

Formation PDN Les Jeux Vidéo



SOMMAIRE

01 S'ACCULTURER POUR FAIRE DU JEU VIDÉO UN OUTIL ÉDUCATIF

- POURQUOI ?
- CHOISIR UN JEU VIDÉO ADAPTÉ
- ÉQUILIBRER LE TEMPS DE JEU VIDÉO
- CONNAÎTRE LES MODÈLES ÉCONOMIQUES

02 DÉCOUVRIR POUR FAIRE DÉCOUVRIR

- UNE INDUSTRIE CULTURELLE MASSIVE...
- ...D'UNE GRANDE DIVERSITÉ
- DES PERSPECTIVES D'EMPLOIS NOMBREUSES
- ECOSYSTÈME AUTOUR DU JEU VIDÉO
- GENRE ET DISCRIMINATION
- A VOUS DE JOUER

Qu'est-ce qu'on appelle jeux vidéo ?

Le terme **jeux vidéo** est défini comme un : “**jeu électronique** doté d'une **interface utilisateur** permettant une interaction humaine ludique en générant un **retour visuel** sur un dispositif vidéo”. Mais il regroupe **des réalités très variés** :

En terme de **support**

- Xbox
- Ordinateur
- Smartphone
- Switch

Mais également en terme de **gameplay**

- FPS
- MMORPG
- Hack'n'slash
- RPG

Ou en terme de **genre** :

- Action
- Gestion
- Simulation
- Jeux de rôle



Une industrie culturelle massive...

Chiffres d'affaire mondial en 2023 en comparaison avec l'industrie du cinéma :

De l'industrie du **jeu vidéo** : **170 milliards d'euros**

De l'industrie du **cinéma** : **30 milliards d'euros**



qui forme une culture populaire

Le développement :

- Des **compétitions** de jeux vidéo et du **E-sport** au niveau mondial avec des prix en argent réel
- Du **streaming** avec la plateforme Twitch et Youtube

Ces 2 éléments ont transformé l'industrie du jeu vidéo et **popularisé ces pratiques**. L'**émergence de figures influentes et d'évènements médiatisés** ont permis la **création de larges communautés** et d'une **nouvelle culture populaire**.

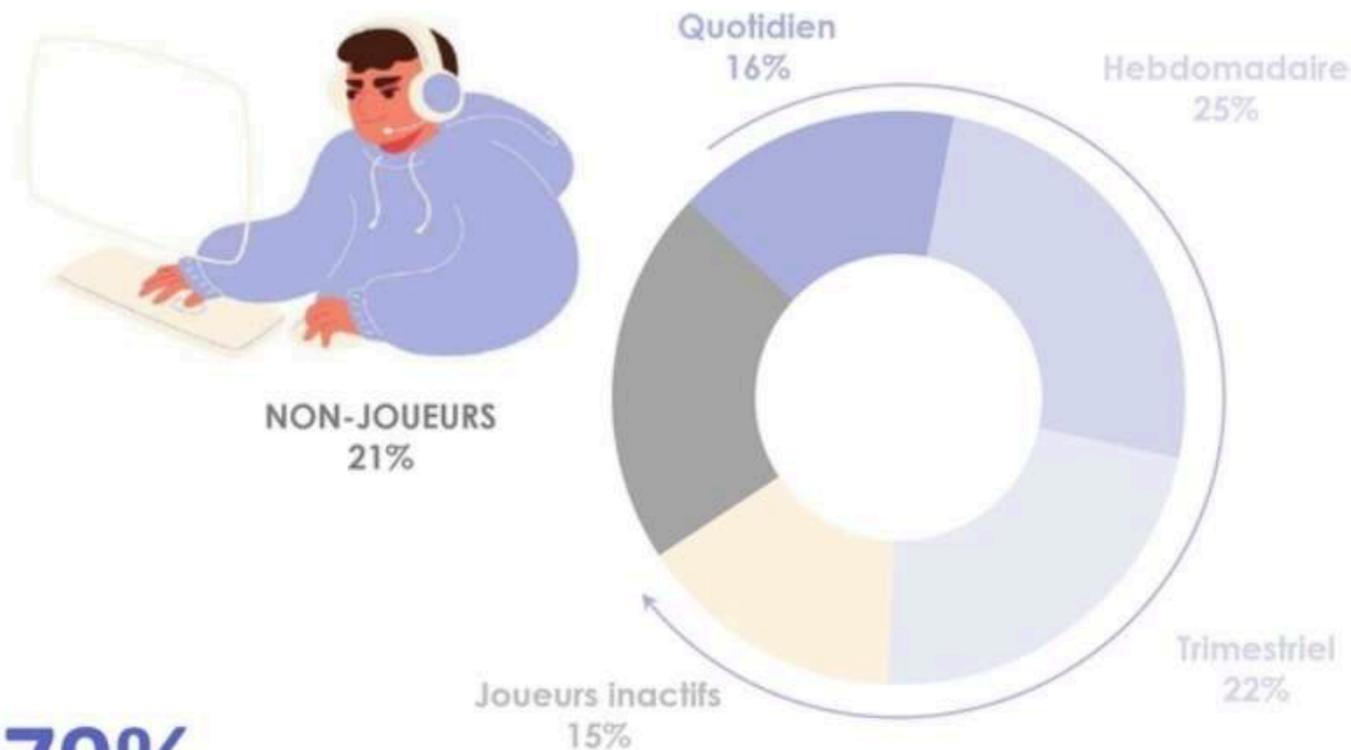


Culture populaire

La pratique générale des jeux vidéo

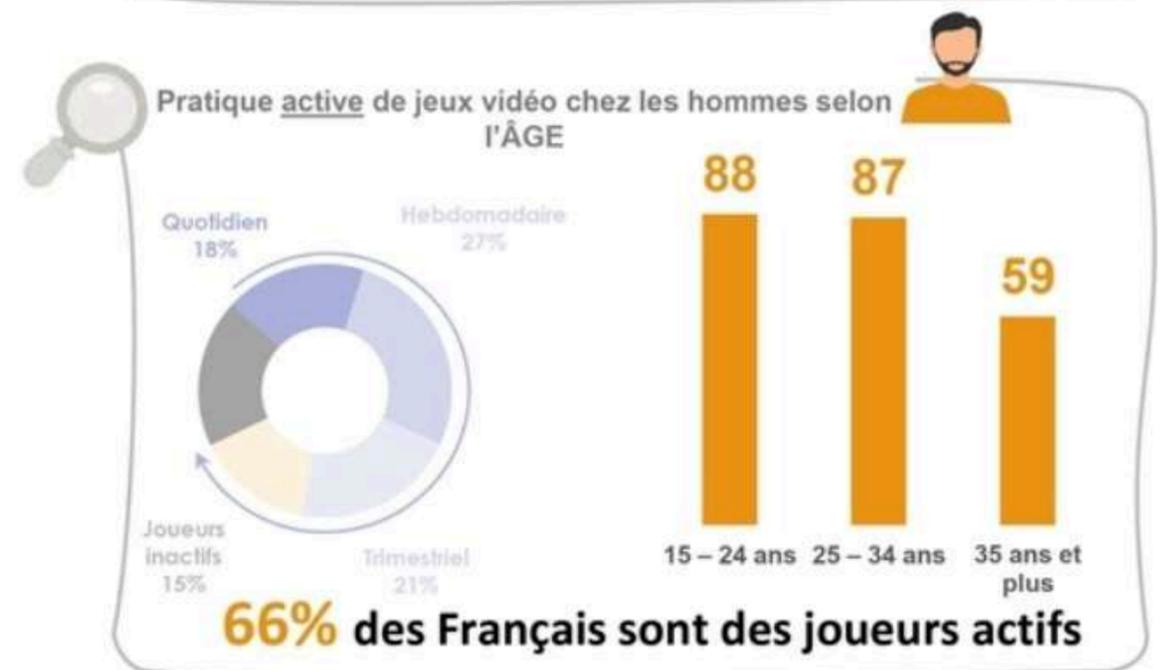
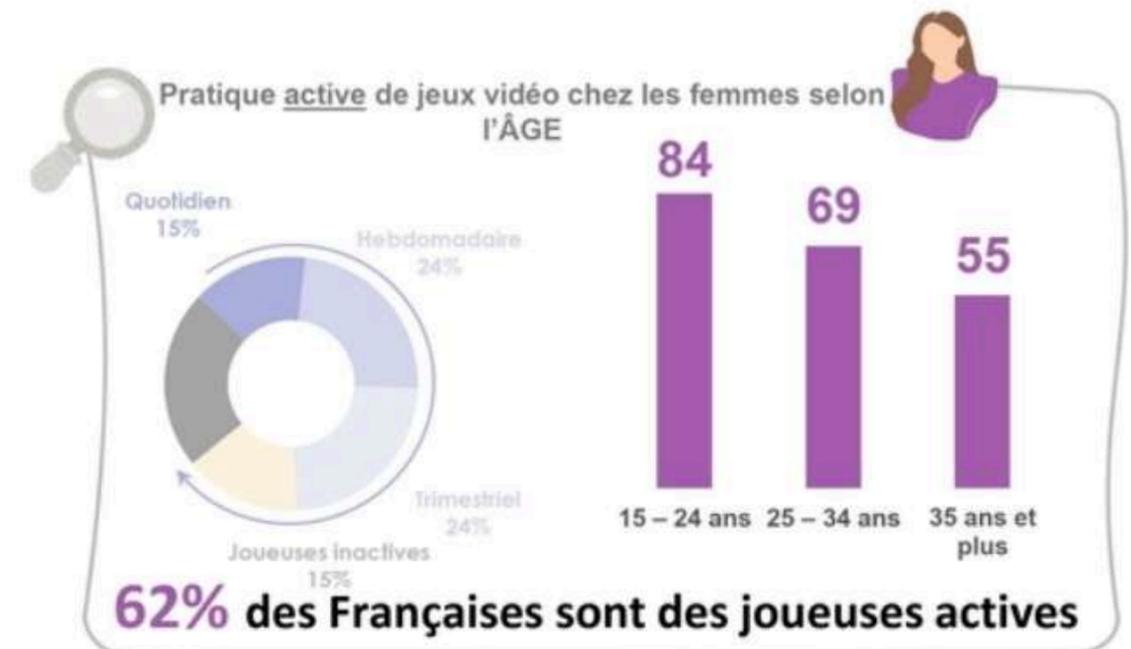
Q : Au cours de votre vie, avez-vous déjà joué à des jeux vidéo, quel que soit le support (ordinateur, console, smartphone, tablette) ? / Et au cours des 3 derniers mois, à quelle fréquence avez-vous joué à des jeux vidéo ?

Base : Ensemble des Français 



79%

des Français ont déjà joué à des jeux vidéo, dont **64%** activement au cours des trois derniers mois



Modèles économiques

Comme toutes industries, **divers modèles économiques** sont déployés afin de **maximiser la rentabilité**. Cela peut donner lieu à des **pratiques commerciales trompeuses** ou **manipulatoires**.

Jeux vidéo : sept éditeurs visés par une plainte au niveau européen pour "pratiques commerciales trompeuses" concernant leurs monnaies virtuelles

Division Blizzard, Electronic Arts, Epic Games, Mojang Studios, Roblox Corporation, Supercell et Ubisoft sont concernés.

franceinfo
Radio France

V7 chaîne Podcasts

SUD OUEST

VILLE ▼ ACTUALITÉ ▼ DÉCLIC LA SÉLECTION ▼ FAITS DIVERS SPORT ▼ LOISIRS ▼ ÉTUDIANT ▼ SERVICES

Le fabricant de Fortnite, Epic Games, condamné à une amende de 1 million d'euros pour avoir poussé des enfants à l'achat

PIXELS · JEUX VIDÉO

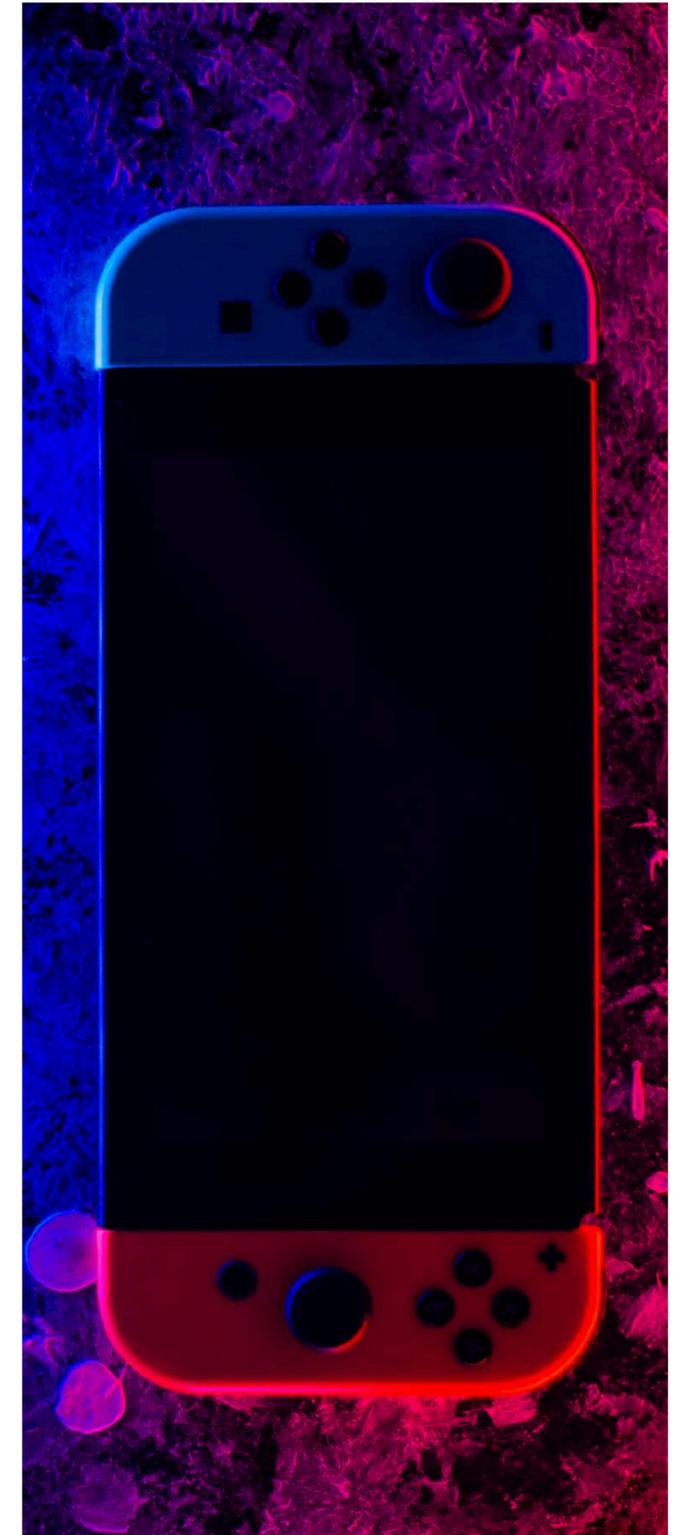
« Loot boxes » dans les jeux vidéo : où en est leur régulation en France ?

Depuis 2017, ces pochettes-surprises virtuelles sont régulièrement accusées d'être des jeux d'argent déguisés et, en conséquence, de représenter un danger pour les jeunes joueurs. Cinq ans après, comment a évolué la législation française ?

Comprendre les modèles économiques

Payant

- **Premium** : un paiement initial est nécessaire pour accéder et jouer au jeu.
- **Abonnement** : paiement en général mensuel requis pour accéder au jeu. Arrêter de payer y bloque l'accès.
- **Accès anticipé** : jeu au développement non terminé. Permet aux développeurs de tester leur jeu avant sa sortie officielle.
- **Financement participatif / Pay what you want** : Jeu en accès gratuit avec un système de pourboire.
- **Pay to earn** : permettre aux joueurs d'acheter et de vendre des NFT et/ou cryptomonnaies



Comprendre les modèles économiques

Gratuit mais pas vraiment

- **Free to play** : jeu en ligne gratuit à télécharger mais qui peut contenir :
 - **des microtransaction** : achats intégrés au jeu qui permettent de débloquer des fonctionnalités spécifiques ou de donner à l'utilisateur des capacités, des personnages ou du contenu spéciaux
 - **des publicités**
- **Freemium** : free to play qui limite néanmoins l'accès à son contenu, il faut payer pour en débloquer la totalité.



Les évolutions récentes

Propriétaire des jeux vidéo dématérialisés que l'on achète ?

- La cour de cassation a tranché : on ne peut pas revendre des titres à l'unité à des tiers, comme il est aujourd'hui possible de le faire avec des supports physiques.
- Steam indique lors des achats que vous achetez une licence et non un jeu



Défis et enjeux

Ainsi, pour garder le joueur engagé, les “games designer déploient un panel d’éléments permettant de le motiver”. Par exemple :

- Score à atteindre
- Récompenses disposées à un bon rythme
- Entretien de l’expérience optimale
- Variété des situations et des difficultés
- Evolution des potentiels d’interaction
- Customisation progressive d’un objet

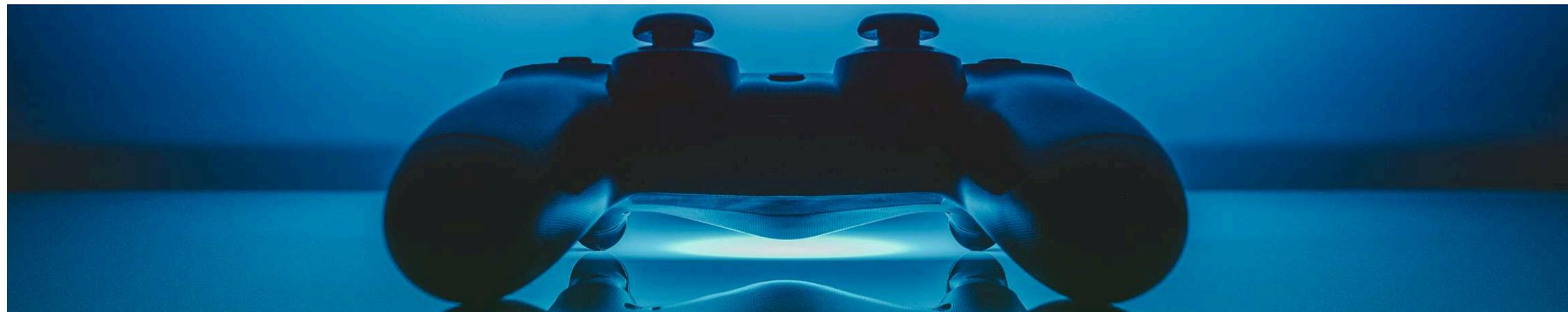
Tous les éléments vus précédemment, **conjugués à des problématiques personnelles** peuvent induire une **utilisation excessive des écrans**.



Utilisation excessive des écrans

Le trouble du jeu vidéo

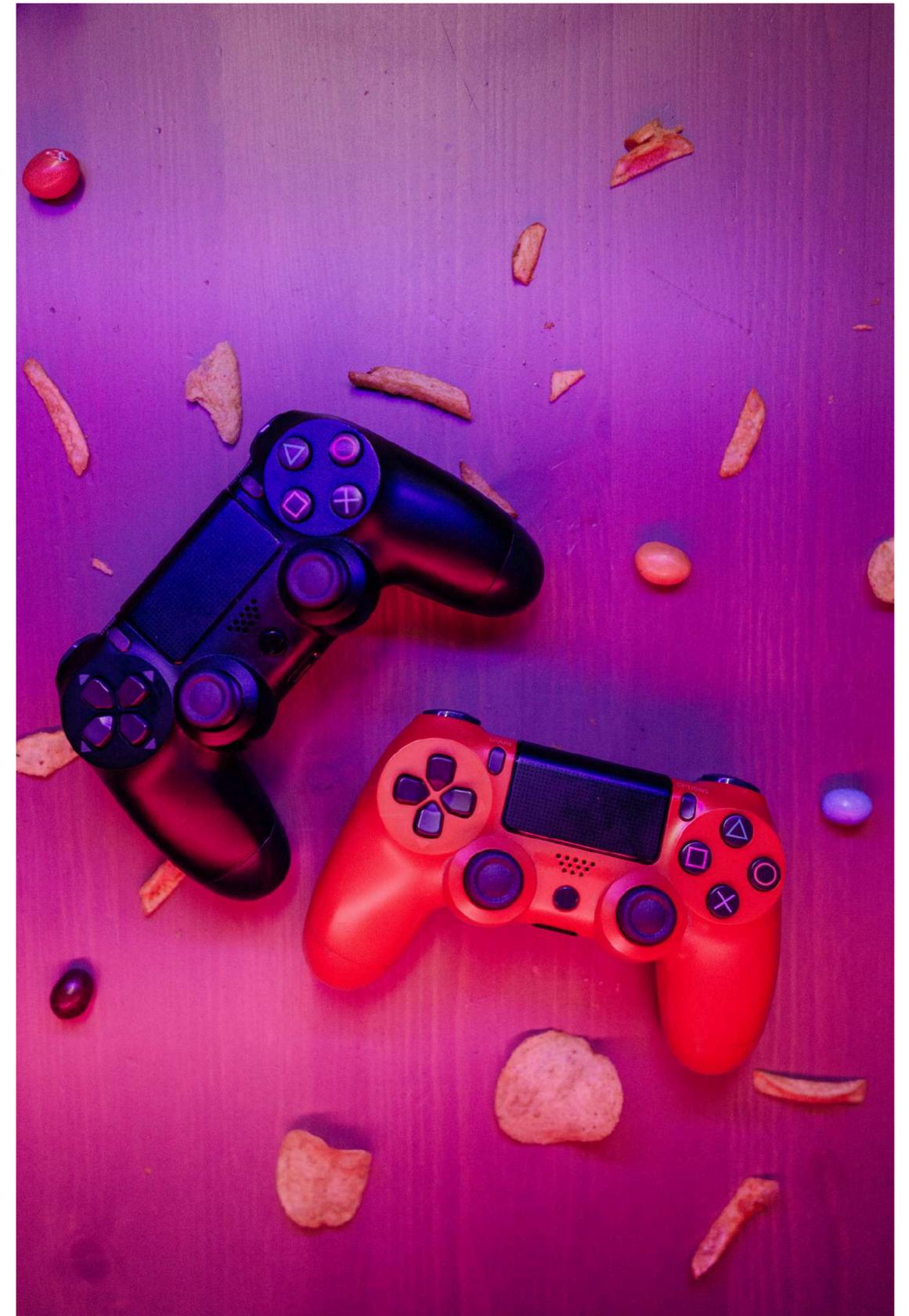
- Selon l'OMS on ne parle pas à proprement parler d'addiction mais de "**Trouble du jeu vidéo**".
- Ce trouble est **intégré dans la Classification internationale des maladies (CIM-11)**
- Caractéristiques :
 - "Le jeu vidéo prend le pas sur d'autres centres d'intérêt et activités quotidiennes"
 - Pratique croissante du jeu en dépit de répercussions dommageables
 - Altération non négligeable des activités personnelles, familiales, sociales, éducatives, professionnelles ou d'autres domaines importants du fonctionnement
 - Sur une période d'au moins 12 mois."



Utilisation excessive des écrans

L'impact sur la santé de l'usage excessif du jeu vidéo

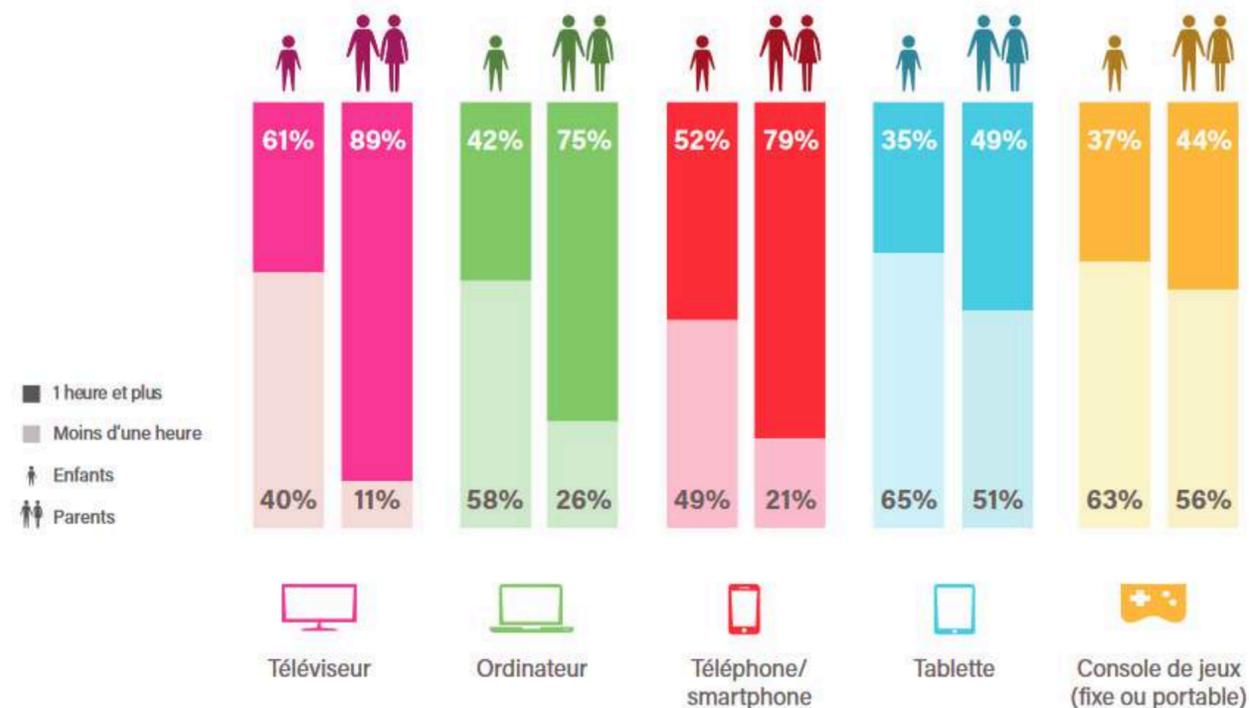
- Trouble du développement avant 3 ans
- Isolement
- Sédentarité
- Malnutrition
- Canal Carpien / tendinite
- Vue
- Sommeil
- Posture



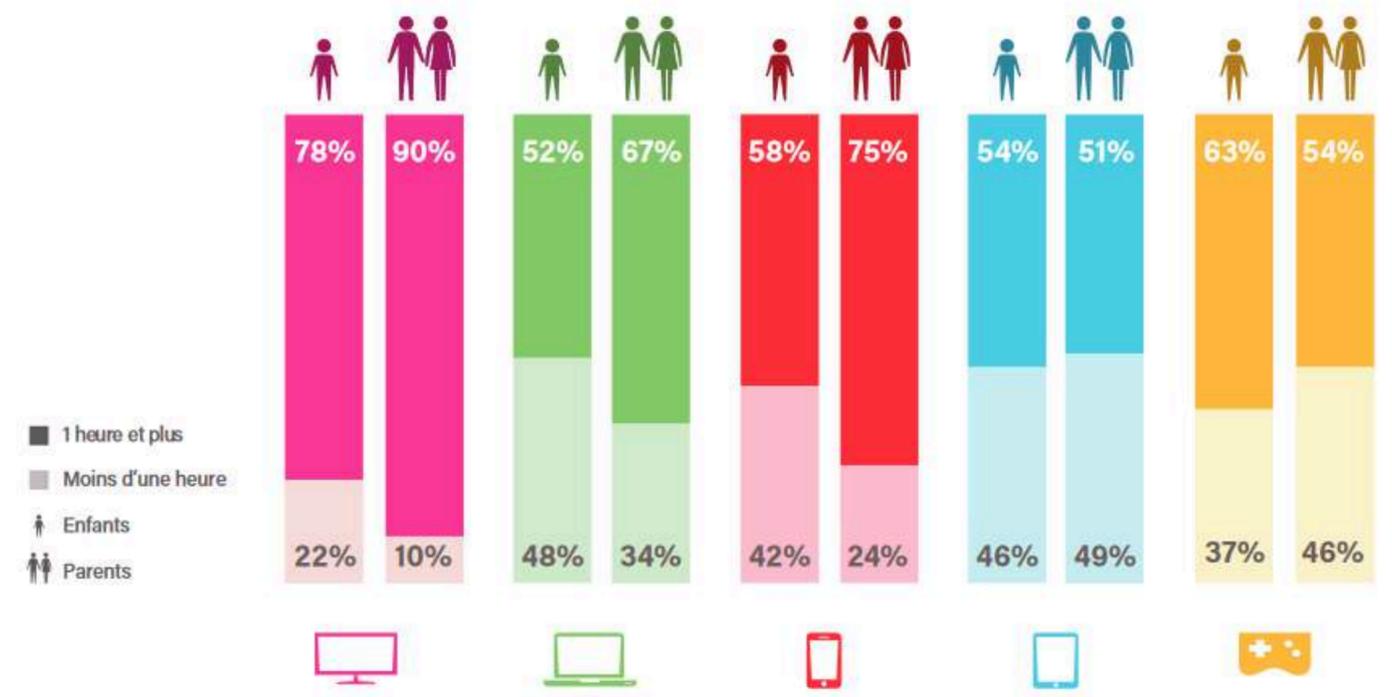
Cadrer le temps d'écran et le contenu

C'est pourquoi il est **nécessaire d'encadrer le temps d'écran** et surtout le **contenu**

Temps d'utilisation des écrans **un jour de semaine** des parents et des enfants de 0 à 14 ans



Temps d'utilisation des écrans **un jour de week-end** des parents et des enfants de 0 à 14 ans



Cadrer le temps d'écran et le contenu

Serge Tisseront

Avant 3 ans

Le meilleur des jouets, c'est celui qu'il fabrique ; le meilleur des écrans, c'est le visage de l'adulte.

Je préfère les jeux traditionnels et les histoires lues ensemble à la télévision et aux DVD.

Je laisse à mon enfant le temps de s'ennuyer pour imaginer ses prochains jeux.

La tablette, c'est fait pour jouer à deux.

De 3 à 6 ans

Je fixe des règles claires sur le temps d'écrans.

Je respecte les âges indiqués pour les programmes.

La tablette, la télévision et l'ordinateur, c'est dans le salon, pas dans la chambre.

Jouer à plusieurs, c'est mieux que seul.

De 6 à 9 ans

Je fixe des règles claires sur le temps d'écrans, et je parle avec lui de ce qu'il y voit et fait.

La tablette, la télévision et l'ordinateur, c'est dans le salon, pas dans la chambre.

Je paramètre la console de jeux.

Je parle du droit à l'intimité, du droit à l'image, et des 3 principes d'Internet :

- 1) Tout ce que l'on y met peut tomber dans le domaine public ;
- 2) Tout ce que l'on y met y restera éternellement ;
- 3) Il ne faut pas croire tout ce que l'on y trouve.

De 9 à 12 ans

Je détermine avec mon enfant l'âge à partir duquel il aura son téléphone mobile.

Il a le droit d'aller sur Internet, je décide si c'est seul ou accompagné.

Je décide avec lui du temps qu'il consacre aux différents écrans.

Je parle avec lui de ce qu'il y voit et fait

Je lui rappelle les 3 principes d'Internet.

Après 12 ans

Mon enfant « surfe » seul sur la toile, mais je fixe avec lui des horaires à respecter.

Nous parlons ensemble du téléchargement, des plagiat, de la pornographie et du harcèlement.

La nuit, nous coupons le WIFI et nous éteignons les mobiles.

Je refuse d'être son « ami » sur Facebook.

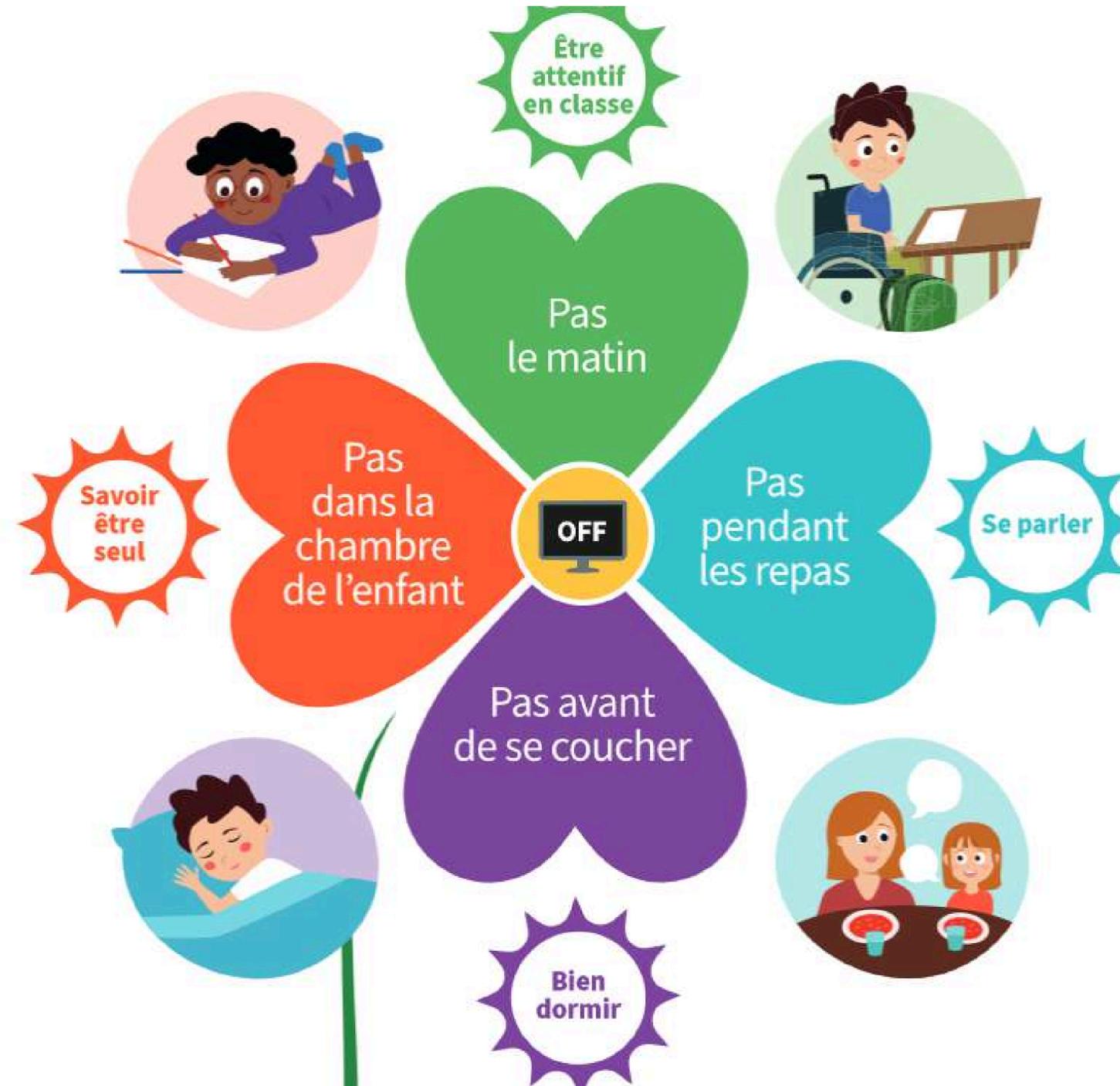


ères

Source

Cadrer le temps d'écran et le contenu

Sabine Duflo



Source

Cadrer le temps d'écran et le contenu

S'informer sur les modalités pour s'accorder sur le temps d'écran

- Combien de temps dure en moyenne une partie ?
- Le jeu est-il minuté ?
- Est-ce que c'est en solo ou en ligne avec les copains ?
- Est-ce qu'on peut sauvegarder et quitter la partie sans perdre sa progression ?
- Si le jeu est en ligne avec les copains, est-ce que quitter la partie impacte le groupe ?

En ayant ces informations on peut adapter la limitation du temps d'écran, par exemple :
"Tu peux faire 2 partie avec les copains et après tu arrêtes".

Pour aller plus loin

La Famille Tout Écran

Cet ouvrage propose de **courts articles** sur des questions clés de la **parentalité numérique**. Son ambition est d'offrir aux parents des repères et des **conseils basés sur la vulgarisation de travaux d'experts**.



GUIDE PRATIQUE #2

La famille Tout-Écran

Conseils en éducation aux médias et à l'information

CLEMI

CANCOPE

Cadrer le temps d'écran et le contenu

Les PEGI âge



Âge minimum recommandé pour être exposé à ce jeu vidéo

ATTENTION : ce n'est en aucun cas un âge indiquant la jouabilité. Un jeu vidéo de sport (football, échecs...) a souvent un PEGI 3 alors qu'un enfant de 3 ans ne peut pas y jouer...

Source

Cadrer le temps d'écran et le contenu

Les PEGI descripteurs de contenu



Informe des contenus problématiques

Source

Cadrer le temps d'écran et le contenu

S'informer sur le contenu du jeu

- Avec les **fiches descriptives** de "e-enfance"
- En lisant les **critiques du public** sur "Sens critique"
- Y jouer !

Cadrer le temps d'écran et le contenu

Quelques conseils pratiques :

- Impliquer les Enfants/adolescents dans la planification des règles
- Établir des Horaires
- Fixer des limites de temps (contrôle parental)
- Promouvoir le jeu actif et encourager la diversité
- Proposer des activités variées
- Créer un espace de jeu dédié
- Être exemplaire

Les opportunités pédagogiques

- **Innovation éducative** : pédagogie active, résolution de problème, développement de compétences clés
- **Diversité culturelle** : des jeux vidéo du monde entier permettent d'explorer de nouvelles cultures
- **Créativité artistique** : art visuels, sonores et narratifs
- **Changement social** : de nombreux jeux sensibilisent à la diversité, l'inclusion, les droits de l'homme ...
- **Épanouissement individuel** : progression, détente, déconnexion...
- **En groupe** : souder un groupe, développer la solidarité et la coopération



Les opportunités pédagogiques

- **Apprentissage expérientiel** : immersion = meilleure rétention des connaissances
- **Rétroaction instantanée** : favorise la réflexion critique, la poursuite d'objectif et le désir d'apprendre
- **Collaboration et compétition positives** : renforcement des compétences sociales
- **Développement de l'empathie** : immersion dans des histoires riches en émotion
- **Renforcement des compétences cognitives** : résolution de problèmes, prise de décisions, gestion du temps ...
- **Réduction du stress et de l'anxiété** : échappatoire temporaire aux défis de la vie quotidienne

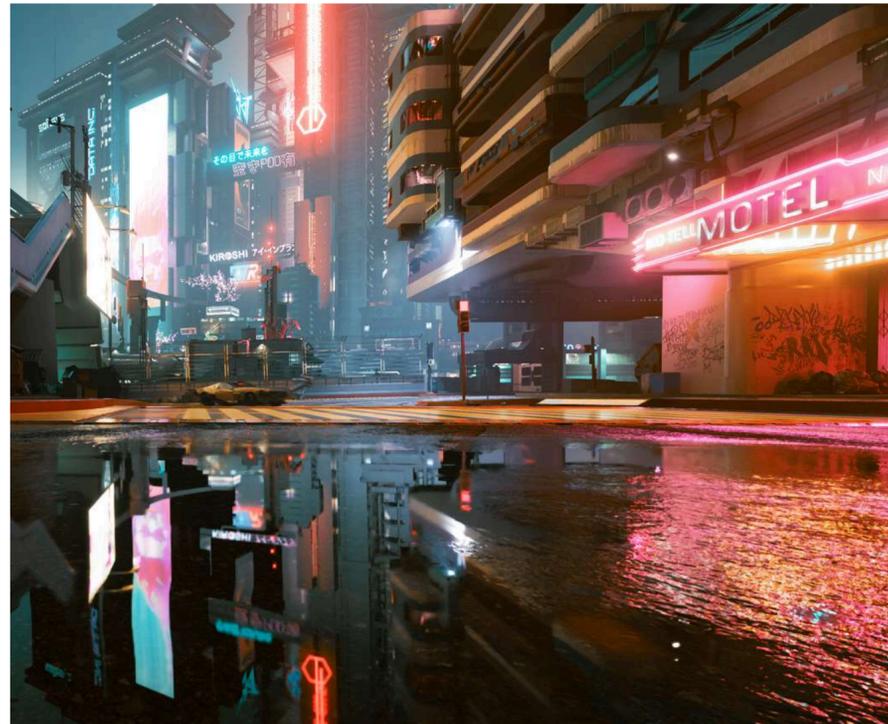


Les opportunités pédagogiques

Les jeux vidéo sont aujourd'hui au même niveau que le sport ou d'aller regarder un film au cinéma.

Jouer à un jeu vidéo **n'est plus seulement un divertissement** mais **une activité culturelle à part entière** englobant de **multiples disciplines artistiques** :

- **Musique**
- **Conception graphique**
- **Narration**



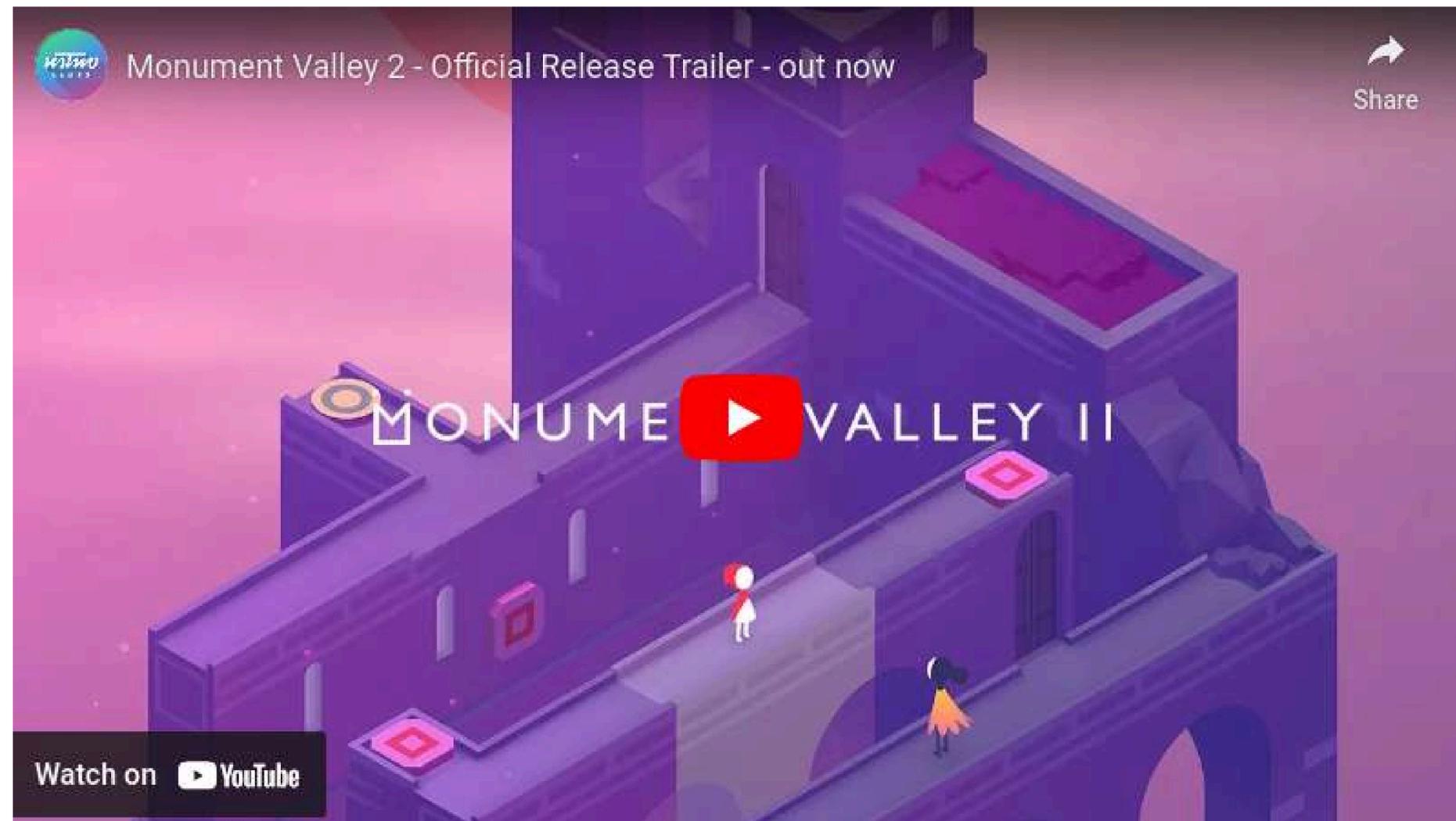
Les opportunités pédagogiques

“Dans un univers post-apocalyptique, un robot est expulsé de sa ville et tente d’y revenir par tous les moyens. Sans texte ni dialogue : les **conversations interviennent sous forme de bulles dessinées**. Chaque illustration tient du message dans ce film d’animation interactif, dont l’univers graphique est à la croisée des films animés Wall-E ou Les Triplettes de Belleville, et l’œuvre du dessinateur Nicolas de Crécy.”



Les opportunités pédagogiques

“Le gamer se réincarne en la princesse Ida et doit retrouver son chemin dans ces escaliers sans fin. La poésie qui se dégage de Monument Valley s’inspire directement de l’univers de **Maurits Cornelis Escher, génie des visions labyrinthiques infinies**. Porté par **une bande musicale aux sonorités ambient**, le jeu offre une **balade dans les dessins de Ken Wong**, artiste et game designer australien.”



Les opportunités pédagogiques

“**Inspiré du livre Das Leben des Menschen** (La vie de l’homme) du scientifique berlinois Fritz Kahn, Homo Machina est une immersion dans la grande machine du corps humain. Celui-ci prend l’allure d’une usine des années 1920 qu’il faudrait faire fonctionner, étape par étape. Dans **une narration surréaliste**, le jeu, a réussi le pari de **mixer art et science**. Tout ça accompagné d’une **bande-son immersive** qui nous transporte au début du XXe siècle.”



Les opportunités pédagogiques

“Le premier jeu en réalité virtuelle **inspiré d'une bande dessinée** ! Endossant le rôle d'un personnage perdu dans l'espace-temps, le joueur doit **user d'une grande capacité d'observation et d'imagination pour sortir de ce labyrinthe** illustré, grâce à des flèches servant de points de direction, mais aussi de tapis volants. **Adapté de l'univers graphique** aux teintes sourdes **du dessinateur Marc-Antoine Mathieu**, le jeu – découpé en trois épisodes – se joue sur tablette ou en réalité virtuelle.”



Les opportunités pédagogiques

La **conception** d'un **jeu vidéo** met en œuvre une multitude de disciplines et peuvent **inspirer** les jeunes pour **leurs orientations**

Développement

- Développeur Unity3D - AR / VR
- Programmeur
- Programmeur gameplay
- Programmeur Front End / Back End
- Programmeur Moteur Unreal
- Full Stack Web Développeur
- Développeur JavaScript / C++ (nodeJS, Angular...)
- TD FX

Conception

- Game Designer
- Level Designer
- Economy Designer
- UX - UI Designer
- Narrative Designer
- Scénariste
- Ergonome
- Mission Designer

Commercial / Marketing

- Team Lead CRM
- User Acquisition Manager
- Chef de Produit Jeux Vidéo
- Commercial
- Chargé de marketing
- Business Developer
- Sales Manager
- Appstore / Digital Platforms Project Manager

Production

- Associate Producer
- Producer
- Line Producer
- Chef de projets
- Directeur de production
- Project Coordinator
- Game Producer
- Chargé de production

Test / QA

- Testeur QA
- User Researcher (UR)
- Lead QA
- Tracking Tester / Analyst
- Analyste QA
- QA Manager
- Compliance QA Tester
- Testeur qualité

Infographiste

- VFX Artist
- Props Artist
- Animateur 3D
- Character Modeler
- Environment Artist
- Graphiste 2D
- UX / UI Artist
- Lighting Artist

Presse / Communication

- Relations Presse
- Attaché de presse
- Chargé de Communication
- Communicant polyvalent
- Communication RP et influenceurs
- Chef de projet événementiel
- PR Manager
- Rédacteur polyvalent

Support / Hotline

- Community Manager
- Coordinateur Playtest
- Player Experience Manager
- Customer Supporter
- Technicien Help Desk
- Social and Community Executive
- Support Client
- Customer Success Officer

Administratif

- Office Manager
- Responsable Administratif
- Recruteur
- Assistant Logistique et fabrication
- Responsable des Ressources Humaine
- Responsable administration finance
- Talent Acquisition Specialist
- Assistant Achats Internationaux

Technique

- Release and Build specialist
- Technicien informatique
- Responsable informatique
- Administrateur systèmes et réseaux
- Ingénieur Opération CRM
- IT Manager
- Database Administrator
- DevOps

Management

- Team leader
- CTO
- Associate Producer (H/F)
- Directeur des produits
- Chef d'équipe informatique
- Chief Executive Officer
- Directeur d'Exploitation
- Directeur Général

Data management

- Data Engineer
- Data Scientist
- Analyste produit et prévisions de vente
- Data Analyst
- Data Manager
- Ingénieur Data
- Data Mining
- Monetization Manager

Musique / Son

- Sound Designer
- Voice Designer
- Audio Designer
- Directeur artistique doublage
- Intégrateur Audio
- Sound FX Designer
- Directeur Audio
- Mixeur

Web / Internet

- Web designer
- Développeur web
- HTML5 Developer
- Intégrateur Web
- Développeur Fullstack (HTML CSS JS MySQL PHP)
- Webmestre
- Web content manager
- Chef de projet SEO

Trad. / Localisation

- Chef de projet Localisation
- Translation and audio localisation expert
- Traducteur de jeux vidéo EN / DE / ES / IT / PT
- Testeur localisation
- Coordinateur linguistique
- Localization Specialit
- Transcreation Specialist French
- Linguistic Coordinator

Une forme d'art

Certains jeux vidéo ont aussi un aspect contemplatif. Ces jeux ont souvent un rythme plus calme, des objectifs moins précis et encouragent l'exploration et l'expérimentation à travers un monde vaste.

Par exemple : Red Dead Redemption 2, Zelda Breath of the Wild.



Assassin's Creed : Odyssey



Red Dead Redemption 2



Cyberpunk 2077