

Meta-game ou, le jeu en
dehors du jeu : comment
hacker la création de jeu
et/ou l'acte de jouer

I. Définir le jeu

II. L'acte de conception

III. Le meta-game

IV. Réflexions & discussions

Le jeu

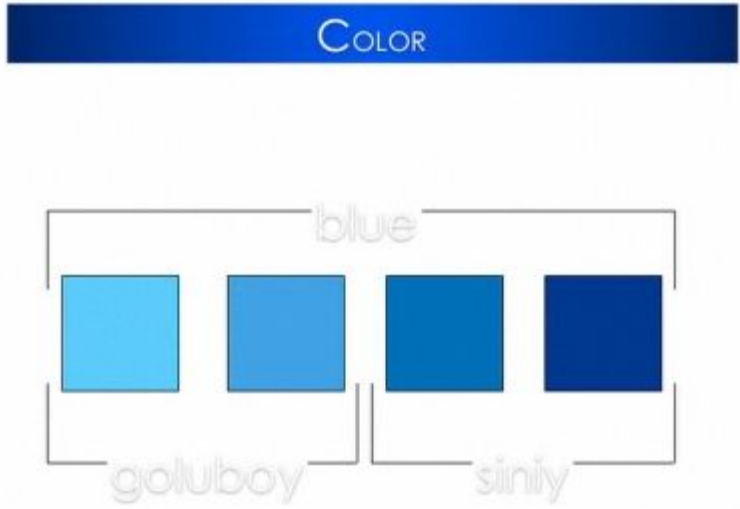
Pourquoi définir le jeu ?

parce que la philosophie.

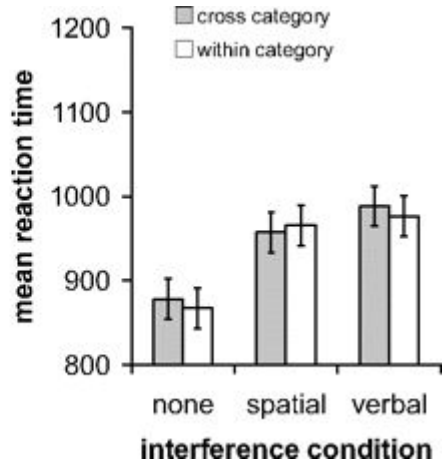
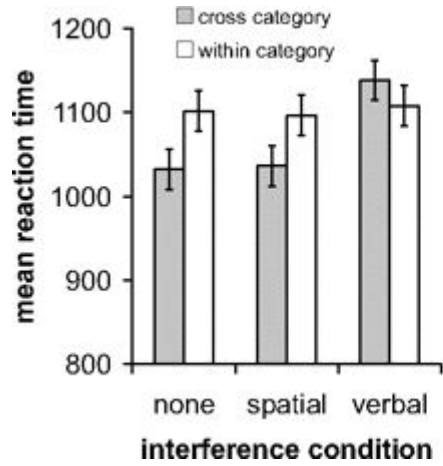
c'est quoi un concept ?

Le langage produit la pensée

Russian blues reveal effects of language on color discrimination - Iera Boroditsky

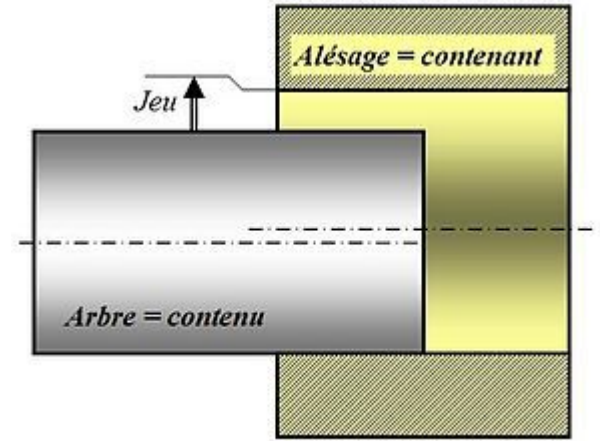


Winawer et al (2007). Proceedings of the National Academy of Sciences.

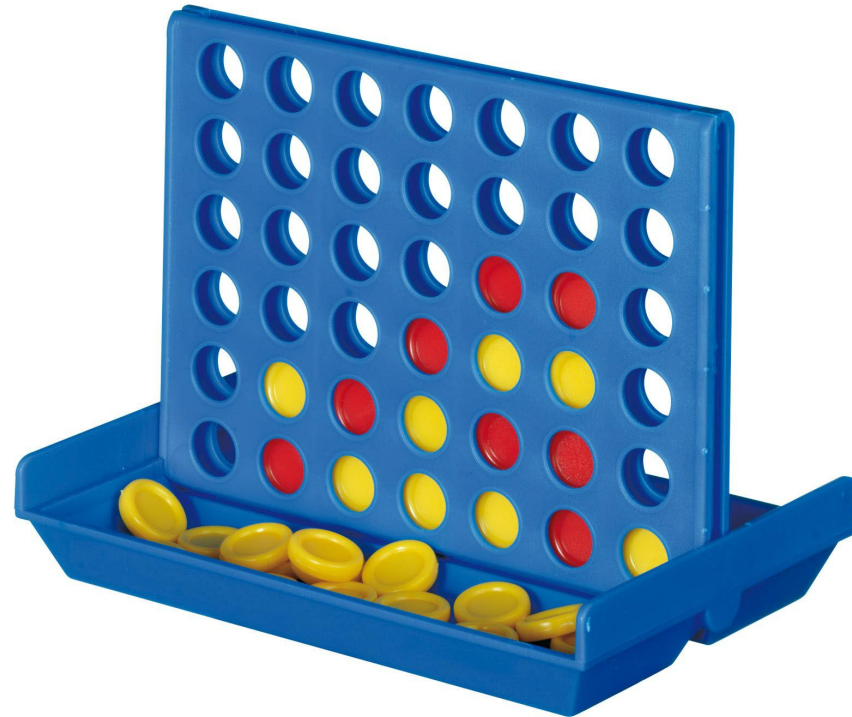


anantapodoton

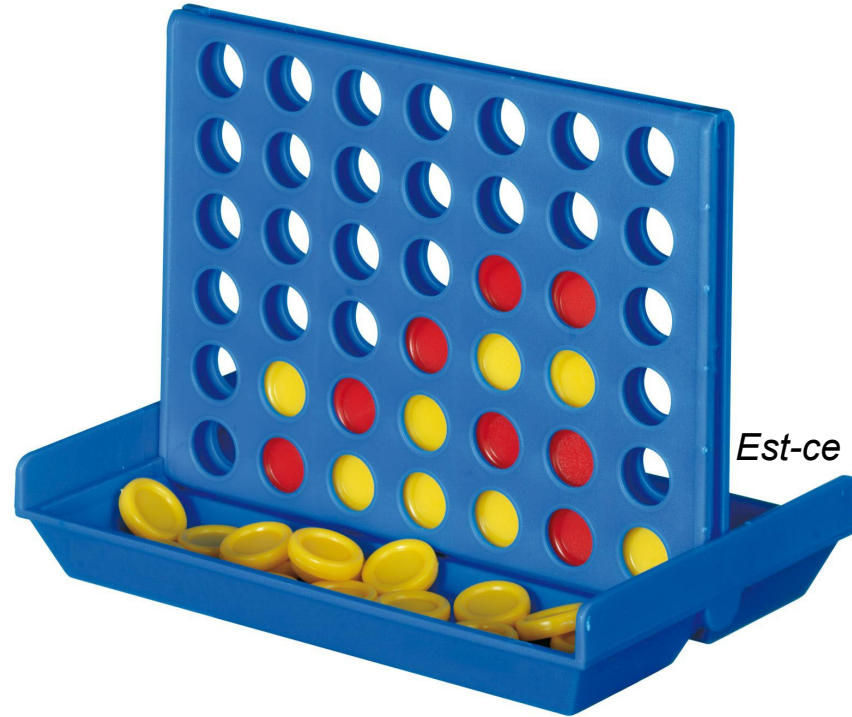
Le jeu



Objet avec lequel on joue.



Objet avec lequel on joue.



Est-ce si simple ?

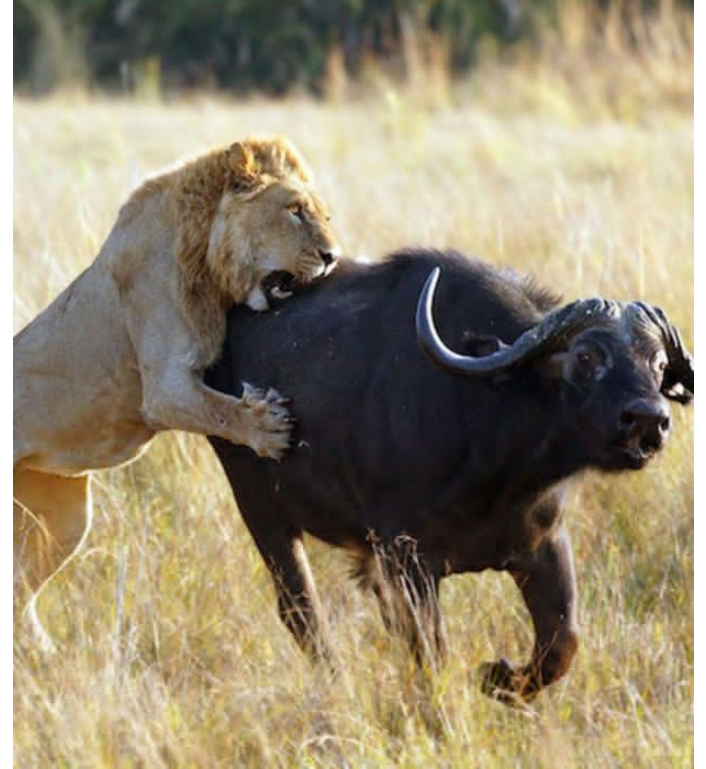
Le jeu, dans la nature

Objet avec lequel on joue.





Le jeu est un système d'apprentissage





Le jeu est un système d'apprentissage ?
Contre exemple.

Le cours magistral ou la conférence

La notation





Le jeu est un système d'apprentissage sans conséquence







Le jeu est un système d'apprentissage interactif sans conséquence.







Le jeu est un système d'expérimentation sans conséquence.



*On joue parce
qu'on a envie
de jouer.*

Kacy, 7 ans.

*Le jeu est un système d'expérimentation sans
conséquence avec lequel on interagit par envie.*

Exemple de physionomie de jeu : Le "play bow".

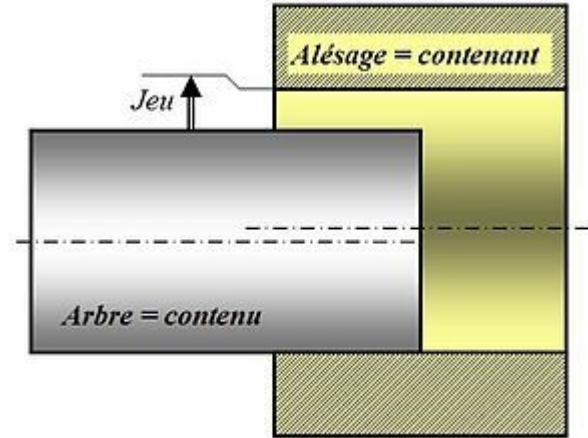
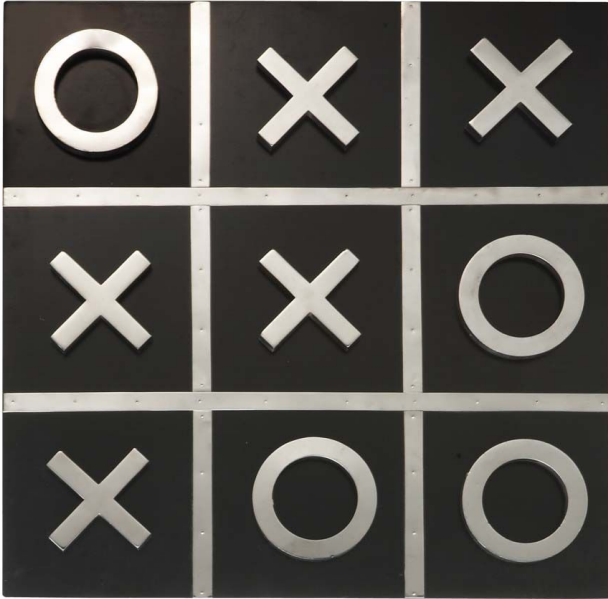


Le caractère extrinsèque



avec lequel on interagit par envie = n'existe pas sans le joueur = caractère extrinsèque.

Dans quelles circonstances un jeu cesse d'être un jeu ?



Un jeu cesse d'être un jeu dès qu'il n'y a plus de *jeu*. Sans *jeu*, pas d'expérimentation

Le jeu est un système d'expérimentation à l'issue incertaine, sans conséquence avec lequel on interagit par envie.



Ainsi toutes ces fois je pensait jouer sans jouer ?

Le jeu est un système d'expérimentation à l'issue perçus comme incertaine, avec lequel on interagit, sans conséquences percevable surpassant l'envie volontaire.



Comment différencier les jeux ?

Le jeu est un système d'expérimentation à l'issue perçus comme incertaine, avec lequel on interagit, sans conséquences percevable surpassant l'envie volontaire.



Comment différencier les jeux ?

Le jeu est un système d'expérimentation différencié par ces règles à l'issue perçus comme incertaine, avec lequel on interagit, sans conséquences percevable surpassant l'envie volontaire.

4 Autres définitions

« On appelle jeu tout procès métaphorique résultant de la décision prise et maintenue de mettre en œuvre un ensemble plus ou moins coordonné de schèmes consciemment perçus comme aléatoires pour la réalisation d'un thème délibérément conçu comme arbitraire. »

— Jacques Henriot, *Sous couleur de jouer*

« Il s'agit ainsi d'une activité :

- libre : à laquelle le joueur ne saurait être obligé sans que le jeu perde aussitôt sa nature de divertissement attirant et joyeux ;
- séparée : circonscrite dans des limites d'espace et de temps précises et fixées à l'avance ;
- incertaine : 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 ;
- improductive : ne créant ni biens, ni richesse, ni élément nouveau d'aucune sorte ; et, sauf déplacement de propriété au sein des joueurs, aboutissant à une situation identique à celle du début de la partie ;
- réglée : soumise à des conventions qui suspendent les lois ordinaires et qui instaurent momentanément une législation nouvelle, qui seule compte ;
- fictive : accompagnée d'une conscience spécifique de réalité seconde ou de franche irréalité par rapport à la vie courante. »

— Roger Caillois

Le jeu est une action qui se déroule dans certaines limites, de lieu, de temps et de volonté, dans un ordre apparent, suivant des règles librement consenties, et hors de la sphère de l'utilité et de la nécessité matérielles. L'ambiance du jeu est celle du ravissement et de l'enthousiasme, qu'il s'agisse d'un jeu sacré, ou d'une simple fête, d'un mystère ou d'un divertissement. L'action s'accompagne de sentiments de transport et de tension et entraîne avec elle joie et détente.

— Johan Huizinga, *Homo Ludens*

“A game is a rule-based system with a variable and quantifiable outcome, where different outcomes are assigned different values, the player exerts effort in order to influence the outcome, the player feels emotionally attached to the outcome, and the consequences of the activity are negotiable.”

— Jesper Juul

Game et Play

L'acte de conception

Le game design

3C

- 3C : Camera, Character, Controller.



Comment décrire le jeu ?

CAMERA

Qu'est-ce que je vois ?



Qu'est-ce que le joueur voit et/ou ne voit pas.

ça bouge?

2d ou 3d ?

de où ?

CHARACTER

Je peux faire quoi ?



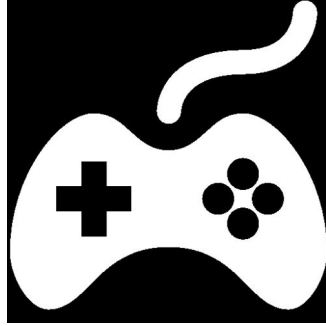
Comment interagir avec le monde ?

se déplacer ?

se battre ?

parler ?

CONTROLLER



Comment faire ?

comment mettre le challenge dans le jeu et non pas le comment jouer ?

Keyboard

Motion gaming

Something else

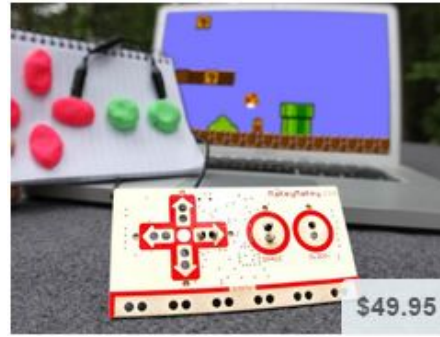
CONTROLLER

Examples (hold or press):



CONTROLLER

Examples (makey makey):



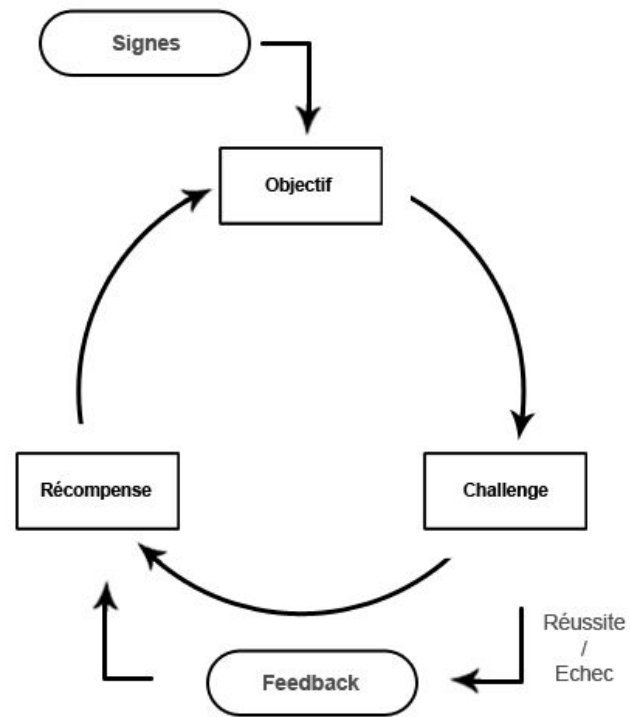
V. GAMEPLAY LOOP

- Loop

macro : the game

middle : a level

micro : an action



LE JOUEUR

Roger Caillois & Richard Bartle



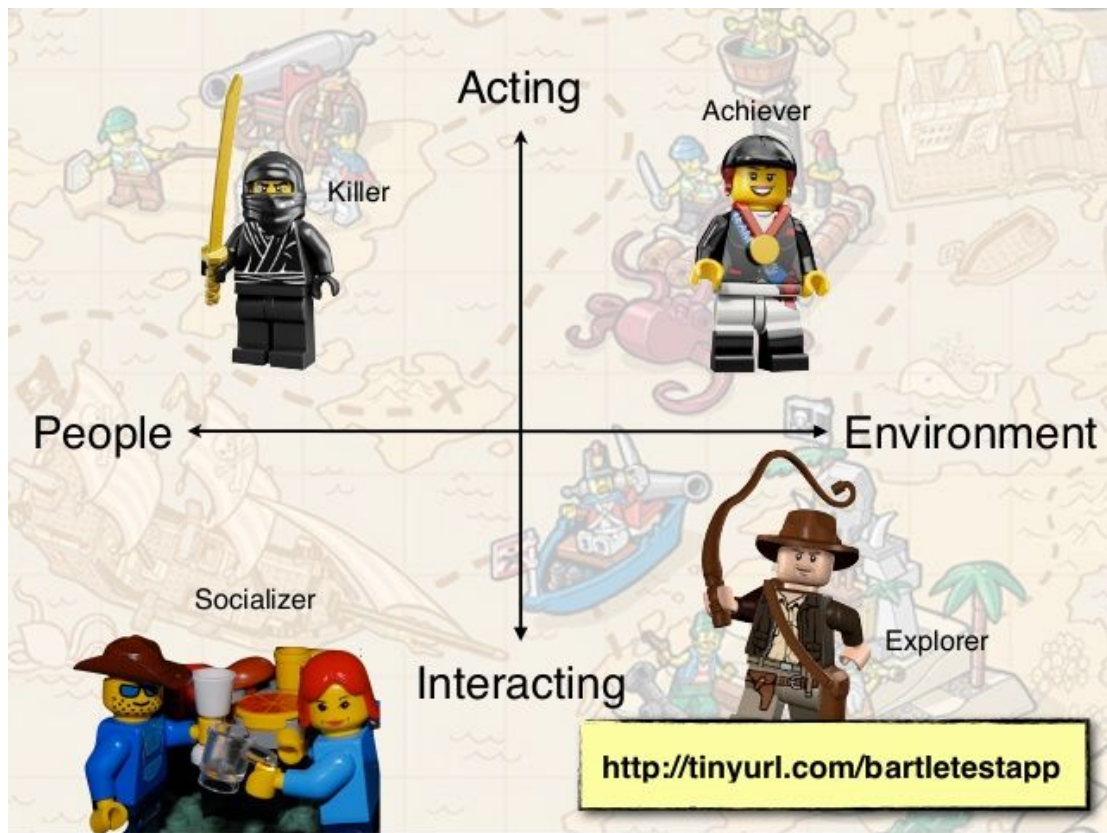
VII.

TYPES OF PLAY

Table 2.2. Classification of games adapted from Caillois (2001)

	AGON <i>Competition</i>	MIMICRY <i>Imitation</i>	ALEA <i>Chance</i>	ILINX <i>Vertigo</i>
	Equal probability of success	Players pretending to be someone else	Players cannot exert control over outcomes	Attempts to disrupt regular perception patterns
PAIDA (Free-form, improvisation) ↓	Racing, athletics Playing jazz	Children's imitations, masking & pretending to be someone else	Counting out rhymes, heads and tails	Acrobatics, horseback riding, merry go round
↑ LUDUS (Rule-driven, conventions)	Soccer, chess, sports tournament	Theater	Lottery, roulette	Mountain climbing, tightrope walking

VIII. BARTLE'S PLAYER TYPES



HABITAT - A KILLER, AND AN ACHIEVER EXEMPLE.



Meta-game

SIMS - VENTURA



The family album

According to the designers of the game, the family album is a feature that has evolved in an unexpected way.

Originally, it was simply intended for allowing players to take snapshots of particular moments in their Sim's lives, and then build a family album that could be easily published online. What the designers did not anticipate was that players would use this feature to craft stories starring their Sims. Suddenly, the family album became a comic book. Most of the stories are quite dull, but there are some exceptions. If you want to check this out by yourself, I suggest starting by the "Ventura Family Album": a story about a woman and her abusive husband.

POKEMON - NUZLOCKE CHALLENGE

Nuzlocke Rules

Mandatory Rules:

1. If a Pokemon faints you must release it as soon as possible.
2. If all your Pokemon faint you must start over.
3. You must nickname every Pokemon you catch.
4. You may only attempt to capture the first Pokemon you encounter in each area, route, cave, city, etc. If you don't catch it, tough shit.

Optional Rules:

1. You may not use any items (Potions, Antidotes, etc)
2. If an HM'd Pokemon faints you may not use any of the attached HMs. If you have no other Pokemon that can learn that HM and it is needed to progress in the game you must start over.
3. Make a comic whenever something amazing, upsetting, or terrible happens.



POKEMON - TWITCH PLAYS POKEMON



The image shows a screenshot of a Twitch stream. On the left, a portion of a Pokemon game is visible, featuring a character in a cave-like environment. On the right, a black chat overlay displays the stream title "Twitch Plays Pokemon" with a red LIVE indicator and a timer showing "8d 12h 8m 5s". Below the title is a progress bar for a poll between "Anarchy" and "Democracy". A list of chat messages follows, each with a username and a corresponding vote or action.

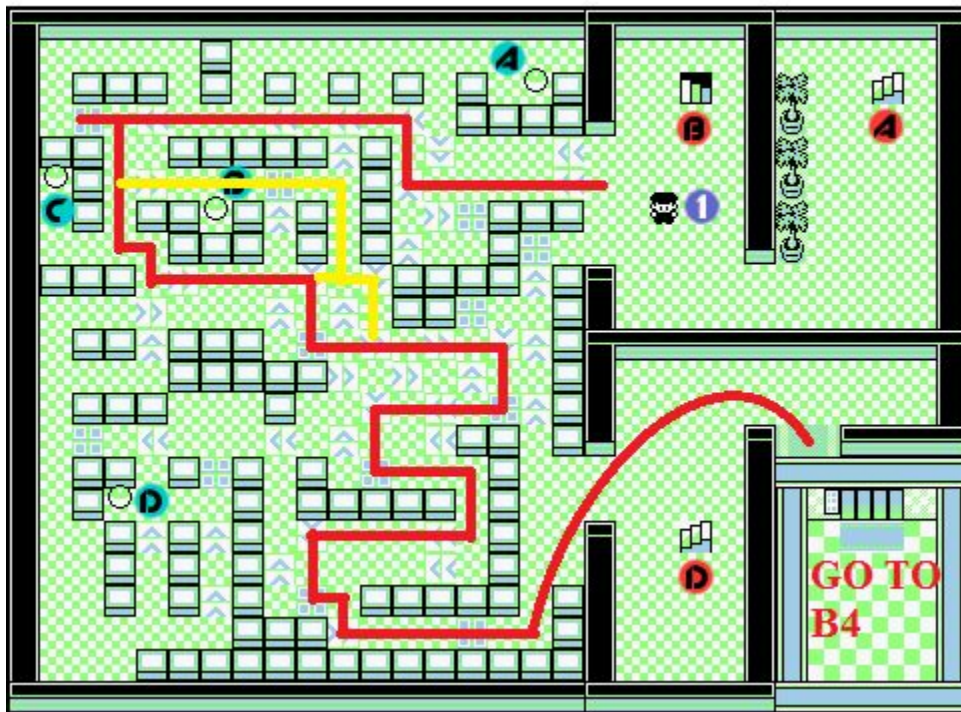
Twitch Plays **LIVE**
Pokemon
8d 12h 8m 5s

Anarchy Democracy

Robssn	democracy
096521	↕
Winfeng	anarchy
Brunal	democracy
Yoemitch	democracy
Radwab	democracy
Fantasticmrscot	democracy
Lionheart6988	↕
Sujus	democracy
Senorcrunch	↕
Kevinar42	democracy
Fifteenifty	democracy
Judgedead53	democracy
Thebaddestass	↕
Swiz	b
Tekamon	↕
Derpmoherpson	b

POKEMON - TWITCH PLAYS POKEMON - S'ORGANISER

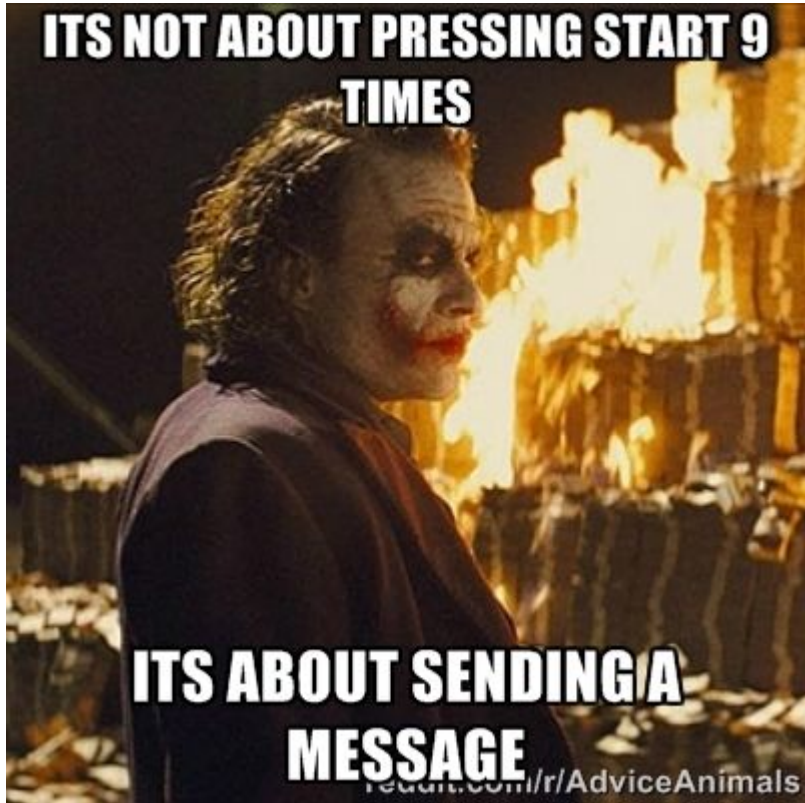
RED = MAIN PATH
YELLOW = ALTERNATE PATH



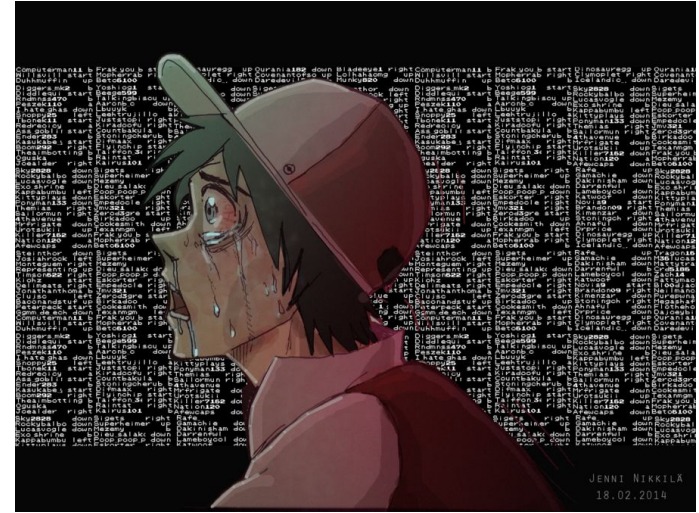
POKEMON - TWITCH PLAYS POKEMON - HISTOIRE ORGANIQUE



POKEMON - TWITCH PLAYS POKEMON - OBJECTIFS AUTO GÉNÉRÉ



POKEMON - TWITCH PLAYS POKEMON - LORE ARTISTIQUE



CONCLUSION

DISCUSSION

(MERCI)