

Jeu et réalité

ou Si ce n'était qu'un jeu de conduire une voiture

Le jeu sur console, et aujourd'hui les petits jeux flash en ligne, prennent de plus en plus de place. Ils ont en commun qu'on y joue seul, traditionnellement, avec éventuellement une comparaison de scores. Mais, plus que le score, ce sont maintenant les achievements qui sont le moteur de la motivation des joueurs. Un achievement, c'est potentiellement absolument n'importe quoi : terminer un niveau ou plusieurs, atteindre tel lieu, voir simplement jouer tous les jours pendant une semaine ou accomplir telle action simple tous les jours pendant un mois. Chacun collectionne donc les achievements, puisqu'effectivement, le moteur est celui de la collection joint à celui de la récompense permanente, et plus vraiment celui de la fin d'une partie ou d'un score.

On pourrait discuter du fait que ce soit encore réellement du jeu, toujours est-il que ces moteurs sont de plus en plus connus des joueurs et répandus. Au point que la formule "Achievement Unlocked" est devenu un mème ainsi que le titre de deux jeux en flash caricaturaux qui poussent l'idée jusqu'à son paroxysme. Là où cette évolution prend une autre dimension, c'est quand certains commencent à vouloir utiliser ces moteurs pour motiver/amuser/séduire un public et lui vendre tout autre chose que du jeu. Dans le cas présent, c'est l'industrie automobile qui va consulter des concepteurs de jeu pour rendre l'expérience de conduite "ludique" (ie conforme aux habitudes de jeu actuelles évoquées ci-dessus, donc avec des achievements permanents).

[Cliquez ici pour lire l'article d'origine.](#)

Cette perspective interroge quant aux limites entre jeu et réel, bien sûr, mais plus particulièrement quant à la manière dont un habillage "ludique" peut être appliqué à des activités réelles. Le risque est alors de les déréaliser, de créer pour le joueur en question un environnement qui ressemble en permanence à un jeu, sans cependant en être un, puisque l'activité et ses conséquences restent réelles, même si le joueur tend à l'oublier. Cela ne va pas sans poser nombre de questions importantes, notamment en terme d'intentions et de conséquences à plus grande échelle.



Mario Fuda !

Nintendo n'oublie pas complètement ses racines (à l'origine, Nintendo était une petite société d'artisans-cartiers traditionnels). Pour récompenser ses fidèles, le Club Nintendo propose un jeu de Hanafuda (le jeu des fleurs, très beau jeu traditionnel japonais) illustré par Mario et ses amis. Les visuels sont ceux des jeux traditionnels et même l'habituel logo Napoléon conserve sa forme, mais avec Mario.



Chronologie

Après Fauna de Friedemann Friese et Uppsala de Uwe Rapp et Bernhard Lasch, c'est Timeline, de Frédéric Henry, qui apporte sa pierre aux mécanismes de jeu de connaissances légers et peu culpabilisants. Il s'agit donc de remettre des inventions dans l'ordre, c'est simple, efficace et réutilisable pour bien d'autres thèmes. C'est de plus très joliment illustré et édité.

Console-toi (ou pas)

Avec Kinect (mais siiii, Kinect, la révolution Microsoft, celle avec le bombardement publicitaire sur tous les médias possibles), la manette c'est vous. Enfin, si vous êtes valide, c'est vous. Si vous ne l'êtes pas, vous êtes un meuble.

De fait, Kinect ne reconnaît pas les personnes assises, et donc les personnes en fauteuil. Et quand on dit : ne reconnaît pas, ce n'est pas qu'elle refuse de les faire jouer, c'est qu'elle ne les identifie pas comme des êtres humains, joueurs potentiels, mais comme un élément inerte du décor. Charmant, non ? Il paraît que les mises à jour remédieront à ce si léger (et pas du tout insultant pour les personnes concernées) défaut.

Dictateur éclairé 3000 : toujours plus dense

Il en est des joueurs maniaques comme de toutes les outrances : rares sont ceux qui sortent du lot autant qu'ils le souhaiteraient. Ceux qui y arrivent sont d'autant plus précieux, et celui-ci a complètement réussi : des années de préparation, des plans, des calculs et des essais pour obtenir au final la ville la plus dense qui soit dans Sim City. Ce n'est plus une ville, c'est un cauchemar urbain, d'ailleurs, mais foin de considérations bassement humanistes ou réalistes, la mise en musique ne vous invitant de fait qu'à saluer le grandiose et mémorable exploit.

[Lien ici vers la vidéo Youtube](#) (sinon dans google, vidéos : "sim city magnasanti")

Médiation culturelle des sciences : fête de la science



© Thierry Fournier

Les familles et les classes en visite sur le salon viennent inventer des slogans, des dessins et des sketches pour améliorer ou ruiner la réputation de certains animaux. L'animal le plus défendu devient le nouveau blason de la Ville de Lyon. Par le biais de cette activité, les participants touchent du doigt la manière dont les productions culturelles influent sur l'image que chaque culture a de certains animaux.

Qui a mangé le hamster du facteur ? La galerie des suspects est large et donne tout de suite envie de rire. Il n'empêche que les indices cachés sur le stand permettent d'identifier réellement le coupable, en utilisant les critères et outils de la taxonomie, puis de la génétique.



Réalisé dans le cadre de la fête de la science 2010
Pour l'Université de Lyon

Espace-jeu



Dernières Réalizations

Et ...

Un jeu de cartes sur les métiers et les compétences (avec des tapettes à souris) pour le SOIE (Université Lyon 1)

Une intervention en ITEP, avec les Musées des Techniques et Cultures Comtoises, pour aider des élèves à concevoir un jeu

Des sessions de jeux de tchatche conçues et animées à la Bibliothèque Municipale de Lyon 4ème avec les lecteurs adolescents

Un atelier sur le développement durable à la Maison de l'Enfance du 4ème, aboutissant à la création et la fabrication d'un jeu par les enfants

Des animations sur le jeu médiéval et historique, dans le cadre d'événementiels médiévaux, avec Terre d'Histoire

Des interventions sur les addictions, notamment au jeu, dans le cadre de soirées thématiques avec l'ALJT

L'encadrement et la formation des équipes d'animateurs de la Maison de l'Enfance du 4ème pendant les vacances d'été

...

Au sein de l'espace d'exposition, les visiteurs inventent ensemble une langue villeurbannaise, composent des phrases avec celle-ci et constituent un lexique. Ils peuvent aussi jouer à se faire deviner des mots d'origine étrangère en mimant, en dessinant ou à l'aide d'une ardoise magique. Au final, ils jouent avec la compréhension, la traduction des langues étrangères et l'invention de l'argot.

Espace jeu au sein de "Faites passer le mot"

Sur le thème des langues étrangères et de l'argot lyonnais
Adapté au public enfant et aux familles
En accès libre et d'utilisation autonome

Pour le Centre Mémoire et Société "Le Rize" de Villeurbanne