

**RANDOM BAZAR
PRESENTE**

Super

par le collectif Alineaire





Dossier artistique

SUPER est un jeu vidéo conçu et créé par le collectif Alineaire.

A - Un jeu vidéo décalé aussi bien dans l'esthétique que dans l'interaction

SUPER est un jeu vidéo normal en apparence. Mais la manette est non conventionnelle dans l'industrie du jeu vidéo. Il n'est évidemment pas possible d'avoir une console de cette taille chez soi, ni d'obtenir dans le commerce ce type d'écran cathodique désormais.

On peut constater également que la grande manette est contraire aux principes de fonctionnalité et d'ergonomie des consoles sur le marché. Déjà par sa largeur, de sa hauteur mais aussi de la taille des boutons. Ici, il n'y a pas besoin d'avoir de doigté afin d'y jouer. Il faut utiliser son bras et le poids de son corps pour appuyer sur les boutons. D'autant plus qu'on est soit trop grand soit trop petit.

Le décalage entre l'image et la manette amène une situation humoristique faisant naître l'autodérision chez le joueur. Sa position n'est pas celle d'un adolescent avachi sur son canapé. Il n'est pas sans rappeler que les premières notices de jeu vidéo dans les années 80 expliquaient comment se tenir de manière optimale pour jouer à un jeu vidéo.

Le jeu enchaîne une succession de tableaux reprenant de grands genres du jeu vidéo (aventure, plate-forme, jeu de rôle, jeu de tir...). Ce qui se passe à l'écran ne représente pas les dernières sorties de jeu vidéo de type AAA (similaire à un blockbuster au cinéma). L'esthétique est grossièrement pixelée rappelant les premiers jeux vidéo graphiques.

Les graphismes et le design n'aidant pas vraiment le joueur à identifier l'objectif, ce dernier doit trouver l'issue de la situation dans un temps imparti sans connaître les règles au début. Le but est de réussir toutes les situations proposées dans un ordre aléatoire.

SUPER est dur, SUPER est cruel, SUPER teste la persévérance du joueur, SUPER est aussi un spectacle où l'on regarde comment les autres joueurs s'en sortent.

B- Le patrimoine video-ludique, le retrogaming et la technologie

En plus d'être un jeu dur, SUPER questionne la technologie dans le jeu vidéo. Il reprend les codes des vieux jeux, nommés retrogaming, et met en spectacle, avec nostalgie pour certains et émerveillement pour d'autres, le patrimoine aussi bien matériel (hardware), logiciel (software), genre et graphique.

Car de son côté, l'industrie du jeu vidéo est dans la course à la technologie et de l'innovation. Les anciennes consoles sont remplacées par les nouvelles générations. Certains anciens jeux ne peuvent plus être joués sur ces nouvelles consoles. Et inversement, les anciennes consoles ne peuvent pas lancer les nouvelles créations de l'industrie. Par conséquent, cette dernière participe activement à l'obsolescence des technologies.

Alors, le hardware doit être plus performant pour accueillir des jeux de plus en plus gourmand avec des graphismes de plus en plus surréalistes. De même que les usages d'interactivité évoluent, les manettes sont de plus en plus petites pour des écrans de plus en plus grands, à l'instar de la switch.

Aujourd'hui en 2019, la prochaine innovation dans le secteur du jeu vidéo sera de jouer à distance sans avoir besoin d'un ordinateur puissant chez soi, un peu comme si le jeu est dans un cloud à l'instar de Stadia proposé par Google. Evident ces ordinateurs à distances seront très puissants et le consommateur aura besoin d'une très puissante connexion à internet. Alors que vont devenir nos anciennes consoles ? Nos anciens jeux ? Devrons-nous les jeter ? Sont-ils recyclables ? Comment jouer si nous n'avons pas une bonne connexion internet ?

Pour finir, l'installation SUPER s'inscrit dans le courant du jeu vidéo d'art, cherchant à mixer les apports ludiques avec l'espace d'exposition permettant de sortir le jeu vidéo du salon et offrir au grand public de nouveaux angles de vue à propos de ce média.

Pistes pédagogiques

A - Compétences nécessaires et qualités pédagogiques

Dans le cadre d'ateliers si vous souhaitez en organiser, nous pouvons vous inviter à travailler sur plusieurs objectifs avec SUPER. Les méthodes et exercices que nous vous proposons ici ne sont que des idées et peuvent être agrémentées par vos soins. Nous mettons en lumière quelques compétences requises pour jouer à SUPER et les qualités pédagogiques.

Si vous ne faites pas d'ateliers, vous pouvez très bien utiliser ces pistes pour des échanges informels avec vos usagers.

Les exemples de **COMPÉTENCES** à avoir pour jouer à SUPER sont :

- *l'analyse d'images,*
- *la coordination des gestes dans le jeu vidéo,*
- *la communication s'ils sont deux joueurs.*

Les **QUALITÉS PÉDAGOGIQUES** mises en avant de SUPER sont :

- **l'apprentissage par l'essai-erreur ;**

Le droit à l'erreur constituerait une des conditions nécessaires à l'apprentissage. C'est une forme la plus fréquente de compréhension des mécanismes du jeu. En effet, "rater, échouer ou se tromper pour de faux", par esprit de curiosité ou pour le plaisir de jouer, suscite aussi du plaisir grâce à une autre caractéristique des jeux vidéo, ils produisent toujours un retour, une conséquence aux actions du joueur.

- **l'ouverture sociale ;**

Le jeu vidéo est un média grand public qui touche toutes les catégories sociales en tant que culture pop. Il mobilise certes un bagage culturel, inégalement réparti selon les catégories sociales, mais ce bagage est secondaire par rapport à l'action, l'interaction qui caractérise ce média. Il permet ici d'aborder des questions avec tout le monde lorsque le jeu est partagé et des questionnements à propos de la technologie et l'histoire du jeu vidéo.

B - Thème : Histoire du jeu vidéo et son patrimoine

Objectifs pédagogiques :

Développer le savoir sur l'histoire du jeu vidéo et se représenter dans le temps.

- Établir et construire une ligne du temps
- Compiler, mettre en commun, trier et hiérarchiser les informations,
- Réaliser une recherche historique et critiquer ses sources,
- Organiser et présenter le résultat de son travail.

Méthode :

Chercher des informations, mettre en commun ce que chacun connaît, croiser les informations.

Exemple d'exercice :

Créer une chronologie des sorties de consoles et de jeux vidéo.
Comparer des publicités d'époques et d'aujourd'hui
Voir annexe pour ressources.

En plus :

Outre le contenu historique, le recul sur les technologies, la découverte de jeux intemporels, il y a de nombreuses réflexions à soulever auprès des usagers. Lancez des pistes d'échanges et de questionnement sur :

- les notions d'obsolescence - la sortie de nouvelles générations de consoles,
- le lien entre les jeux et la technologie qui les accueille - passer d'une console de salon à un casque virtuel,
- les changements de contenu des jeux avec les changements du public - notamment une féminisation progressive,
- l'extension progressive du numérique à tous les domaines de notre quotidien - la surabondance des écrans, les services numériques et leurs gamifications
- le poids économique et même social acquis par les jeux vidéo - considéré parfois comme première industrie culturelle.

C - Thème : Conception d'un jeu vidéo sur papier à la manière de SUPER

Objectifs pédagogiques :

Concevoir un jeu vidéo

Il n'y a pas besoin d'un ordinateur pour concevoir un jeu vidéo. Une feuille, un papier et écrire le but (objectifs du jeu), les règles (cadre dans lequel on évolue) et les moyens (actions entre les mains du joueur).

Méthode :

Expliquer sur une feuille le but, les règles pour atteindre ce but et les moyens d'appliquer ces règles.

On peut définir un thème, une époque, un lieu, une ambiance et des personnages. Il est possible de dessiner pour évoquer le propos.

De penser le plus simplement possible.

Questionner la conception de chacun afin de les inviter à expliciter leur propos.

Exemple d'exercice :

SUPER est une succession de 10 mini-jeux rapides. Chaque tableau possède un seul but avec des règles simples car le cadre et les moyens se résument à appuyer ou pas sur les boutons.

Il suffit d'écrire une feuille et d'écrire ce qu'il faut faire à la manière d'un mini-jeu de SUPER.

Astuces :

Si vous ne savez pas comment lancer un atelier créatif, posez ces 5 questions aux usagers après qu'ils aient joué à SUPER :

- Le genre et l'idée : quel est le concept et quelle est l'action centrale ?
- Le but : quel sont l'objectif central et les objectifs secondaires ?
- Le gameplay : quelles sont les règles de base et les moyens du joueur ?
- Le thème : dans quel monde évolue le joueur ?
- L'esprit et l'ambiance du jeu : quel est le rythme du jeu ?

Annexes :

Vous pouvez écrire un jeu vidéo à la manière de SUPER. Vous trouverez dans le dossier un exemple et un template pour pouvoir écrire un jeu vidéo.

De plus, vous pouvez avec cette affiche des manettes retracer la chronologie des contrôleurs de jeu vidéo avec les usagers. Vous pouvez imprimer et découper séparément les dates et les contrôleurs. C'est aux usagers de discuter de tenter la bonne chronologie des sorties. Vous pouvez également faire la même chose avec les consoles de jeux.

Ressources :

• <https://www.timetoast.com/timelines/les-8-generations-de-console-de-jeux-vid%C3%A9o>

• https://fr.wikipedia.org/wiki/Liste_des_console_de_jeux_vid%C3%A9o_les_plus_vendues

• https://www.tiki-toki.com/timeline/entry/55902/Brve-histoire-du-jeu-vido/#vars!date=1958-10-18_16:08:20!



1958



1975



1977



1983



1985



1990



1993



1994



1996



1997



1998



2001



2006



2012



2013



2013

Ressources vidéoludiques

2 jeux vidéo sur la création de jeu vidéo :

[Super Mario Maker \(Nintendo, 2015\) Wii U et 3DS](#)

[Super Mario Maker 2 \(Nintendo, 2019\) Switch](#)

Editeur de niveau / level design

Le jeu permet d'inventer et créer des niveaux de l'univers de Mario, puis de les essayer et les proposer aux autres joueurs, ce qui offre un nombre quasiment illimité de possibilités. Il permet uniquement de créer des niveaux de plateforme à la manière de Mario.

[WarioWare Do it Yourself \(Nintendo, 2009\) 3DS](#)

Création complète de mini-jeux / game design

La particularité de la série WarioWare est que le jeu se compose essentiellement d'un enchaînement aléatoire de micro-jeux loufoques et amusants, qui ne durent pas plus de 20 secondes. Au fil des niveaux, la difficulté et la vitesse augmentent, afin d'éprouver le joueur. Autant dire que l'installation SUPER s'inspire énormément de cette série. Cet épisode offre la possibilité de créer ses propres mini-jeux et de les partager avec d'autres utilisateurs de WarioWare: D.I.Y

1 jeux vidéo sur l'évolution des jeux vidéo :

[Evoland \(Shiro Games\) Steam, PS4, Switch, Xbox One, Android, iOS](#)

Histoire esthétique

C'est un jeu conçu dans l'optique de faire découvrir l'évolution du jeu vidéo à travers le temps grâce aux différents univers de Zelda et genres de jeux. Parfait pour découvrir un large panel des esthétiques et graphismes dans l'histoire du jeu vidéo.

2 outils de création de jeu vidéo :

[Scratch \(MIT Media Lab, 2006\) PC, Mac](#)

Logiciel de création graphique

Avec Scratch, vous pouvez programmer vos propres histoires interactives, jeux et animations. Ce logiciel aide les jeunes à apprendre à penser de façon créative avec un langage de programmation simple où l'on empile des briques permettant d'exécuter des actions.

[Piksel \(www.piskelapp.com\) PC](#)

Un éditeur de sprite

Permet de créer des sprites (images animées) avec un esthétique pixel. L'outil est facile à utiliser sur le navigateur web ou à télécharger.

3 jeux vidéo sur l'apprentissage par erreur :

[Kerbal Space Program \(Squad, 2011\) Steam, PS4, Xbox One](#)

Simulateur de conception de fusées

Le jeu place le joueur à la tête d'un programme spatial dont il doit gérer tous les aspects et pour espérer le mener à bien... au terme de nombreuses catastrophes explosives ! Les ratés, les flops, les explosions font parties intégrante du jeu et constituent autant une "récompense" qu'une étape de compréhension des multiples stratégies possibles.

[The Escapist \(Team17, 2015\) Steam, Switch, Xbox One, iOS, Android](#)

Bac à sable & craft (fabriquer)

The Escapists est un jeu d'action et de stratégie. Il vous propose de découvrir le quotidien de prisonniers qui vont tenter de tout faire pour s'évader. Vous ne pouvez pas partie la partie, mais plus vous vous ferez attraper par les gardes, plus vous en comprendrez les mécaniques.

[QWOP \(Foddy.net, 2008\) PC sur <http://qwop.online/>](#)

Clumsy simulator, dérision, parodique

QWOP est un jeu vidéo de sport. Le joueur contrôle un athlète participant aux 100 mètres. Il le contrôle à l'aide des touches Q, W, O et P, chacune d'elles étant assignée à chaque membre des jambes du coureur. Le challenge réside donc dans la capacité du joueur à synchroniser les mouvements du personnage.

1 jeux vidéo sur l'ouverture sociale :

[Discovery Tour Assassin's Creed Ancient Egypt \(Ubisoft, 2018\)](#)

[Discovery Tour Assassin's Creed Ancient Greece \(Ubisoft, 2019\)](#)

[PS4, Xbox One, PC](#)

Explorer un monde documenté ensemble

Avec ce mod d'Assassin's Creed, vous pouvez visiter l'Egypte antique par le biais d'un jeu vidéo immersif. Il n'y a aucun ennemi, aucun scénario, reste uniquement un monde très documentée sur le pays des pharaons. Vous pouvez faire 75 visites interactives. Il faudra vous fournir du jeu Assassin's Creed Origins au préalable.

1 jeu vidéo sur la coordination des mouvements et la communication :

[Brother a tale of two sons \(505 games, 2013\) PC, PS4, Xbox One](#)

Détourner un jeu pour jouer différemment

Le jeu met en scène deux frères en quête de l'eau de l'Arbre de vie pour soigner leur père dans un monde fantastique. Habituellement, ce jeu se joue solo, mais vous pouvez inviter 2 personnes à jouer en même temps sur la même manette. Ensemble, chacun jouera au frère correspondant aux joysticks. Ils devront coopérer pour triompher des obstacles.

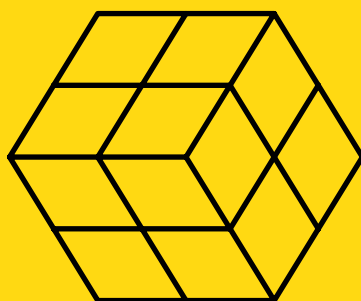
Ce dossier a été écrit par le label Random Bazar.

Nous restons à votre disposition.

hello@random-bazar.fr

Henri 06 07 30 72 18

Antoine 06 77 32 34 46



Random Bazar propose un **cabinet de curiosité ludique**.

N'oubliez nos autres services :

- Curation de jeu vidéo indépendant.
- Animation et médiation jeux vidéo.
- Accompagnement pour programmation autour du jeu vidéo