

Glossaire Sources

GLOSSAIRE

Jeu Expérience (parfois instrumentée) qui nous plonge dans un « état ludique » qui ne ressemble à aucun autre, qui est un état de retrait vis-à-vis du cours ordinaire de la vie sociale. Le jeu est une activité libre, séparée, incertaine, improductive, réglée et fictive, et se décompose en quatre catégories : ceux qui reposent sur la compétition (agôn), le simulacre (mimicry), le hasard (alea), et enfin ceux qui ont pour objet de procurer une impression de vertige (ilinx)

Étymologie :

ludi : jeux étrusques inspirés par des pratiques attiques ou grecques, sont des jeux organisés lors de manifestations religieuses. Ils pouvaient également être des jeux sacrés funéraires en l'honneur des défunts, ou des rituels en faveur des dieux.

jocus (= jeu) : plaisanterie ou badinage

Jeu vidéo Un jeu vidéo est un jeu électronique qui implique une interaction humaine avec une interface utilisateur : pratiquer un jeu vidéo est considéré comme une « expérience instrumentée » qui se déploie dans un espace intermédiaire, entre le joueur et la machine.

gameplay Le gameplay constitue l'ensemble des problèmes posés au joueur, et la façon dont il les résout.
Rollings & Adams : « les challenges, ainsi que les actions que le joueur peut entreprendre pour les réussir constituent le gameplay. »

livre-jeu
(livre dont vous
êtes le héros)

Le livre-jeu (de l'anglais *gamebook*) est un terme est ambigu car il peut aussi renvoyer à des livres de jeux (des livres contenant par exemple des énigmes et des labyrinthes), ou bien à des livres-jouets (destinés à la petite enfance).

Ils désignent cependant plus généralement les livres dont vous êtes le héros, que l'on appelle également littérature interactive et littéraktion, apparus dans les années 1960-1970. Ces livres présentent un ensemble de paragraphes numérotés : lorsque le lecteur termine un chapitre, le livre lui propose différentes possibilités représentant le choix d'actions du personnage qu'il incarne. Ces possibilités renvoient à d'autres paragraphes, qui développent les conséquences des choix du lecteur. Chaque lecture peut donc être personnalisée et différente en fonctions des décisions prises par le lecteur et générer « plusieurs histoires », bien que dans les faits le scénario soit préétabli et donc dirigé. Certains livres se contentent d'un enchaînement de paragraphes, et le livre seul suffit à jouer ; d'autres comportent un système de règles, souvent basées sur le hasard déterminé grâce à des lancers de dés ou d'une table de hasard. Le lecteur/joueur doit déterminer des caractéristiques de son personnage, qui déterminent ses chances de réussir des épreuves : l'ensemble de ces caractéristiques sont des applications de la « programmation papier » (mémorisation de variables, opérations mathématiques, algorithmes).

fiction interactive

Les jeux vidéo dérivés du livre-jeu, les fictions interactives (également appelées aventure textuelle), apparaissent entre les années 70 dès l'arrivée de l'informatique personnelle : ces jeux sont principalement composés de texte, avec lequel interagit le joueur. Ces jeux vidéo, comme les livres dont on est le héros, reposent sur un enchaînement textuel d'épreuves, aventures, descriptions ou tout autre contenu narratif qui proposent au joueur/lecteur de progresser à travers un scénario.

Le joueur découvre une mise en scène narrative, tape des commandes sur sa machine qu'un interpréteur traduit en actions informatiques qui débloquent la suite de l'histoire. On considère également comme des fictions interactives les jeux développés sans commandes textuelles mais avec une navigation hypertextuelle : le joueur clique de lien en lien pour progresser dans la narration.

hypertexte

Étymologiquement, le préfixe « hyper » suivi de la base « texte » renvoie au dépassement des contraintes de la linéarité du texte écrit.

L'hypertexte s'est surtout développé à l'apparition d'Internet et du World Wide Web en 1989 sous la forme des hyperliens. Les hyperliens du Web sont contenus dans des documents hypertextes généralement écrits en langage HTML (pages Web). Les liens vers les ressources les plus diverses peuvent être établis grâce à une notation standardisée, les URL (Uniform Resource Locators) : ce sont des chemins unidirectionnels d'une ressource à une autre.

L'hypertexte bouleverse la contextualité de la lecture : la présence des hyperliens conduit

à sauter d'un texte à un autre, à tenter de se réintroduire dans des contextes différents, à abandonner toute référence à la linéarité, mais aussi à la construction progressive d'une cohérence en faisant des associations d'idées, que Christian Vandendorpe explique comme le fait de « “faire tâche d'huile” plutôt que de “creuser” » dans *Du papyrus à l'hypertexte : essai sur les mutations du texte et de la lecture*.

UI *User Interface*

L'interface utilisateur est ce qui fait le lien entre l'humain et la machine. C'est « le produit fini » présenté à l'internaute qui lui permet de naviguer aisément sur un site web sans lui demander une trop grande concentration. L'UI se résume globalement à l'organisation des éléments graphiques et textuels.

UX *User eXperience*

L'expérience utilisateur investit des notions de psychologie, de sociologie, d'anthropologie, de technique informatique, et design graphique et de sciences cognitives. L'UX doit répondre à une attente de l'utilisateur concernant l'homogénéité du site, la simplicité et l'efficacité de l'interaction entre l'utilisateur et le produit. Elle sert à assister les besoins et les buts de l'utilisateur en intervenant en profondeur dans la construction d'un produit : l'UI intervient à plusieurs reprises dans l'élaboration de l'UX.

challenge Le challenge réunit un ensemble d'objectifs que le joueur doit atteindre. L'état d'un challenge décrit l'avancée d'un joueur vis-à-vis de ces objectifs.

niveau de jeu Le niveau de jeu désigne l'espace dans lequel évolue le joueur, plus particulièrement lorsque l'univers du jeu est présenté au joueur de manière clairement segmentée, sous-espace après sous-espace.

simulationniste Le jeu est un simulacre : la capacité de s'investir dans le « comme si... » du jeu va de pair avec une capacité de distinguer le littéral du métaphorique : pour que le jeu existe, il faut qu'il reste un certain écart entre réalité et fiction. Il y a une ambivalence entre le joueur et le personnage qu'il incarne : il y place une partie de lui-même mais garde un regard critique sur la réalité de cette incarnation.

règle de jeu Pour jouer, il faut établir un accord minimal sur le cadre de jeu : les règles. Le respect des règles du jeu a été à l'origine d'une valeur universelle : le fair-play, qui garantit à chaque joueur la même possibilité de gagner ou de terminer le jeu, sans avantages ou désavantages non justifiés.

BIBLIOGRAPHIE

LE JEU

Les jeux et les hommes, Roger Caillois, Gallimard, 1967

Il y a longtemps déjà que les philosophes ont été frappés par l'interdépendance des jeux et de la culture. Roger Caillois fait, pour la première fois, un recensement des sortes de jeux auxquels s'adonnent les hommes. À partir de ce recensement, il élabore une théorie de la civilisation et propose une nouvelle interprétation des différentes cultures, des sociétés primitives aux sociétés contemporaines.

Le héros aux mille et uns visages, Joseph Campbell, J'ai lu, 2013

Joseph Campbell définit le héros, ses attentes, les étapes, les aides et oppositions. Cette œuvre est une inspiration pour la construction du héros au cinéma ou dans l'édition, par exemple.

LE JEU VIDÉO

Philosophie des jeux vidéo, Mathieu Triclot, Zones, 2014

L'état des lieux de la condition du jeu contemporain, les origines du jeu et du jeu vidéo, trace historique et comportement.

La fabrique des jeux vidéo, au cœur du gameplay, Olivier Lejade, La Martinière, 2013

Construire un jeu aujourd'hui, les enjeux techniques, sociaux et ludiques : pourquoi parle-t-on d'une richesse créative et d'un âge d'or des jeux vidéo ? Comment ont évolué ces univers imaginaires ? Quelles questions se posent les concepteurs ? Connaît-on vraiment les joueurs, des gamers aux plus occasionnels ? (livre accompagnant l'exposition *Jeu vidéo, l'expo* présentée à la Cité des Sciences et de l'industrie en 2013-14)

NARRATIONS INTERACTIVES

La narration réinventée, le guide de la création interactive et transmedia, Benjamin Hoguet, auto-édition, 2015

Comprendre la création, la production et la diffusion de contenus interactifs et transmedias.

LA LECTURE À L'ÉCRAN

Lire à l'écran : contribution du design aux pratiques et aux apprentissages des savoirs dans la culture numérique, Annick Lantenois, <stdin>, Florian Cramer, Pierre Cubaud, Marin Dacos, Yannick James, Éditions B42, 2011
Les caractéristiques de la lecture à l'écran, et l'implication du designer dans cette mission.

Du papyrus à l'hypertexte, Christian Vandendorpe, Bulletin des bibliothèques de France [en ligne], n° 2, 2000.

Disponible sur le Web : <<http://bbf.enssib.fr/consulter/bbf-2000-02-0145-013>>.

Les évolutions des modes de lectures et l'apparition de la lecture non-linéaire permise par les hypertextes, notamment après l'apparition du World Wide Web.

« L'image du texte pour une théorie de l'énonciation éditoriale. », *Les cahiers de médiologie* 2/1998 (N° 6) , p. 137-145, Emmanuel Souchier

LITTÉRATURE NON-LINÉAIRE, TRAITEMENT DU TEXTE

Le Songe de Poliphile, Francesco Colonna, Éditions Imprimerie Nationale, 2008 (traduction par Jean Martin)

SOURCES WEB

LIVRE-JEU

Le livre-jeu

<https://fr.wikipedia.org/wiki/Livre-jeu>

Ces relations particulières entre écrivains et jeux vidéo, article paru le 1er novembre 2011 :

<http://fibretigre.blogspot.fr/2011/11/ces-relations-particulieres-entre.html>

Matthieu Freyheit : *Un coup de dé jamais n'abolira la lecture !*

Conférence sur les livres dont vous êtes le héros et la matérialisation de la lecture.

https://www.youtube.com/watch?v=PcoI77_qogw

LECTURE À L'ÉCRAN

L'écrit d'écran, pratiques d'écriture et informatique, Emmanuël Souchier, 1996

http://www.persee.fr/doc/colan_0336-1500_1996_num_107_1_2662

Realistic books: A bizarre homage to an obsolete medium?, Yi-Chun Chu, David Bainbridge, Matt Jones and Ian H. Witten, 2004

<http://www.cs.waikato.ac.nz/ihw/papers/04-CYC-DB-IHW-Realisticbooks.pdf>

FICTION INTERACTIVE

Généralités sur les fictions interactives

https://fr.wikipedia.org/wiki/Fiction_interactive

FibreTigre, acteur majeur des fictions interactives en France

<http://www.fibretigre.com/>

Site officiel du logiciel Twine pour créer des aventures hypertextuelles

<http://twinery.org/>

Moteur de jeu créé par Emily Short : intelligence artificielle complexe dans la fiction interactive

<http://versu.com/>

Test et présentation du jeu *Lifeline* (3 Minutes games)

<http://www.jeuxvideo.com/test/432368/lifeline.htm>

TECHNIQUE

Généralités sur le langage Inform

[https://fr.wikipedia.org/wiki/Inform_\(programmation\)](https://fr.wikipedia.org/wiki/Inform_(programmation))

Tutoriel Inform 7

<https://openclassrooms.com/courses/creer-des-jeux-textuels-avec-inform-7>

Site officiel Inform 7

<http://inform7.com/>

Rédaction Web imprimable (Franck Adebaiye)

<http://forthcome.fr/hinterland/index.html>

PERSONNALITÉS

Graham A. Nelson

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

LITTÉRATURE

Le songe entre les pages. Du symbolisme à l'hermétisme : Le Songe de Poliphile, ou l'Antiquité idéalisée par le texte et par l'image

Ilaria Andreoli

<http://collections.bm-lyon.fr/PER0044ae5666ed24d8>

Tentative d'épuisement de Tentative d'épuisement d'un lieu parisien de Georges Perec

<http://desordre.net/textes/bibliotheque/auteurs/perec/saint-sulpice.html>

Marelle, Julio Cortázar

[https://fr.wikipedia.org/wiki/Marelle_\(roman\)](https://fr.wikipedia.org/wiki/Marelle_(roman))

Parallèle entre Mac et PC et le catholicisme et le protestantisme

Espresso « La bustina di Minerva », Umberto Eco, 1994

REMERCIEMENTS

Je tiens à remercier l'ensemble de l'équipe du DSAA Design Graphique de Marseille : Thomas Ricordeau, Anne-Catherine Céard, Fabrice Portet, Luc Mattei, Christine Orsola, Damien Muti.

Je remercie également les professionnels qui ont participé de près ou de loin à l'élaboration de ce mémoire : les membres du tlabmars et de Storycode Provence rencontrés lors de l'événement « Joliette Connexion », ainsi que Guillaume Nanot, Chloé Massin, Jonathan Noyau et Benjamin Dechavanne que j'ai rencontrés lors de mon stage chez Apicoove.

Je n'oublie pas non plus mes compères de DSAA qui ont rendu ces mois d'élaboration tout autant prolifiques que festifs.

Typographié en Stellar (Mathieu Desjardins) et Andada (Huerta Tipográfica).