

Carnet de jeux



Niveau secondaire
Age conseillé: 11-16 ans



Chère amie testeur, Cher ami testeur,

La compagnie Playtime Productions propose une nouvelle gamme de produits qui va révolutionner le monde des jeux vidéo. Et nous avons besoin de ton avis afin de pouvoir sortir ces jeux au plus vite.

Dans les différentes salles de l'exposition sont répartis des jeux que nous t'invitons à tester et à noter : c'est toi qui y joueras, donc tu es le mieux placé pour nous dire si ce sont de bons jeux ou, au contraire, de moins bons jeux ! En plus de cette mission personnelle, nous te solliciterons également pour approfondir les recherches sur les rapports entre utilisateurs et jeux vidéo. Cette partie s'effectuera sous forme de sondage.

Nous te souhaitons un bon moment en notre compagnie et attendons avec impatience tes appréciations.

Et surtout... amuse-toi bien !

Marc Atallah

Directeur de la compagnie Playtime Productions

FICHE DE PRÉSENTATION DU TESTEUR



Prénom ou surnom : _____

Age : _____

Sexe : _____

Expérience dans les jeux vidéo (nombre d'années) : _____

Type(s) de jeux préféré(s) : _____

Titre(s) de jeux préféré(s) : _____

Personnage(s) de jeux vidéo préféré(s) : _____

Bienvenue chez Playtime Productions ! Nous avons donc besoin de ton aide à propos des 5 thématiques réparties dans les 5 salles de cette exposition. En parcourant l'univers du jeu vidéo de la Maison d'Ailleurs, tu devras répondre à des sondages et à des tests. N'hésite pas à prendre le temps de développer tes jugements ainsi qu'à donner les notes qui te semblent les plus justes.

Section 1 | Les règles du jeu

(Rules of Play/The Game of Life)

Nous voici dans la première salle. Au commencement du jeu vidéo se trouve la rencontre entre une règle, un scénario et un support vidéo interactif...

Test 1.1 | *Crayon Physics Deluxe*, de Petri Puhro

(Pour des raisons pratiques, si le jeu mentionné à un test est occupé, fais le test avec un autre jeu de ton choix.)

Jouabilité ---- / 6

(Note ici les commentaires qui concernent les possibilités du jeu en matière de maniabilité des objets et de liberté de mouvements.)

Graphisme ---- / 6

(Note ici les appréciations qui se rapportent aux aspects graphiques et esthétiques du jeu. Par exemple, les couleurs utilisées, les formes, l'écriture, etc.)

Durée de vie ---- / 6

Originalité ---- / 6

(En quoi ce jeu est-il unique en son genre ?)

Note moyenne ---- / 6

Sondage 1.4 | En visitant cette première salle, tu as pu te faire une idée sur le rôle que jouent les règles dans les jeux vidéo, et tu as pu constater qu'il fallait un peu de temps pour te familiariser avec un nouveau jeu. Ceci est dû au fait que les règles sont toujours un peu différentes. A ton avis, est-ce qu'un jeu a toujours besoin d'avoir une règle de jeu ? Et pourquoi ?

1.5 | Quel serait selon toi le jeu qui ne possède pas de règle ? Décris-le en quelques mots.

1.6 | A quoi servent les règles ? Existe-t-il des moments dans la vie ou des lieux que tu connais, où les règles ne sont pas nécessaires ?

1.2 | Si dans le monde courant, nous avons le litre ou le m^3 pour mesurer un volume, en informatique nous avons le bit, l'octet (= 8 bits) ou le byte (= une phrase de codes) pour mesurer le flux. Le bit (contraction de binary digit « chiffre binaire ») est l'unité minimale en informatique. Il ne peut être que de deux valeurs (0 ou 1). A partir de cette brique de base, on peut mesurer tous les flux en informatique. Le débit par exemple de cette Nintendo qui est sortie autour de 1985, est de 8 bits. Alors que les consoles actuelles traitent 64 bits par opération.



1.3 | Pour en parler avec tes parents : Qu'est-ce qui a changé depuis ces premières consoles de jeu ?

Section 2 | Topographies et communautés de joueurs

(Game Geographies and Playnations)

Un aspect remarquable des jeux vidéo se trouve dans les espaces qu'ils mettent en place. Des mondes et des univers surgissent ainsi avec leur complexité et leur originalité.

Comme dans le test 1, évalue le jeu suivant selon les critères cités.

Test 2.1 | *The Path*, de Tale of Tales

Jouabilité ---- /6

Graphisme ---- /6

Durée de vie ---- /6

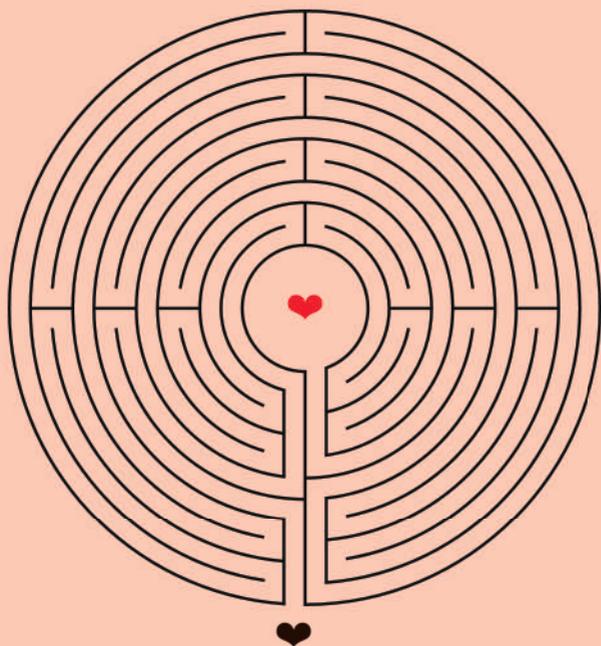
Originalité ---- /6

Note moyenne ---- /6

Sondage 2.2 | Maintenant que tu as visité quelques exemples de mondes dans les jeux vidéo, peux-tu dire dans quel univers tu aimerais évoluer ? Et peux-tu le décrire brièvement ?

2.3 | Arrives-tu à imaginer que l'univers que tu viens de décrire puisse être la réalité dans laquelle tu vis ? Quels seraient les avantages et les désavantages d'une telle réalité ?

2.4 | Le labyrinthe est une construction architecturale qui existe depuis



l'Égypte ancienne. Il importait aux Égyptiens d'atteindre le cœur du labyrinthe. Alors que chez les Grecs, célèbres pour leur labyrinthe construit par Dédale et dont seul Thésée réussit à s'en sortir grâce à son fil d'Ariane, il était tout aussi important d'arriver au cœur que d'en sortir.

2.5 | Pour en parler avec tes parents : Laquelle de ces deux manières de pratiquer le labyrinthe est la tienne ? Comment résous-tu le labyrinthe qui est dessiné ici ?

Section 3 | Corps et esprit

(Bodies and Minds)

Jouer, c'est avant tout l'action d'une personne engagée dans un jeu. Le joueur ou la joueuse a besoin de son corps pour manipuler manettes et autres dispositifs matériels. Et il a besoin aussi de son esprit afin de comprendre, de se positionner, et parfois même d'inventer le monde du jeu auquel il participe.

Evalue le jeu suivant selon les critères cités.

Test 3.1 | *Human to Human Computer Interface*, de Julian Oliver

Jouabilité ----/6

(Dans quelle mesure est-ce facile à manipuler?)

Graphisme ----/6

(Quelles sont tes appréciations esthétiques?)

Originalité ----/6

(Quel genre d'expérience penses-tu avoir acquis grâce à cette installation de Julian Oliver? Que retiens-tu de cette expérience?)

Note moyenne ----/6

3.2 | Dans un des travaux présentés dans cet atelier (*Evolution of Game Controllers*, de Nicolas Nova), tu peux observer différentes manettes de jeu qui existent.

Afin d'améliorer l'offre, peux-tu nous dessiner ta manette idéale ? En précisant bien sûr à quoi servent ses boutons ! Pour t'inspirer, voici quelques formes connues.



3.3 | L'avatar est un mot qui vient de l'hindouisme et qui désigne les dieux apparaissant sur terre. Nous connaissons ce terme aujourd'hui, car il est le nom donné aux identités virtuelles que nous pouvons endosser dans les jeux en ligne ou au sein des communautés dites « virtuelles ».

A l'instar de cette posture divine, le point de vue que peut avoir un joueur sur un jeu vidéo s'en approche. Des jeux comme *Civilization* de Sid Meier ou *SimCity* permettent de surplomber les êtres vivants et d'embrasser d'un coup d'œil plusieurs territoires, plusieurs époques, plusieurs peuples.

3.4 | Pour en parler avec tes parents: Quel type d'inconvénients existe-t-il quand on endosse un avatar sur internet ?

Sondage 3.5 | En reprenant le monde que tu as évoqué au sondage 2.2 et 2.3, imagine deux avatars qui habiteraient cet univers-là. Tu peux les dessiner ou les décrire. Et bien sûr leur donner un nom !

Avatar 1

Nom :

Avatar 2

Nom :

Section 4 | Interférence avec la réalité

(Assault on Reality)

Un jeu vidéo est un produit élaboré par des professionnels : des métiers spécifiques y sont donc rattachés. En plus de cela, le jeu vidéo est à saisir selon son contexte historique d'émergence. Ainsi entre des savoir-faire techniques et des airs du temps, un jeu vidéo acquiert du sens. Nous allons aborder dans cette partie quelques réalités politiques et professionnelles du jeu vidéo.

Test 4.1 | *Playing the World Problems. An Arcade of Serious Games*

Choisis un jeu parmi ces arcades. Et cette fois-ci, c'est toi qui va nous fabriquer un test du jeu! Tu peux t'aider des autres tests de ce carnet. Mais aussi inventer ton propre canevas.

Nom du jeu choisi:

Catégorie choisie:/6

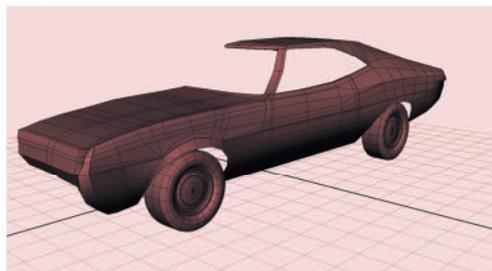
Catégorie choisie:/6

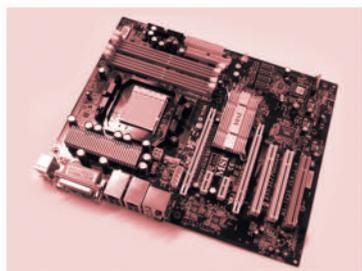
Catégorie choisie:/6

Note moyenne/6

4.2 | L'économie du jeu vidéo produit aujourd'hui plus de chiffre d'affaire que le cinéma. Fabriquer un jeu peut coûter jusqu'à 30 millions de francs et nécessiter une équipe de 100 professionnels durant 3 ans!

Quels sont les métiers du jeu vidéo ? Peux-tu les citer, les décrire ? Et pourquoi ne pas les inventer, quand par exemple tu ne connais pas leur nom exact ? Tu peux t'aider des images ci-dessous, évoquant tous les aspects du jeu vidéo et des métiers qui y sont liés.





Section 5 | Archéologie du divertissement

(Archeology of Fun)

Le jeu vidéo est évidemment étroitement attaché au développement du jeu en général. Il prend ses sources et sa structure première au sein des jeux de plateau, des jeux de rôle, etc. L'imaginaire social et culturel a également ses répercussions autant sur la forme que le contenu des jeux en général, et par conséquent des jeux vidéo.

Sondage 5.1 | Quel jeu, quelle image vient avant? Nous te proposons ici un jeu de piste dans lequel il te faut d'abord retrouver l'image ou le jeu en question, puis remplir sa fiche de signalisation (nom, références et date), et enfin placer les objets selon une logique chronologique sur la ligne du temps ci-dessous. Ce premier sondage concerne la salle qui se trouve tout de suite après le pont.



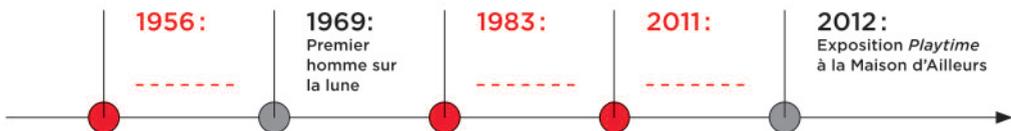
- A. Nom : _____
Références : _____
Date : _____



- B. Nom : _____
Références : _____
Date : _____



- C. Nom : _____
Références : _____
Date : _____



Sondage 5.2 | C'est le même exercice qu'avant. Cette fois-ci c'est avec la thématique du jeu d'échec. Nous nous trouvons maintenant dans la salle à côté de celle où tu étais avant.



D. Titre: _____
 Auteur(s): _____
 Références: _____
 Date: _____



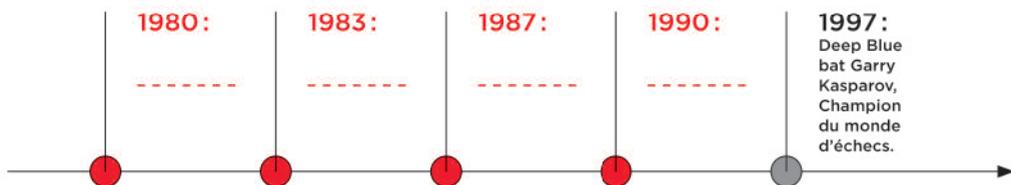
E. Nom: _____
 Références: _____
 Date: _____



F. Titre: _____
 Auteur(s): _____
 Références: _____
 Date: _____



G. Titre: _____
 Références: _____
 Date: _____



Au terme de ce parcours, nous te proposons d'évaluer cette fois-ci l'exposition dans son intégralité. N'hésite pas à écrire autant ce qui t'a plu que ce qui ne t'a pas plu. Et surtout de donner des raisons, des critères et une note!

Merci pour ta précieuse collaboration. Grâce à toi, Playtime Productions pourra continuer à proposer des produits de qualité. Nous espérons que tu as passé un bon moment avec nous! A la prochaine!

Merci de remplir ce dernier test et de le glisser dans l'urne qui se trouve à la réception du musée.

Jouabilité: -----/6

Graphisme: -----/6

(Présentations des pièces, couleurs, etc.)

Durée de vie: -----/6

(Reviendrais-tu voir l'exposition ? Pourquoi ?)

Originalité: -----/6

(Qu'as-tu appris ? Qu'est-ce que tu retiens ?)

Note moyenne -----/6

Maison d'Ailleurs

Musée de la science-fiction, de l'utopie
et des voyages extraordinaires

Place Pestalozzi 14, Yverdon-les-Bains

ma-ve: 14-18 h, sa-di: 11-18 h

Playtime — Videogame mythologies

11. 3. – 9. 12. 2012

www.playtime.ailleurs.ch

