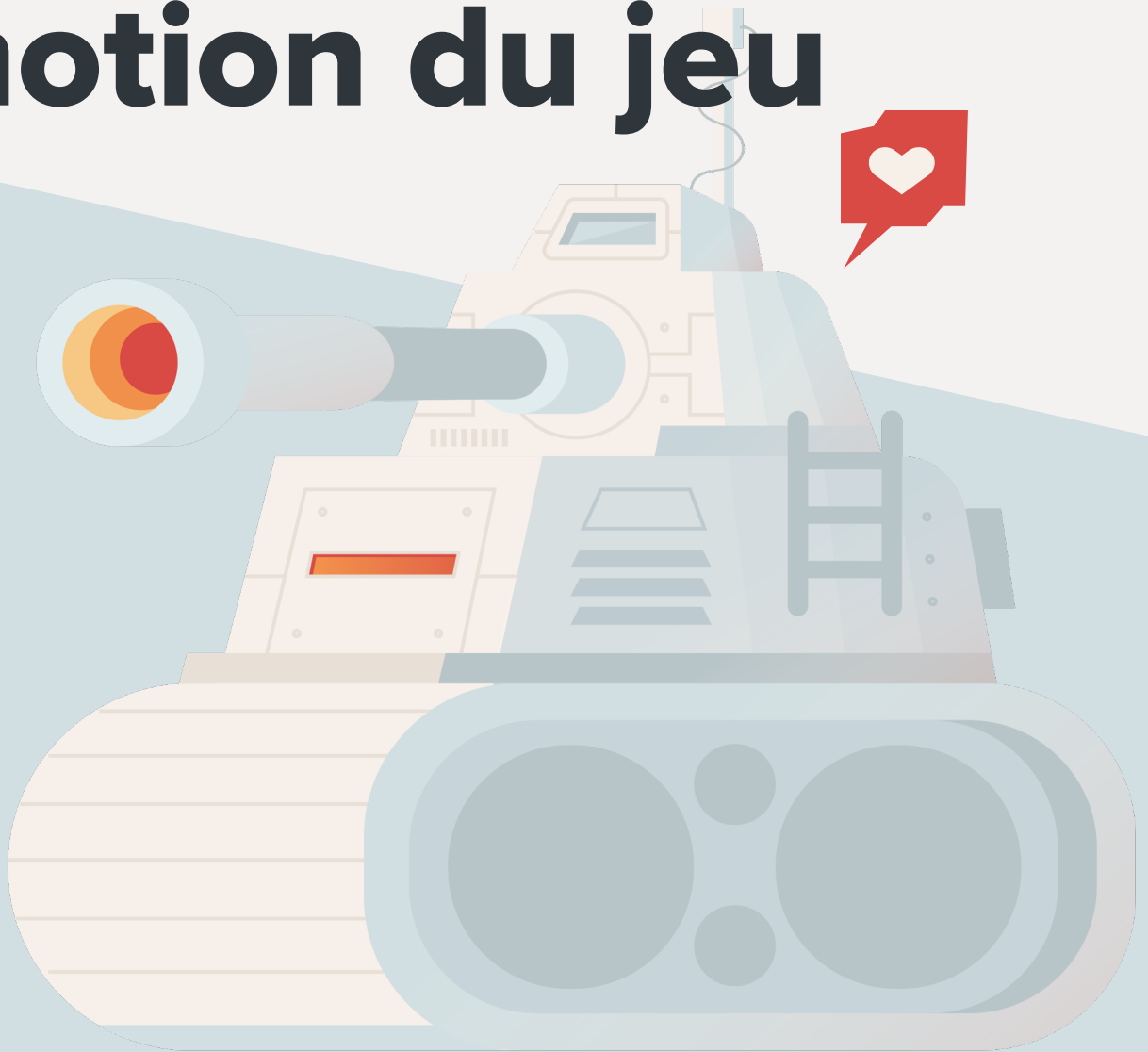


Module 1 : 8 types d'amusement et émotion du jeu

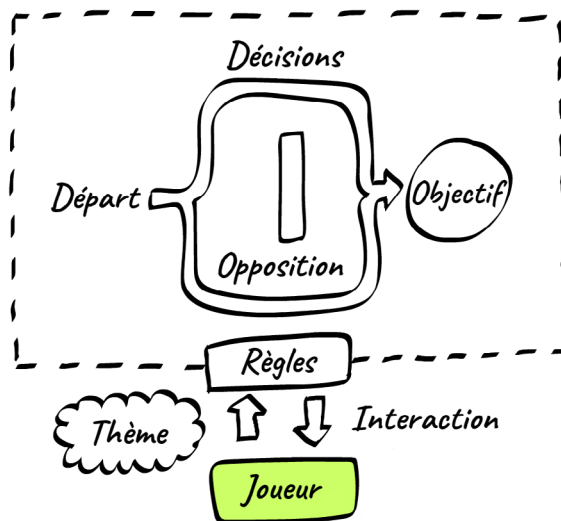


Idées principales



Objectif(s)

Ce module **se concentre sur la partie « Joueur »** du cadre du game design. Il aborde l'**expérience holistique** qu'un jeu devrait proposer, du point de vue du joueur.



Objectif(s) de l'élève

Cours n°1 - Émotion du jeu

- Les jeux suscitent des sentiments et des émotions chez leur public.
- Concevoir un jeu pour susciter des **émotions spécifiques** tend à créer une expérience d'autant plus cohérente.
- La même expérience de jeu peut mener à **différentes émotions** chez **différents publics**.

Cours n°2 - 8 types d'amusement

- L'amusement peut être divisé en 8 catégories différentes.
- Certains types d'amusement peuvent produire différentes émotions dans les jeux.
- Différents types d'amusement affectent différents joueurs.

Vue d'ensemble



Sommaire

Cours n°1 - Émotion du jeu

- Exercice sur l'émotion du jeu (40 min)
- Discussion sur l'émotion du jeu (10 min)
- Vidéo sur l'émotion du jeu (10 min)

Cours n°2 - 8 types d'amusement et de satisfaction

- **Contexte du professeur (5 minutes de lecture)**
- Introduction sur les 8 types d'amusement (25 min)
- Exercice sur les 8 types d'amusement (10 min)
- Discussion sur les 8 types d'amusement (15 min)
- Discussion
- Cadre de game design (10 min)

Devoirs

- Partie « **Joueur** » du cadre du game design



Matériel

Matériel du professeur

- Ordinateur / Vidéoprojecteur
pour les liens externes

Matériel de l'élève

- Ordinateur / Téléphone
- Papier / Stylo
- Planches de carton
- Ciseaux

Cours n°1

Émotion du jeu

Lors de ce cours, les élèves sont exposés à l'idée que les jeux cherchent à provoquer des émotions spécifiques chez les joueurs.

Cette partie permet également de donner aux professeurs un meilleur aperçu des jeux et des expériences dont profitent leurs élèves.

Exercice sur l'émotion du jeu

INSTALLATION: 15 MIN

1. **Divisez les élèves en groupes de 4.**
2. **Demandez-leur d'écrire sur 3 cartes différentes 3 émotions (positives et négatives) qu'ils ressentent lorsqu'ils jouent à des jeux (deux mots maximum).**

Par exemple, je me sens X (talentueux, victorieux, satisfait, excité, intelligent, frustré, en colère, impatient, ennuyé, etc.) / ressens X (émerveillement, adrénaline, etc.)

3. **Les élèves placent leurs cartes face cachée sur la table.**

DISCUSSION EN GROUPE: 15 MINU

4. **À tour de rôle, chaque élève retourne une de ses cartes émotions.**
5. **Le propriétaire de la carte explique pourquoi il/elle a écrit cette émotion sur cette carte.**

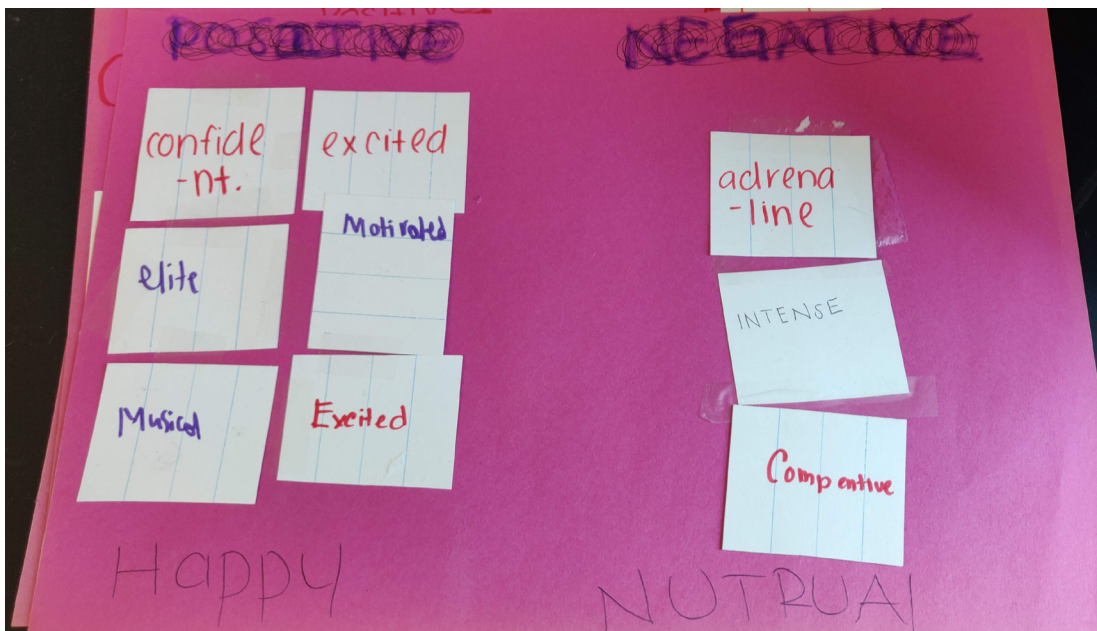
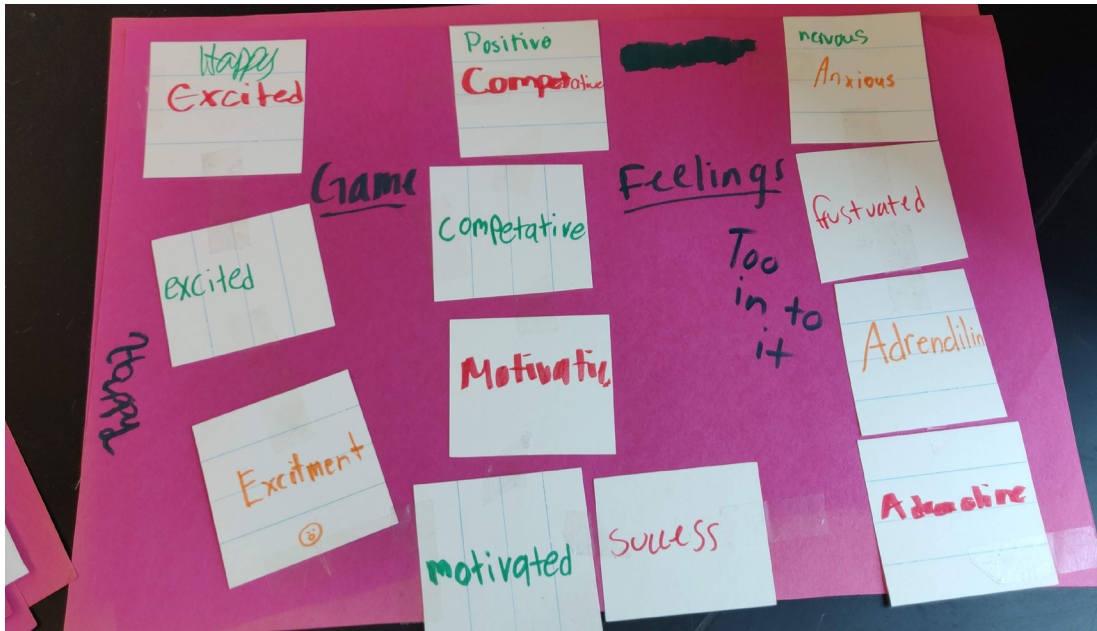
(Encouragez-les à parler du jeu et de l'expérience qui leur a fait ressentir cette émotion).

TRI DES CARTES ÉMOTIONS: 10 MIN

6. **Réunissez les élèves en un seul groupe. Ils doivent ensuite créer des catégories qui décrivent le mieux leurs cartes et trier les 12 cartes émotions qu'ils ont accumulées dans ces catégories.**

Gardez ces feuilles, car elles seront utilisées dans le prochain cours.

+ Exemples



10 MIN

Discussion sur l'émotion du jeu

Connaissances acquises

- Les jeux suscitent des sentiments et des émotions chez leur public.
- Concevoir un jeu pour susciter des **émotions spécifiques** tend à créer une expérience meilleure et d'autant plus cohérente.
- La même expérience de jeu peut mener à **différentes émotions** chez **différents publics**.

Questions essentielles

Quel est l'intérêt de parler des émotions dans les jeux ?

- Lorsqu'ils ciblent une émotion particulière, les développeurs peuvent créer une expérience inoubliable chez leur public.

Y a-t-il eu des résultats intéressants ?

- Les souvenirs sont peut-être plus négatifs que positifs.
- Les jeux ne produisent pas toujours des émotions positives chez le joueur.
- Les élèves peuvent avoir listé des émotions relativement simples/similaires tout au long du cours (même si les résultats ont varié d'un groupe à l'autre). Ces émotions seront certainement centrées autour de la maîtrise, du défi, de l'excitation ou de la frustration.

Quels groupes avaient tous les mêmes réponses ?

- Au sein des groupes, les élèves tendent à avoir des réponses différentes puisqu'ils représentent différents types de joueurs.
- Tous les joueurs sont différents. Même au sein du même jeu, deux joueurs différents chercheront des expériences différentes.

Vidéo sur l'émotion du jeu

Résumé du cours

Mark Rosewater est le concepteur en chef de Magic the Gathering (respectivement, l'un des plus grands concepteurs et l'un des plus gros jeux à succès de tous les temps).

Il explique pourquoi il est important qu'un jeu provoque des émotions chez le joueur et comment l'intention de provoquer une réponse émotionnelle mène au meilleur résultat.

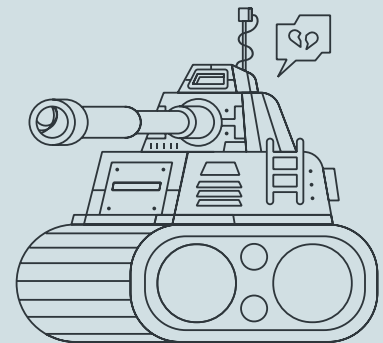
Montrez la vidéo suivante :



Magic the Gathering: Twenty Years, Twenty Lessons Learned

<https://www.youtube.com/embed/QHHg99hwQGY?start=965&end=1157>

Ne passez pas trop de temps sur ce sujet, mais cela devrait donner aux élèves de bonnes bases sur l'intérêt de ce module. Expliquez que nous allons reparler de l'émotion du jeu et de la cohérence dans un futur module, lorsque nous commencerons à parler en profondeur des mécaniques.



Cours n°2

Contexte du professeur

5 MINUTES DE LECTURE

Le « modèle MDA » est un modèle co-inventé par Robin Hunicke, Robert Zubek et Marc Leblanc, concepteur chez Riot Games. Il tente de formaliser une approche à la conception des jeux. « 8 types d'amusement » est un élément de la partie « Aesthetics » (Esthétique) de ce modèle.

Il trie l'amusement en 8 catégories différentes. Dû à sa nature subjective, l'amusement en tant que concept général n'est pas particulièrement utile. Ainsi, utiliser une expérience de jeu pour cibler un type d'amusement spécifique mènera à un meilleur résultat.

LES DIFFÉRENTS TYPES D'AMUSEMENT SONT :

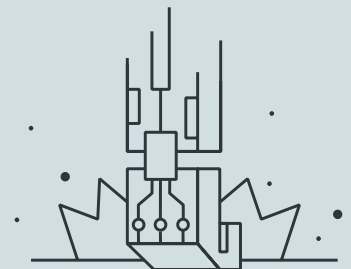
- La sensation
- Le défi
- La narration
- L'expression
- La communauté
- La fantaisie
- La découverte
- La soumission

Les descriptions de ces types répertoriés et certains exemples de jeux vidéo sont disponibles ici :

https://en.wikipedia.org/wiki/Marc_LeBlanc

L'article entier est disponible ici, mais il n'est pas nécessaire de le lire pour enseigner ce module.

<http://users.cs.northwestern.edu/~hunicke/MDA.pdf>



25 MIN

Introduction sur les 8 types d'amusement

Comme Mark Rosewater l'a évoqué dans le cours précédent, les concepteurs de jeux sont principalement concentrés sur l'idée de créer une expérience pour les joueurs.

Lorsque nous savons quel type d'émotion nous voulons faire ressentir au joueur, nous devons également savoir quels **types d'amusement** peuvent créer au mieux cette expérience et **comment** notre jeu peut produire ces **types d'amusement**.

Nous abordons également comment ces types d'amusement peuvent être combinés pour créer une expérience plus cohérente pour les joueurs.

THÉORIE DES TYPES D'AMUSEMENT : 25 MIN

1. **Montrez aux élèves la vidéo suivante pour approfondir leur compréhension de l'impact d'un type d'amusement sur l'expérience globale d'un joueur.**



So You Wanna Make Games? Episode 10: Game Design - Riot Games

<https://www.youtube.com/embed/yYYtBFSxoCg?start=119&end=191>

2. **Expliquez aux élèves comment les types d'amusement peuvent se combiner.**
Expliquez aux élèves que les types d'amusement ne sont pas exclusifs. Certains se prêtent bien à la combinaison avec d'autres. Par exemple, la sensation, la fantaisie et la narration forment typiquement un ensemble cohérent, puisqu'ils ont tendance à créer des expériences parlantes et immersives. Certains types d'amusement ne font pas bon ménage, par exemple, le défi et la narration (comme montré dans la vidéo).
3. **Expliquez brièvement les 8 types d'amusement.**
Utilisez la liste de jeux fournie dans les instructions de cours ci-dessous (**format lecture**) ou créez votre propre liste avec l'aide des élèves (**format interactif**).

Format lecture

- Expliquez chaque type d'amusement à partir de la liste fournie ci-dessous et agrémentez avec des exemples que vos élèves peuvent avoir rencontrés.
- Parlez d'exemples spécifiques de ces jeux qui mènent à ce type d'amusement.

Format interactif

- Donnez une brève description de chaque type d'amusement.
- Les élèves doivent proposer des exemples de jeu ou anecdotes spécifiques et constituer leur propre liste pour chaque type décrit.

+ 8 types d'amusement

01 Sensation

Quelques exemples d'amusement dérivé des sens :

- **Toucher** : récupérer des objets, déplacer des pièces de jeu de plateau.
- **Ouïe** : de la musique ou des effets sonores qui peuvent créer une réponse chez le joueur.
- **Vue** : beauté qui peut créer une sensation de splendeur ou d'émerveillement, des effets visuels, comme des récompenses qui s'affichent à l'écran ou les écrans de victoire.

Exemples de jeu

Candy Crush (stimulation visuelle et auditive), jeux de plateau avec de petites pièces (toucher), Warhammer (toucher), Telltale Games (histoire visuelle)

02 Communauté

- Les joueurs coopèrent pour accomplir un objectif ou pour s'amuser lors d'une expérience partagée.

Exemples de jeu

World of Warcraft (former des guildes, équipes de raid), One Night Werewolf (jeux de groupe de type multijoueur), Pandemic Legacy (jeu de plateau coopératif), basket-ball

03 Défi

- Les joueurs prennent des décisions importantes pour achever des défis, gagner progressivement en maîtrise et surmonter des obstacles de plus en plus difficiles.

Exemples de jeu

League of Legends (maîtrise constante des personnages et du jeu), Street Fighter (jeu de combat en 1c1), basket-ball

04 Fantaisie

- Vivre une expérience de jeu comme si vous étiez dans la peau d'un personnage de cet univers.
- Les jeux de rôle se basent principalement sur ce type d'amusement.

Exemples de jeu

Legend of Zelda (jouer un personnage de fantasy dans un environnement immersif), Donjons et Dragons

05 Narration

- Les joueurs vivent une histoire au fur et à mesure qu'elle se développe. Celle-ci est souvent combinée à de la sensation et un sentiment de fantaisie pour augmenter l'immersion.

Exemples de jeu

Telltale Games (jeux très narratifs inspirés de The Walking Dead, Gardiens de la Galaxie, etc.), films adaptés en jeux vidéo (Lego Star Wars)

06 Découverte

- Les joueurs explorent des choses cachées, découvrent du nouveau contenu ou de nouvelles zones/quêtes et sont récompensés.

Exemples de jeu

God of War (énormément de zones cachées à trouver et d'explorer dans le monde), Legend of Zelda: Breath of the Wild (pas de structure de complétion à suivre, le joueur est libre d'explorer le monde et d'accomplir le jeu comme il l'entend)

07 Expression

- Les joueurs sont libres de faire des choix où ils peuvent exprimer leur créativité pour créer quelque chose d'unique ou refléter leur individualité.

Exemples de jeu

Minecraft (créer son propre environnement), League of Legends (beaucoup de combinaisons d'objets différentes à explorer)

08 Soumission

- Les joueurs peuvent se détendre et compléter des tâches sans fournir trop d'efforts physiques ou mentaux.
- Ce type d'amusement est généralement associé à la sensation pour créer un niveau d'amusement de base qui ne demande pas trop d'effort au joueur.

Exemples de jeu

Machines à sous (appuyez sur jouer et le jeu se fait à votre place), Stardew Valley (plantez et arrosez vos cultures chaque jour)

10 MIN

Exercice sur les 8 types d'amusement

1. Dans les mêmes groupes que le cours n°1, les élèves prennent chaque carte du cours n°1 et identifient le type d'amusement à partir de chaque émotion listée.

Les élèves doivent écrire le type d'amusement sur chaque carte créée lors du cours n°1.

15 MIN

Discussion sur les 8 types d'amusement

Connaissances acquises

- L'amusement peut être divisé en 8 catégories différentes.
- Certains types d'amusement peuvent produire différentes émotions dans les jeux.
- Différents types d'amusement affectent différents joueurs.

Questions essentielles

Quel est l'intérêt de catégoriser l'amusement ?

- Certains types d'amusement mènent à différents choix de conception (concernant les mécaniques, la profondeur de la stratégie mise en place, la complexité globale, etc.).
- Lorsqu'on sait quel type d'amusement cibler lors de la conception du jeu, on obtient une émotion de jeu plus immersive et cohérente (par exemple, le défi vs la communauté ou le défi ET la communauté). Chacun de ces éléments doit servir l'ensemble.
- Chaque jeu a différents types de public. Se préoccuper des différents publics au sein d'un même jeu permet de créer la meilleure offre.

Les élèves peuvent-ils nommer les différents types de public ciblés dans leurs jeux préférés ?

Tous les joueurs ont-ils les mêmes façons de s'amuser ? Un groupe avait-il la même émotion listée, mais un différent type d'amusement associé à celle-ci ?

- Tous les joueurs sont uniques et s'amuse diff eremment.
- Un joueur peut trouver une exp erience frustrante, tandis qu'un autre la trouvera amusante parce qu'il aime le d efi.
- Plusieurs  l eves ont  crit la m eme  motion (par exemple la joie), mais elle peut tirer son origine d'une exp erience ou d'un type d'amusement diff erent.
- **Les types d'amusement sont des outils au service de l' motion g n rale du jeu.**

Certains  l eves peuvent avoir  num r  des  motions n gatives. Les  motions n gatives comme la frustration sont-elles mauvaises ?

- La frustration  merge souvent de jeux qui ciblent le **d efi** ou des jeux employant la **communaut ** puisqu'ils poussent   coop rer avec des gens qui n'ont peut- tre pas les m emes motivations que vous.
- Parfois, lorsqu'un jeu est frustrant en raison de sa difficult , il peut devenir satisfaisant une fois que le d efi a  t  surmont .
- Les concepteurs doivent s'assurer que leurs d efis sont **difficiles, mais pas insurmontables**.
- *Facultatif - Partie sur la frustration*



2 MINUTES

So You Wanna Make Games? Episode 10: Game Design - Riot Games

<https://www.youtube.com/embed/yYYtBFSxCg?start=119&end=191>

Y a-t-il des types d'amusement qui ont  merg  de ce cours auxquels vous n'aviez pas pens  ?

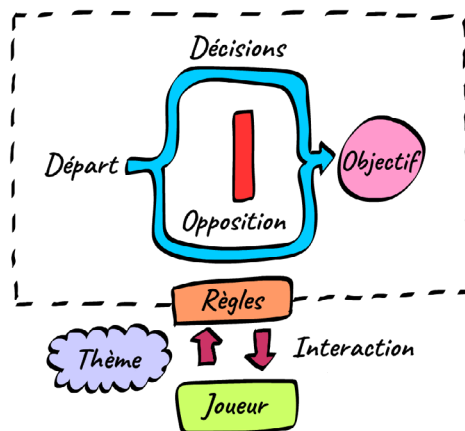
- Les notions de soumission, sensation, expression et d couverte sont moins susceptibles d' tre identifi es par les  l eves, compar es   d'autres notions plus  videntes comme le d efi ou la communaut .
- Puisque l'objectif de ce module est de faire comprendre aux  l eves l' tendue des exp eriences qu'un jeu peut offrir, passer plus de temps   discuter des types d'amusement les moins connus peut s'av rer utile.

Résumé du cours

Un jeu consiste en plusieurs caractéristiques principales (exposées dans le diagramme ci-dessous).

Chacune d'entre elles sera abordée lors de ce cours. Dans ces deux dernières leçons, nous avons abordé la partie « Joueur » de ce cadre. Dans ce cours, nous discuterons des principales pistes de réflexion à avoir lorsqu'on conçoit chacun de ses composants.

Les composants sont le **joueur** (module 1), l'**objectif** (module 2), les **décisions importantes & opposition** (module 3), les **règles et thématiques** (module 4) et l'**interaction** (module 5).



Instructions de cours

1. Présentez aux élèves le diagramme du cadre du game design.
2. Expliquez que la plupart des jeux possèdent chacune de ces caractéristiques, mais qu'elles doivent être conçues et liées intelligemment pour que le jeu soit bon.
3. Expliquez que nous avons abordé la partie « Joueur » du cadre et que chaque module couvrira une nouvelle partie.
4. Lors de cette formation, nous documenterons nos connaissances et finirons par les appliquer dans le jeu que nous créerons dans le module final.

Devoirs

Fiche d'exercice du cadre du game design

1. Les élèves doivent écrire ce qu'ils ont appris de la partie « Joueur » et les points clés à retenir (au moins 3, peut-être 5).

- L'idée est de se concentrer sur la façon dont ces connaissances s'appliquent aux jeux en général ou au jeu qu'ils créeront lors du dernier module.

Par exemple, cibler un type d'amusement aide à développer une émotion de jeu globale.

- Les réponses doivent être ouvertes.

