

JV DÉCRYPTÉ

LIVRET DE RÈGLES

Cette mallette pédagogique a été réalisée par l'équipe d'Arts&Publics.

Conception et chef de projet : *Yassine Amrouch*

Supervision pédagogique : *Jean Zeid*

Illustrations : *Charlotte Catty*

Graphisme : *Victor Guyomard (cartes) et Paul d'Artet (livrets)*

Direction générale : *Jacques Remacle*

Merci aux relecteurs et relectrices multiples qui ont rendu ce travail possible,
ainsi qu'aux personnes qui ont participé aux différentes phases de test
de nos activités, à savoir :

*Florian Glibert, Feryel Wang et Chloé Tran Phu de Média Animation ASBL ;
Ekin Bal, Mégane Wolfferts ;
ZINNE GAMES, la Maison des cultures vidéoludiques d'Arts&Publics ;
Cyriel Fremy, Vi Tacq et, enfin, le groupe Game*Play*

Un projet réalisé grâce au soutien de la Cellule Promotion de la Citoyenneté
et de l'Interculturalité (PCI) de la Fédération Wallonie-Bruxelles,
de safe.brussels (Région de Bruxelles-Capitale), de la COCOF (Innovation sociale)
et du Conseil supérieur de l'éducation aux médias (CSEM).

Présentation :



« JV Décrypte » est un jeu de cartes créé par la Maison des Cultures Vidéoludiques d'Arts&Publics, « Zinne Games ». Il s'adresse aux enseignant-es et encadrant-es dans une perspective d'éducation aux médias pour des participant-es de 9 à 18 ans. Il permet d'analyser en groupe n'importe quel type de jeu vidéo, ou de séquence de jeu diffusée en vidéo, à l'aide de 125 cartes divisées en quatre catégories, chaque carte représentant un aspect spécifique du jeu. Dans ce livret, vous trouverez une manière d'utiliser les différents types de cartes, et des exemples d'analyse de jeux. Libre à vous de vous approprier ces cartes comme bon vous semble.

But du jeu :

Le but est d'analyser, de décomposer et de comprendre un jeu vidéo, ou une séquence de jeu vidéo, à l'aide d'un jeu de 125 cartes. Ces cartes permettent de créer une représentation visuelle, nuancée et collaborative du gameplay (ou jouabilité), mais également d'échanger sur des concepts de grammaire vidéoludique, que l'on joue avec un public initié ou non.

Règles du jeu :

Une partie se compose en trois phases.

La première phase est une analyse en groupe d'un jeu vidéo ou d'une séquence de jeu en décomposant ses éléments de gameplay à l'aide de 125 cartes, pour en créer une représentation visuelle et précise. Les groupes de participant-es utilisent les cartes pour identifier et discuter les mécaniques, les objectifs, les actions et les interactions du jeu, tout en construisant un schéma collaboratif qui reflète la structure du gameplay.

Dans la seconde phase, les groupes se déplacent successivement vers le schéma d'un autre groupe pour l'observer, le questionner et discuter les choix effectués.

Lors de la troisième et dernière phase, toute la classe se réunit pour une nouvelle analyse collective du jeu ou de l'extrait du jeu. Les participant-es établissent alors un schéma chronologique qui met en évidence l'ordre d'apparition des cartes, et des concepts de jeu, dans la séquence analysée, offrant une vue d'ensemble structurée et nuancée de la jouabilité.

Types de cartes :

Le jeu de 125 cartes est organisé en quatre grandes catégories : **conception, objectifs, actions et interactivité**, chacune subdivisée en familles regroupant des actions ou concepts parfois liés dans le contexte de jeu. Des cartes bonus sont également disponibles pour compléter l'analyse lorsque nécessaire. Il peut parfois être difficile de classer certains éléments. Par exemple, une esquive peut être interprétée comme une action de déplacement ou bien de combat, selon le contexte. C'est pourquoi les catégories et familles sont volontairement perméables, permettant aux participants de réattribuer les cartes selon leur analyse.

Conception

Cette catégorie regroupe les éléments définissant comment le jeu est conçu et présenté aux joueurs. Elle ne contient pas d'actions, mais se concentre sur la structure et l'identité du jeu.



- **Le monde** : Organisation et présentation de l'aire de jeu.
- **Mode** : Jouable en solo, multijoueur, temps réel ou tour par tour.
- **Caméra** : Le type de vue proposé dans le jeu.
- **Graphisme** : Style visuel et profondeur graphique.
- **Musique** : Bande-son, du grand orchestre au synthétiseur.

Objectifs

Ces cartes concernent les objectifs du jeu ou les différentes tâches qu'un jeu peut nous donner. Par exemple, l'objectif d'une mission, d'une énigme, etc.

Ces objectifs sont classés selon quatre types :



- **Confrontation** : Conflits armés, sports, combats ou débats.
- **Mouvement** : Objectifs nécessitant un déplacement (courses, fuites).
- **Espace** : Interactions avec l'environnement (construire, détruire, explorer).
- **Progression** : Évolutions ou améliorations de l'avatar.

Actions

Ces cartes concernent les déplacements et les combats.



- **Déplacements** : Marche, nage, vol, etc., selon le terrain.
- **Mobilité** : Mouvements spécifiques (saut, glissade, dash (avance rapide)).
- **Combat** : Attaques et autres actions dans un contexte de conflit.

Interactivité

Les cartes couvrent les interactions entre l'avatar et l'environnement ou les personnages.



- **Personnalisation** : Modifier l'avatar ou des lieux (équipement, points).
- **Fabrication** : Créer des objets ou les combiner (*crafting*, cuisine).
- **Transaction** : Donner, recevoir, échanger ou vendre des objets.

- **Interaction** : Dialogues, enquêtes ou relations avec des entités animées ou inanimées.
- **Environnement** : Modifier ou peupler l'espace de jeu.

Cartes bonus

Cette catégorie, un peu à part, rassemble une série de cartes transversales qui peuvent intervenir dans n'importe quelle autre catégorie et pour diverses raisons.



- **Avatar** : Caractéristiques du personnage contrôlé.
- **Objet** : Éléments utilisables ou équipables.
- **Personnage** : Alliés, ennemis ou personnage non-joueur (PNJ).
- **Décor** : Objets statiques ou limités dans leurs interactions.
- **Interface** : Éléments visuels ou interactifs liés au contrôle du jeu.
- **Aléatoire** : Éléments générés procéduralement.
- **Son** : Effets sonores et musique.
- **Plateforme** : Support du jeu, que ce soit un PC, une console ou un mobile.
- **Autre** : Pour tout élément non couvert par une autre carte.

Début du jeu :

L'activité peut être réalisée seul·e ou en groupe, en fonction du contexte. Prenons un exemple : pour une classe de 16 participant·es, la classe est divisée en quatre groupes de quatre personnes. Chaque groupe reçoit un paquet de cartes correspondant à l'une des quatre grandes familles du jeu : **Conception** (comment le jeu est conçu et présenté), **Objectifs** (les buts ou tâches à accomplir), **Actions** (les mouvements ou combats), ou **Interactivité** (les interactions avec l'environnement ou d'autres personnages). Les cartes de chaque catégorie ont une couleur différente.

Certaines cartes spéciales, appelées **cartes bonus**, sont conservées par l'animateur·rice pour être utilisées si nécessaire. Ces cartes peuvent servir à approfondir ou clarifier l'analyse en cours.

Déroulement d'une partie :



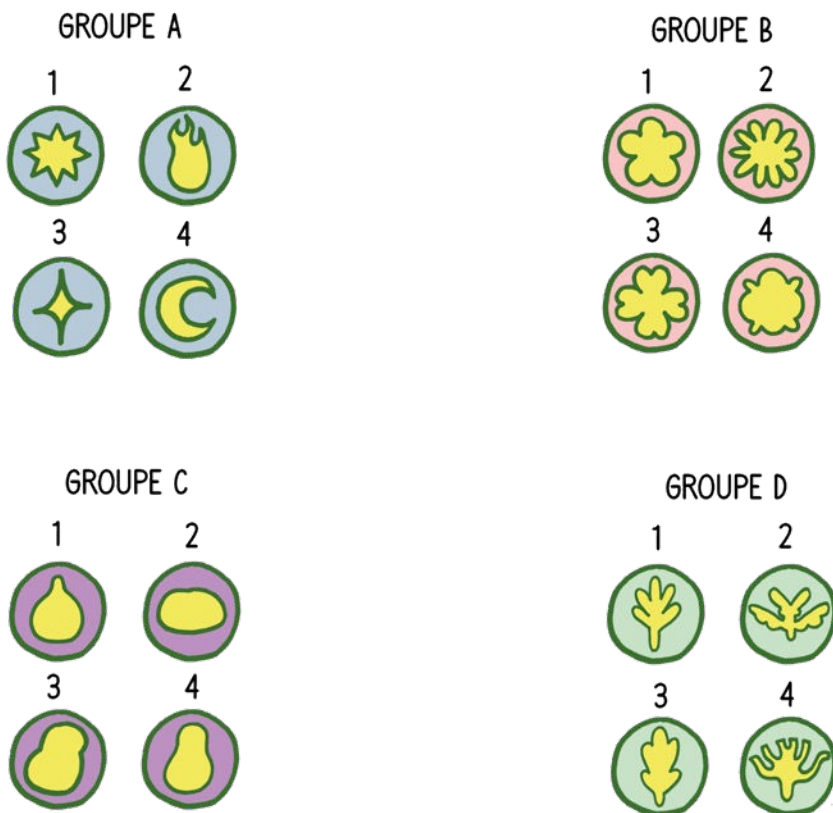
Phase 1 : Analyse en groupe

Tous les participants regardent ou jouent à la même séquence de jeu. Chaque groupe analyse cette séquence en utilisant les cartes qu'il a reçues. À tour de rôle, un membre du groupe pioche une carte de son paquet et explique si, selon ellui, la carte correspond à un élément visible dans la séquence. Si les autres membres du groupe sont d'accord, la carte est posée sur la table, face visible, pour construire un **schéma d'analyse** dédié à la catégorie du groupe. En cas de désaccord, la carte est mise de côté.

Les participants peuvent empiler les cartes pour représenter des relations ou nuances dans le gameplay. Par exemple, dans la catégorie « Actions », la carte **Dash** peut être placée avec la carte **Éviter** pour indiquer que le *dash* est utilisé pour esquiver une attaque. Si le *dash* nécessite un temps de préparation, on peut ajouter la carte **Charger** pour préciser cette mécanique.

Le groupe poursuit de cette manière jusqu'à ce que toutes les cartes soient utilisées. L'animateur-riche peut également introduire des **cartes bonus** pour enrichir l'analyse. Par exemple, si un groupe analysant la **Conception** observe que les niveaux sont générés aléatoirement, il peut utiliser la carte bonus **Aléatoire** pour compléter son schéma.

À la fin de cette phase, chaque groupe laisse son schéma d'analyse, les cartes sélectionnées, sur la table pour passer à la phase suivante.



Phase 2 : Analyse croisée

Lorsque tous les groupes ont terminé d'analyser leur domaine de gameplay, ils passent à l'observation et à la discussion des schémas créés par les autres. Les groupes passent de table en table pour examiner pendant quelques minutes chaque schéma et en discuter. Si un groupe n'est pas

d'accord avec le choix d'un autre groupe, il place la carte non sélectionnée à l'horizontale pour que les prochain-es participant-es puissent en discuter. Cette phase permet à chaque participant-e de se confronter à la totalité des schémas sélectionnés par les autres groupes.

Phase 3 : Analyse chronologique

L'animateur-riche regroupe tous les schémas produits par les groupes pour construire un plan général. La classe, désormais réunifiée, rejoue ou revoit ensemble la phase de jeu initiale. Lors de cette étape, les participants analysent les éléments identifiés dans les schémas et valident leur pertinence dans l'ordre chronologique de leur apparition dans le gameplay.

Par exemple, dans « Super Mario Bros. », la classe peut commencer par confirmer la vue de côté et la caméra à la troisième personne, puis valider que le personnage saute dès les premières secondes, ce qui correspond à la carte **Sauter** dans la catégorie **Actions**.

Cette étape est également l'occasion de discuter des cartes placées horizontalement, qui représentent des points de doute ou de désaccord. Les participant-es peuvent alors argumenter sur ces choix, en débattre et ajuster leur analyse.

Enfin, cette phase permet d'introduire des notions de grammaire vidéoludique. Par exemple, si un désaccord survient concernant l'utilisation de la carte **Explorer**, l'animateur-riche peut guider une discussion sur ce concept : qu'est-ce qu'explorer dans un jeu vidéo ? Comment ce terme est-il défini et repéré dans le contexte d'un gameplay ? Ces discussions enrichissent la compréhension collective et introduisent des outils d'analyse plus précis et partagés. En consolidant les observations précédentes et en ajoutant une dimension réflexive, cette phase permet de finaliser l'analyse et d'approfondir les connaissances des participant-es sur les termes et concepts du jeu vidéo.

Exemple de partie :



Pour illustrer l'utilisation du jeu de cartes, voici notre analyse du premier niveau du jeu « Super Mario Bros. » de 1985, sorti sur la console NES de Nintendo.

Conception

- Le monde : Carte **Niveaux**.
 - Le monde de Super Mario est divisé en plusieurs niveaux séparés les uns des autres.
- La caméra : Cartes **3e personne** ; **vue de côté**.
- Le graphisme : Cartes **Avatar + Décor + 2D** ; **Pixel art**.
- La musique : Cartes **Son + Électronique**.
- Mode : Cartes **Temps réel** ; **Solo**.

Objectifs

- Confrontation : Carte **Vaincre**.
 - On peut/doit vaincre certains ennemis pour progresser.
- Espace : Cartes **Détruire** ; **Amasser**.

- Le jeu permet de détruire les blocs fragiles et d'amasser des pièces et des champignons.
- **Mouvement** : Carte **Atteindre**.
 - Le vrai but du jeu est d'atteindre la fin de chaque niveau, symbolisée par le drapeau.
- **Progression** : Carte **Scoring**.
 - On peut également tenter d'amasser un maximum de pièces pour avoir plus de points.

Actions

- **Déplacements** : Cartes **Terrestres + Courir, Sauter, S'accroupir**.
 - On peut principalement se déplacer par terre en courant et en sautant. On peut également s'accroupir.
- **Combats** : Carte **Avatar + Mourir ; Respawn ; Éliminer**.
 - Dans le jeu, on peut mourir et réapparaître (*Respawn*). On ne peut pas attaquer, mais on peut éliminer les ennemis en leur sautant dessus.

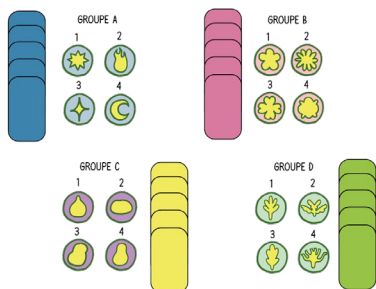
Interactivité

- **Personnalisation** : Cartes **Consommer + Statut ; Vie**.
 - Les champignons peuvent être consommés pour donner une forme alternative à Mario. Il a également de la vie.
- **Transactions** : Carte **Obtenir**.
 - On peut obtenir des pièces et des champignons.
- **Interactions** : Cartes **Int. Inanimé + Contact + Proximité**.
 - Les ennemis, lorsqu'ils repèrent Mario, tentent de l'attraper. De plus, au contact des ennemis, Mario subit des dommages.

Utilisations alternatives :

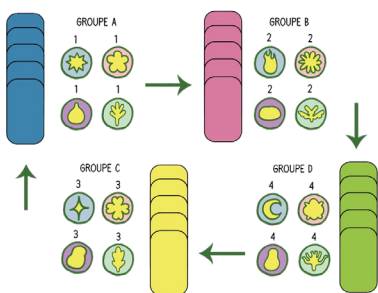
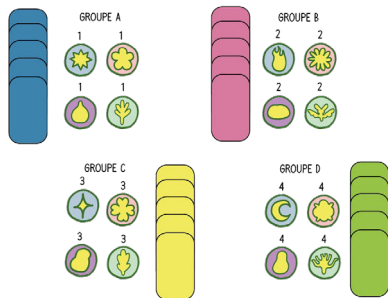
Voici quelques suggestions de manières alternatives d'utiliser le jeu de cartes.

Les groupes

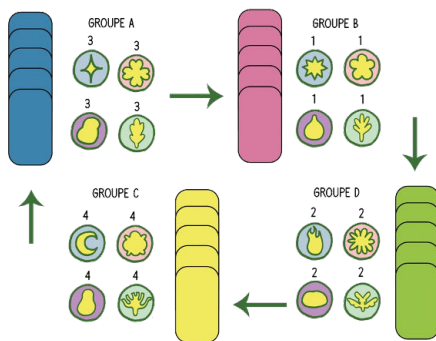


Une autre façon d'organiser l'analyse croisée est de mélanger les groupes. Pour ce faire, attribuez un numéro unique à chaque participant-e (de 1 à 4). Les participant-es portant le même numéro se regroupent pour former de nouveaux groupes, composés de membres issus des différentes catégories d'analyse. Ces nouveaux groupes examineront chaque schéma à tour de rôle. La.le porte-parole du groupe d'origine associé au schéma expliquera les choix réalisés et répondra aux questions des autres membres du groupe, permettant ainsi une discussion enrichissante et constructive. Cette approche favorise l'échange d'idées entre différents domaines du gameplay et encourage une réflexion collective sur les choix de chaque groupe.

Pour cette phase d'analyse, chaque groupe se positionne devant l'un des schémas de cartes élaborés lors de la phase précédente. Le porte-parole du groupe initial, responsable de ce schéma, commence par expliquer les choix réalisés : quelles cartes ont été utilisées, pourquoi elles ont été choisies, et comment elles s'articulent entre elles. Les membres du groupe examinent ensuite le schéma et participent à une discussion où ils peuvent poser des questions, commenter les décisions prises ou proposer des ajustements. Par exemple, si un groupe se trouve devant le schéma de la catégorie Actions, le porte-parole du groupe ayant travaillé sur cette catégorie détaille les associations de cartes, comme l'utilisation de Dash pour éviter des attaques, et invite les autres participants à donner leur avis ou à compléter l'analyse.



Lorsqu'un groupe n'est pas d'accord sur l'utilisation d'une carte, ou voudrait en ajouter une, elles sont placées **horizontalement** sur la table.



Au bout de **cinq** minutes, chaque groupe se déplace vers le prochain schéma, et ainsi de suite, jusqu'à ce que tous les groupes aient validé les **4 schémas**.

La manette

Les participants dessinent une manette de jeu et associent les cartes aux actions des boutons. Cette méthode permet de visualiser comment les commandes sont organisées et de comparer les schémas de contrôle entre différents jeux ou genres. Cela peut révéler des conventions ou tendances dans le design des interfaces de contrôle.

Trouver le jeu

Deux groupes créent chacun le schéma d'analyse d'un jeu différent. Ensuite, les groupes échangent leurs schémas et doivent deviner le jeu auquel chaque schéma correspond. Pour simplifier l'exercice, une liste de jeux possibles peut être fournie. Cette activité ludique aide à reconnaître les mécaniques et les signatures spécifiques des différents jeux.

Créer un jeu

Pour un public ayant des connaissances en création de jeux vidéo, le jeu de cartes peut devenir un outil de game design. Les participants piochent des cartes au hasard dans chaque catégorie (**Conception, Objectifs, Actions, Interactivité**) pour définir des contraintes de conception. Par exemple, ils pourraient imaginer un jeu où le monde est généré procéduralement (**Conception**), l'objectif principal est de progresser (**Objectifs**) et les actions incluent sauter et planer (**Actions**). Cette approche favorise la créativité en balisant des concepts de gameplay de manière ludique.

Idéologie liée aux personnages

Les participant·es analysent les personnages du jeu en s'intéressant aux actions qu'ils peuvent accomplir. Cette analyse peut ouvrir une discussion sur les implications culturelles, sociales ou idéologiques liées à des choix de design. Par exemple, comparer les actions disponibles pour un personnage masculin et un personnage féminin dans un jeu de rôle pourrait révéler des stéréotypes : les personnages masculins sont souvent associés à des actions offensives, tandis que les féminins privilégient des rôles de soutien ou de soin. Cet exercice critique aide à mettre en lumière les biais présents dans le design des jeux vidéo.

Pourquoi ce jeu ?

Le paquet de cartes que vous tenez entre les mains est le fruit de deux années de réflexion et de développement, conçu pour répondre à deux besoins essentiels identifiés lors de nos ateliers sur les jeux vidéo : analyser et créer des jeux de manière ludique, intuitive et accessible à tous.

Une question majeure a guidé notre travail : comment représenter les multiples facettes des jeux vidéo avec un outil compact, sans devoir utiliser des milliers de cartes ? L'objectif était de créer un outil universel, adapté à tous les publics et suffisamment souple pour s'appliquer à n'importe quel type de jeu. Il devait aussi permettre à chacun·e de se l'approprier, de l'adapter ou de l'utiliser de manière créative, selon ses besoins.

Après de nombreuses itérations et tests réalisés sur une grande variété de jeux, nous sommes arrivés à un modèle que nous continuons d'affiner. Certes, vu la diversité du paysage vidéoludique, il est impossible de concevoir un outil qui couvre toutes les expériences possibles, d'autant plus que nos propres préférences de joueurs et joueuses peuvent introduire des biais. Cependant, nous avons cherché à brosser un éventail suffisamment large pour refléter la richesse du média.

À qui s'adresse cet outil ? Ce jeu de cartes s'adresse à toute personne intéressée par l'analyse ou la création de jeux vidéo.

- **Médiateurs culturels** : Il constitue un outil efficace pour aborder et expliquer les jeux vidéo auprès de divers publics, dans le cadre d'ateliers ou d'événements.
- **Professeurs et éducateurs** : En contexte scolaire, il est parfait pour initier les élèves à l'analyse des mécaniques et à la création de jeux vidéo.
- **Game designers** : Les professionnels ou aspirants créateurs de jeux peuvent l'utiliser pour schématiser leurs idées ou structurer leurs concepts.
- **Joueur·euses curieux·ses** : Enfin, c'est une ressource ludique pour celles et ceux qui souhaitent explorer les dessous des jeux qu'ils aiment.

Cet outil, à la fois simple et polyvalent, ouvre des perspectives pour découvrir, comprendre et réinventer le jeu vidéo sous un nouvel angle.

