JEUX HYBRIDES

DÉBRIDER L'EXPÉRIENCE LUDIQUE !

ENSAAMA - DNMADE numérique 2023
Etienne DUFOUR

SOMMAIRE

PROBLÉMATIQUE

- La frontière s'estompe
- A chaque média sa singularité
- Une association potentielement fructueuse...
- ...mais pas si évidente !

MON PROJET

- Penser un partenariat
- Un jeu qui parle aux joueurs
- Permettre un regard nouveau

RÉFÉRENCES ARTISTIQUES

ENJEUX CRÉATIFS

RÉFÉRENCES TECHNIQUES

PROBÉMATIQUE

La frontière s'estompe

De nos jours, les joueurs sont plus polyvalents que jamais. La frontière culturelle entre les jeux vidéo et les jeux de société n'a jamais été aussi fine. Les adaptations d'un média à l'autre de mécaniques de gameplay, voire d'œuvres complètes, sont de plus en plus fréquentes.

Tout comme celui du jeu vidéo, le marché du jeu de société connaît un réel développement. Avec l'augmentation du nombre de joueurs et la démocratisation des outils et pratiques numériques, un terrain fertile à l'innovation et l'originalité s'est créé. Un nouveau type de jeu est apparu : le jeu hybride.

Aussi appelées "jeu semi-digital" ou "à support numérique", ces expériences ludiques utilisent comme outil les ordinateurs et smartphones pour soutenir le gameplay du jeu tangible.

Pour les joueurs cherchant à élargir leurs expériences, les jeux hybrides sont une passerelle parfaite et suscitent beaucoup d'intérêt dans le milieu des jeux physiques. Mais, malgré un potentiel clairement perceptible, les différentes sorties sont souvent sujettes à de nombreuses critiques.

A chaque média sa singularité

Chaque support donne accès à des expériences et à des mécanismes d'immersion très différents.

Le numérique donne accès à une dynamique interactive plurielle sans pareil. En plus de donner accès au son et à la vidéo, le média numérique ouvre le joueur à des interactions immédiates, réactives, fluides et complexes. En tant qu'outil, la quantité et la complexité de calcul est quasi-illimitée et donne ainsi la possibilité de créer des systèmes génératifs, adaptatifs et autonomes.

Les jeux physiques sont quant à eux limités par des mécanismes alimentés et actionnés par le joueur, en fonction de règles qu'il doit connaître et suivre. Là où le numérique est en mesure d'intégrer le joueur dans un système global, les jeux tangibles comptent sur son implication, sa volonté d'incarner un rôle, d'être acteur de son immersion. L'ancrage dans le réel est intrinsèque au jeu de société. C'est une contrainte majeure mais c'est également ce qui fait la singularité et l'intérêt de cette expérience ludique.

Une association potentiellement fructueuse...

Les jeux hybrides ont de nombreux impacts positifs sur le gameplay et sur l'expérience utilisateur entourant la partie de jeu.

En effet, grâce aux capacités de calcul du numérique, le joueur est déchargé d'une partie de l'activation des mécanismes. Il est possible de proposer un jeu plus complexe, évolutif et adaptatif. Le son et la vidéo peuvent être utilisés pour immerger, guider et interagir avec le joueur.

Grâce à la dématérialisation d'éléments du jeu et le recours aux apprentissages guidés interactifs, la mise en place du jeu et l'apprentissage des règles peuvent être dynamisés, fluidifiés, simplifiés.

Les jeux hybrides ont donc le potentiel de donner une dimension nouvelle aux jeux tangibles, d'en briser les limites afin de proposer au joueur un jeu plus intense, absorbant, une expérience plus ludique.

...mais pas si évidente

Cependant, les différents médias ne sont pas toujours aisément associables et, dans les jeux hybrides actuels, une rupture se fait souvent ressentir.

On cherche à utiliser le potentiel technique que nous offre l'outil numérique, sans le considérer comme un média, sans penser la synergie globale de notre expérience. En effet, le numérique n'est souvent utilisé qu'en tant qu'outil. Les éléments physiques sont dupliqués sur l'écran, ce qui réduit l'intérêt du matériel et force le joueur à se concentrer sur plusieurs cibles (l'écran et le plateau de jeu). De plus, la spontanéité des interactions du numérique rend pénible les mécanismes physiques que le joueur doit actionner.

Les joueurs se dés-incarnent de leurs rôles, ressentent un décalage entre leur rythme de jeu et celui imposé par le numérique. L'immersion est laborieuse, incomplète, voire rompue.

MON PROJET

Penser un partenariat

Là où les expériences hybrides sont souvent trop complexes et déséquilibrées, j'ai pour objectif de concevoir un jeu fluide, immersif et au gameplay dynamique et synthétique.

Pensé comme une prothèse, le numérique est artificiel. C'est pourquoi je souhaite reconsidérer le rapport entre les médias que proposent les jeux hybrides actuels afin de l'envisager de manière plus harmonieuse. Je prévois de concevoir une expérience de jeu utilisant le numérique comme partenaire de l'expérience tangible.

Un jeu qui parle aux joueurs

Les passionnés de jeux (jeux vidéo ou de société) sont mon principal public cible. Il s'agit du type de personnes étant le plus susceptible d'être interpellé par l'expérience originale et innovante qu'est le jeu hybride.

C'est pourquoi l'univers de mon jeu sera "medieval fantasy", un genre classique. La plupart des joueurs auront donc certainement pour repère de nombreuses œuvres cultes. Cependant, j'ai également pour ambition de me détacher de ces repères et de développer un scénario singulier et un univers original.

Le jeu de société étant une activité qui touche des débutants, je souhaite que mon jeu offre une immersion accessible à tous et reste "grand public". Le gameplay se devra donc d'être appréhendable, assimilable facilement.

Un jeu qui parle aux joueurs

Malgré son potentiel, le jeu hybride a parfois mauvaise réputation auprès de certains joueurs et concepteurs de jeux de société. Je souhaite créer une œuvre montrant l'intérêt de cette solution, permettant un regard nouveau.

En associant l'expérience collective que propose le jeu de société aux capacités du numérique, je souhaite donner aux joueurs l'accès à une expérience riche et singulière. Utiliser le jeu hybride pour captiver, impliquer l'utilisateur de manière plus intense.

J'ai pour objectif de démontrer aux créateurs que le numérique est en mesure de libérer le jeu de société de ses contraintes physiques et ainsi d'ouvrir la conception à de nouvelles possibilités.

RÉFÉRENCES ARTISTIQUE

J'ai regroupé et analysé un certain nombre de productions artistiques ayant pour caractéristique centrale l'association, la mise en synergie de différents médias. Ces œuvres peuvent être divisées en deux catégories.

Les références directes sont des œuvres proches de mon contexte de création, se plaçant dans le domaine du jeu (jeux de plateau hybrides et jeux vidéo multi-support). Les références indirectes sont des productions plus variées, s'écartant parfois du domaine ludique.

Références directes

- **L'écran est maître** : Demeures de l'épouvante
- **Top chrono !** : Unlock !
- **Fondu dans le décor** : World of Yo-Ho
- **À chacun son rôle** : Keep talking and nobody explodes
- **À chacun son support** : Acron : attack of the squirrels
- **Ensemble devant l'écran** : Just Dance

Références indirectes

- **Un mur animé** : Alberto
- **La bande dessinée augmentée** : Phallaina
- **Projeter de la vie** : The Icebook
- **Un tueur est parmis nous** : Murder parties
- **Le salon comme terrain de jeu** : Kario kart tour
- **L'ornithologue connecté** : Birdie memory

L'ÉCRAN EST MAÎTRE

Contrôler le jeu de plateau par le numérique





LES DEMEURES DE L'EPOUVANTE - Fantasy Flight Games (2016)
Dans ce jeu d'horreur et d'enquête à support numérique et entièrement coopératif, les joueurs incarnent des investigateurs explorant des bâtiments hantés. Il devront pour atteindre leurs objectifs s'organiser pour explorer les différentes salles, collecter des indices et affronter différents ennemis.

L'INTERET POUR MON SUJET
Entièrement guidé par une application maître du jeu, le choix et la mise en place de la partie est simplifié. Le son, la vidéo, les introductions et interludes narratifs placent les joueurs dans une ambiance lugubre et stressante.

TECHNOLOGIES
_La génération procédurale permet une expérience adaptative, surprenante et renouvelable.
_L'ambiance et le dynamisme de la narration sont accrus par les outils immersifs du numérique.
_**Rupture:** l'interface de navigation est complexe, les actions répétitives et l'appli envahissante.

TOP CHRONO !

Utiliser le numérique comme outil pratique





UNLOCK ! - Space Cowboys (premier jeu en 2017)
A la manière d'un escape game, Unlock est un jeu coopératif qui se joue accompagné d'une application. Les joueurs vont devoir analyser leur environnement, résoudre des énigmes et des puzzles. Chaque boîte contient plusieurs scénarios plongeant chacun le groupe de joueur dans un nouvel environnement.

L'INTERET POUR MON SUJET
Cette expérience collective pousse les joueurs à communiquer. L'esthétique et les mécaniques de gameplay simples facilitent la compréhension et la fluidité de l'expérience.

TECHNOLOGIES
_Le numérique est utilisé comme un outil pratique : chronomètre, partage d'indices, vérification des réponses...
_Le rôle de chacun des supports est clair, les médias ne se chevauchent pas.

FONDU DANS LE DÉCOR

Intégrer le numérique dans l'environnement physique





WORLD OF YO-HO - Volumique
World of Yo-Ho est un jeu hybride proposant aux joueurs d'incarner un pirate. Le téléphone de chacun des joueurs est utilisé pour représenter son navire sur une carte illustrée. De nombreuses interactions sont effectuées à travers les téléphones (exploration des îles, inventaire, combats contre les autres joueurs).

L'INTERET POUR MON SUJET
Cette expérience originale propose des parties dynamiques et surprenantes. Le numérique dynamise le jeu en proposant aux joueurs une gestion individualisée de sa partie et des mécaniques interactives complexes.

TECHNOLOGIES
_L'interface numérique est intégrée dans le matériel physique pour brouiller la frontière entre les supports
_Le jeu s'adapte aux actions du joueur pour permettre un gameplay adaptatif et engageant tout le long de la partie.
_A travers les visuels, les bruitages et les mécaniques interactives, le numérique amplifie l'aspect ludique de l'expérience.

À CHACUN SON RÔLE

Adapter le média en fonction du gameplay





KEEP TALKING AND NOBODY EXPLODES - Steel Crate Games (2018)
Keep Talking and nobody explodes est à l'origine un jeu PC, adapté en réalité virtuelle. L'un des joueurs manipule une bombe, les autres un document d'information. Ils doivent communiquer afin de comprendre quelle est la bonne procédure afin de la désamorcer avant le temps imparti.

L'INTERET POUR MON SUJET
L'ambiance stressante du jeu pousse les joueurs à communiquer de manière efficace. Les rôles et gameplay sont très différents mais complémentaires.

TECHNOLOGIES
_La réalité virtuelle plonge le joueur dans dans un environnement amplifiant l'aspect stressant de la situation.
_ Le gameplay tangible sur papier permet au joueur un gameplay de recherche d'information et d'analyse fluide.

À CHACUN SON SUPPORT

Utiliser le support comme moteur d'incarnation



ACRON : ATTACK OF THE SQUIRRELS - Resolution Games (2019)
Acron est un jeu multisupport proposant à un joueur d'incarner en VR un arbre géant qui se fera attaquer par les autres joueurs incarnant des écureuils sur leurs téléphones. Ils auront pour objectif de récupérer les glands de leur adversaire tout en esquivant des projectiles et en évitant de se faire attraper.

L'INTERET POUR MON SUJET
Les différents supports placent les joueurs dans des environnement possédant des échelle, des dynamiques différentes. Les interactions entre les joueurs provoquent une situation loufoque et amusante.



TECHNOLOGIES
_La réalité virtuelle permet d'immerger le joueur dans la situation délirante d'incarner un arbre magique, attaqué par des écureuils.
_Le support mobile permet aux autres joueurs d'être installé en groupe ce qui favorise la communication.

ENSEMBLE DEVANS L'ECRAN

Favoriser la compétition entre joueurs



JUST DANCE - Ubisoft (depuis 2009)
Just Dance est un des titres phare de consoles de salon Nintendo. Une manette dans la main, chaque joueur doit suivre la chorégraphie indiqué sur l'écran. Les joueurs sont en compétition les uns avec les autres, le classement est affiché en temps réel à l'écran.

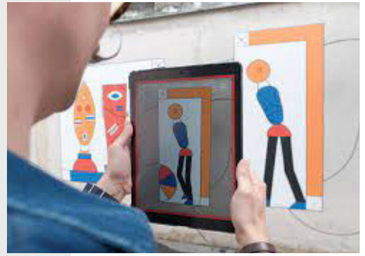
L'INTERET POUR MON SUJET
A travers les chorégraphies de groupe et la mise en compétition des joueurs, le collectif est central dans cette expérience. Les informations de score et de classement sont indiquées de manière très visuelle renforcent la sensation d'effectuer une course les uns contre les autres.

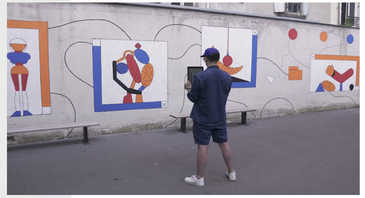


TECHNOLOGIES
_La captation de mouvement permet de lier des actions physiques à un environnement numérique.
_Les informations visuelles fortes permettent de transmettre un message renforcé.

UN MUR ANIMÉ

Donner une deuxième lecture au spectateur





ALBERTO - Aurélien Jeanney
Cette fresque de 25m de long est placée dans l'enceinte d'un collège parisien. Elle à été créée dans le cadre d'un atelier visant à ouvrir les élèves au processus créatif et à la joie des nouvelles technologies.

L'INTERET POUR MON SUJET
Dans cette œuvre, le numérique n'est pas imposé. Elle est lisible sans mais peut prendre une dimension ludique, surprenante par l'animation.

TECHNOLOGIES
_La reconnaissance visuelle et la réalité augmentée permettent de donner accès, de manière ludique, à une deuxième lecture.

LA BANDE DESSINÉE AUGMENTÉE

Donner de la profondeur à un espace 2D



PHALLAINA- Marietta Ren
Phallaina est une bande dessinée numérique expérimentale en scrolling horizontal pour appareils tactiles. Cette oeuvre nous racconte l'hitoire d'Audrey, une jeune femme qui souffre de crises hallucinatoires. Ce format immersif permet d'entrer pleinement dans le ressenti du personnage en plus de suivre l'histoire avec beaucoup de fluidité.

L'INTERET POUR MON SUJET
Le format immersif plonge le lecteur dans le point de vue du personnage. Les animations étant actionnées par le scrolling, le rythme de lecture de chaque utilisateur est respecté.

TECHNOLOGIES
_L'utilisation de la parallax et de légères animations donnent de la profondeur à l'espace 2D de la bande dessinée.

PROJETER DE LA VIE

Animer un environnement physique



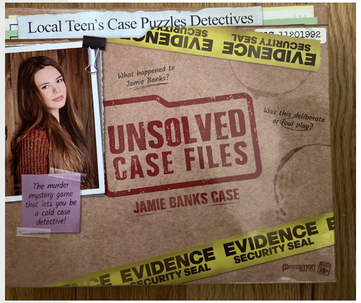
THE ICEBOOK - Davy et Kristin Mac Guire
The Icebook est une installation mixant des pop-ups en papier et des projections numériques. Un livret avec une série d'environnement à été construit à l'aide de papier découpé et plié. Associé à du son, des animations y sont projetées afin de donner vie à ces environnements, de créer une narration.

L'INTERET POUR MON SUJET
L'installation physique est rendue vivante par le numérique. Elle permet de donner vie à une histoire dans un environnement tangible.

TECHNOLOGIES
_ La projection numérique et le son utilisés pour donner de la profondeur

UN TUEUR EST PARMIS NOUS !

Utiliser l'environnement pour servir l'immersion



MURDER PARTY
Les murders parties sont des dérivés du jeu de rôle. Les participants incarnent tous un personnage, et se rassemblent dans le but de découvrir lequel d'entre eux est le meurtrier. Le maître du jeu ne se doit pas d'être constamment présent et peut facilement être remplacé par un dispositif numérique.

L'INTERET POUR MON SUJET
Les murder parties sont des jeux d'ambiance. Les participants ne sont pas obligés de jouer tout le long de la soirée, chaque joueur avance à son rythme. Ce jeu est alimenté en grande partie par les joueurs eux-mêmes. Afin d'éviter à un joueur de prendre le rôle de maître du jeu, le numérique peut servir de guide et de narrateur de la partie.

TECHNOLOGIES
_Le huis clos, une situation narrative qui facilite l'immersion. Le joueur est dans la même situation spatio-temporelle que son personnage.

LE SALON COMME TERRAIN DE JEU

Utiliser l'environnement de l'utilisateur comme moteur ludique



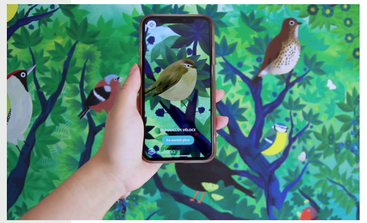
MARIO KART LIVE - Nintendo (2020)
Mario kart live propose aux joueurs d'installer des circuits dans leur environnement pour ensuite contrôler des véhicules télécommandés à l'aide d'une Nintendo Switch. A travers l'écran, le circuit est augmenté et les joueurs peuvent utiliser les objets iconiques de mario kart (peau de banane, carapace...).

L'INTERET POUR MON SUJET
Ce jeu propose aux joueurs de transformer leur environnement en terrain de jeu. Tout en gardant une proximité physique, les joueurs peuvent ensuite participer à une course de mario kart classique.

TECHNOLOGIES
_Le support numérique est utilisé pour complexifier, augmenter le tangible.
_Les mécaniques de personnalisation sont utilisées comme outil ludique.

L'ORNITHOLOGUE CONNECTÉ

Utiliser le numérique pour apprendre





BIRDIE MEMORY - Merle Blanc (2019)
Birdie memory est une expérience ayant pour but d'apprendre à reconnaître différentes espèces d'oiseaux à travers leur aspect et leur chant. Ciblant principalement les enfants, cette expérience à pour objectif de sensibiliser son public à la protection de la biodiversité.

L'INTERET POUR MON SUJET
L'application propose différentes expériences ludiques. Par la reconnaissance visuelle, elle permet d'animer un poster illustré, de jouer le chant des oiseaux et de valider les réponses des utilisateurs.

TECHNOLOGIES
_À travers la reconnaissance visuelle et la réalité augmentée, le tangible est rendu plus vivant.
_L'application sert de base de données et propose différents défis ludiques et interactifs.

ENJEUX CRÉATIFS

Mon but est de parvenir à instaurer une synergie entre les médias afin de profiter pleinement du potentiel ludique que propose le jeu hybride.

Je souhaite faire vivre aux joueurs une expérience collective, singulière et innovante. En maître du jeu, le numérique permet aux joueurs d'être à la fois guidés et libres de leurs actions, immergés avec fluidité dans un environnement stimulant. Ces ambitions peuvent être résumés en trois enjeux clés :

_Accessibilité

Créer une expérience appréhendable, un gameplay accompagné, une mise en place du jeu efficace en synthétisant les mécaniques et en utilisant la fluidité du numérique.

_Incarnation

Immerger le joueur à travers le gameplay, l'univers, l'ambiance du jeu afin de l'engager dans son rôle. Le jeu hybride permet d'allier l'engagement que proposent les objets tangibles et les médias immersifs du numérique.

_Interactions

À travers le gameplay et ses mécaniques, mettre en place des enjeux poussant les joueurs à communiquer, entrer en compétition ou coopérer. Allier la proximité physique du jeu de société et la complexité que nous propose le numérique afin de favoriser ces interactions en orientant le gameplay.

RÉFÉRENCES TECHNIQUES

J'ai regroupé et analysé un certain nombre de références techniques et technologiques. En utilisant les enjeux clés vu précédemment, j'ai catégorisé la manière dont ces technologies peuvent avoir un impact positif sur mon expérience ludique hybride.

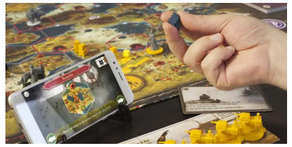
J'illustre ces différentes analyses à travers des exemples. La plupart sont détaillés dans mes références artistiques mais je cite également différents jeux de plateau classiques, généralement populaires, faisant écho pour moi.

- **Le tutoriel** : Accessibilité
- **Le son et la vidéo** : Incarnation
- **La narration** : Accessibilité Incarnation
- **La coopération** : Accessibilité Interactions
- **L'asymétrie** : Incarnation Interactions
- **Le design génératif et adaptatif** : Incarnation Interactions

Le tutoriel

Accessibilité

L'apprentissage accompagné permet de faciliter l'assimilation des règles et des enjeux en présentant au joueur le gameplay de manière progressive et ludique. Le numérique permet de concevoir des tutoriels plus interactifs et dynamiques.



Le jeu de plateau scythe propose un tutoriel interactif sur téléphone permettant d'introduire simplement et rapidement les règles du jeu.

Le son et la vidéo

Incarnation

Le numérique donne accès au son et à la vidéo qui sont des médias forts permettant de plonger le joueur dans une ambiance, dans l'univers du personnage qu'il incarne.



Dans les demeure de l'épouvante, en introduction de chaque partie ainsi que lors du déclenchement de certains événements par les joueurs, de courtes vidéos animées sont jouées pour donner vie aux événements.

La narration

Accessibilité

La narration crée un contexte favorisant l'introduction de nouvelles règles et mécaniques de gameplay. Il s'agit d'un outil intéressant dans le cadre d'une partie d'initiation ou d'un tutoriel.



Dans portal, le narrateur pousse le joueur à découvrir les mécaniques du jeu sans jamais pour autant briser l'immersion en lui donnant des directives.

Incarnation

À travers le tangible ou le numérique, la narration est un moyen efficace de présenter à l'utilisateur un univers et ses enjeux et ainsi lui permettre de s'immerger pleinement dans le rôle qui lui est confié.



Le jeu de plateau Andor propose un premier scénario d'initiation rapide introduisant les mécaniques à travers les objectifs simples, placés dans un contexte narratif.

La coopération

Accessibilité

Donner aux joueurs des objectifs communs afin de favoriser le partage et la communication. Placer les joueurs dans un environnement propice à l'entraide et donner la possibilité aux joueurs expérimentés de guider les autres.



Dans Andor, les joueurs incarnent une troupe de héros. Les décisions se prennent à plusieurs et les joueurs plus expérimentés dirigent généralement les débats et la prise de décision.

Interactions

Donner un intérêt au joueur dans les actions de ses coéquipiers afin de l'ouvrir aux autres, le pousser à s'investir dans leurs actions tout autant que dans les siennes.



Le jeu mysterium propose aux joueurs de valider ou d'invalider les réponses de leurs coéquipiers. Ainsi, les joueurs sont poussés à communiquer et partager leurs différentes visions.

L'asymétrie

Interactions

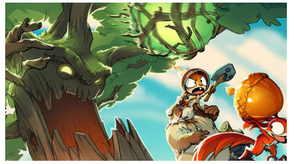
Différencier le gameplay de chacun des joueurs afin de dynamiser la partie, complexifier les interactions multijoueurs.



Dans Keep Talking and Nobody Explodes, les interactions entre les joueurs sont renforcées par le fait que chaque support donne accès à des informations et un gameplay différent.

Incarnation

Adapter le gameplay au rôle du joueur afin l'enrichir, de le singulariser et ainsi de donner au joueur un outil supplémentaire pour se projeter dans sa partie. Utiliser les mé-



Dans le jeu Acron, un personnage incarne un arbre dans un casque de VR qui se fait attaquer par les autres joueurs, qui incarnent des écureuils sur leurs téléphones. Chaque média est pensé pour fonctionner avec le rôle qui lui correspond.

Le design génératif et adaptatif

Incarnation

La génération procédurale et adaptative permet de proposer des parties de jeu inattendu, de s'ajuster aux actions des joueurs pour proposer un gameplay toujours cohérent et percutant. Le design génératif et adaptatif à partir de mécaniques tangibles est limité. Le numérique ouvre à plus de complexité et de liberté.



Gloomhaven est un jeu de plateau à choix multiple dans lequel l'évolution des personnages à un impact sur la narration du monde (célébrité de la compagnie qui progresse, action en fonction de la "race" des héros...)

Interactions

Analyser le déroulement de la partie et les actions des joueurs afin d'adapter, d'orienter le gameplay dans l'objectif de dynamiser les interactions multijoueurs.



Dans le jeu hybride World of Yo-ho, il est possible de récupérer des missions déjà lancées par son adversaire et ainsi les lui voler.