

A N T O I N E C H O L L E T



C O M P T E R E N D U
D ' I N T E R V E N T I O N



I U T B É Z I E R S - M A I 2 0 2 4

M O R I L L O K É V I N

Sommaire:

Compte Rendu Antoine Chollet.....	2
Compréhension de l'Écosystème du Jeu Vidéo.....	3
Art et Création de Personnages Cultes.....	3
L'Impact Émotionnel des Jeux Vidéo.....	3
Pourquoi jouons-nous ? Pour nous divertir ?.....	4
Nous parlons du jeu, mais qu'en est t-il vraiment ? Qu'est-ce que c'est ?.....	5
Et plus précisément ?.....	5
La Théorie de l'État de Flow.....	6
Besoin d'identification du joueur.....	7
Comprendre le Joueur.....	8
Comprendre les univers.....	8
Comprendre Les influences.....	10
Conclusion sur l'Intervention d'Antoine Chollet.....	11
Intervention de Cécile Vassaux.....	12
Intervention de Anthony Russo.....	12
Intervention de Rudy Brovelly.....	13
Intervention SCUIOP-IP de Montpellier.....	13

Compte Rendu Antoine Chollet

Découvrir et Comprendre l'Écosystème Numérique et Artistique du Jeu Vidéo

Nous avons eu le plaisir d'accueillir Monsieur Antoine CHOLLET, maître de conférences en sciences de gestion pour une intervention sur l'écosystème numérique et artistique du jeu vidéo.

Diplômé de l'IAE de Montpellier, Antoine Chollet possède une riche expérience dans le domaine des serious games, ayant notamment travaillé pour des entreprises dans l'Active Play où il a collaboré avec des géants tels que Hasbro.

Il a également participé à des projets pour la filiale de McDonald's sur le jeu "Kung Fu Panda".

Antoine Chollet a consacré sa thèse à l'étude des jeux vidéo, explorant la possibilité d'acquérir des compétences par leur biais. Fort de ses recherches et de son expérience professionnelle, il est venu partager avec nous, la génération des jeux vidéo, ses conclusions et réflexions.

Compréhension de l'Écosystème du Jeu Vidéo

Pour débiter, Antoine nous a guidés dans la compréhension de l'écosystème du jeu vidéo en utilisant des modèles théoriques issus des sciences humaines et sociales. Cette approche multidisciplinaire permet d'appréhender les différents éléments et acteurs qui constituent cet univers complexe.

L'intervention a également mis l'accent sur l'entrepreneuriat dans le secteur du jeu vidéo, en insistant sur l'importance de la veille technologique et des modèles d'innovation. Antoine a expliqué que pour réussir dans ce domaine, il est crucial de se tenir informé des dernières avancées technologiques et de savoir innover pour se démarquer.

Art et Création de Personnages Cultes

Un autre point abordé a été l'utilisation de l'art dans le jeu vidéo et la création de personnages cultes. Antoine a souligné que l'aspect artistique est essentiel pour capter l'attention des joueurs et créer des univers immersifs et mémorables.

- Quelle technologie choisir pour développer le meilleur jeu vidéo ?
- Quel moteur de jeu utiliser ?
- Quelle direction artistique choisir pour attirer le plus grand nombre ?
- Quel langage de programmation apprendre pour coder son jeu ?

Il n'existe pas de réponses universelles à ces questions car chaque jeu est unique. Le succès d'un jeu dépend de nombreux facteurs tels que son histoire, son interactivité avec les utilisateurs et d'autres paramètres spécifiques. Par conséquent, même en utilisant les mêmes technologies ou graphismes, deux jeux peuvent connaître des destins très différents.

L'Impact Émotionnel des Jeux Vidéo

Les jeux peuvent marquer émotionnellement une personne. Certains en doutent, mais pourquoi un jeu vidéo, avec ses personnages et ses histoires, ne pourrait-il pas transmettre des émotions profondes, développer de l'empathie, voire de l'amour, tout comme le font les films, les tableaux ou les autres œuvres d'art ?

Pour illustrer ce point, notre intervenant a partagé une expérience personnelle de son enfance. Il a évoqué sa grande admiration pour le personnage principal de "Final Fantasy

X". Il a expliqué comment il s'identifiait profondément à ce personnage, allant jusqu'à le considérer comme une figure d'admiration. Alors que d'autres enfants pouvaient admirer des stars télévisées ou des influenceurs sur les réseaux sociaux, lui trouvait son inspiration dans ce personnage de jeu vidéo.

Pourquoi jouons-nous ? Pour nous divertir ?

Culin Stewart (1858-1929) Ethnologue étasunien, il étudie le jeu et son rapport à la civilisation humaine dans le monde entier. Il finit par conclure sur le fait que le jeu fait partie de l'Homme.

Quand un enfant naît, comment apprend t-il la vie ? En jouant bien sûr !

Johan Huizinga (1872-1929) Historien neerlandais, Etudie la relation entre l'homme le jeu et la civilisation. De son livre paru en 1938 où il affirme que le jeu est une activité fondamentale et structurante de la culture humaine, influençant la civilisation à travers des rituels, l'art, le droit et la guerre.

Roger Caillois (1913-1978) Écrivain et sociologue français, Il étudie l'imaginaire chez l'Homme.

Dans son livre « Les jeux et les hommes : le masque et le vertige » (1958), il explore comment différents types de jeux reflètent et influencent les aspects fondamentaux de la culture humaine et de l'imaginaire collectif.

Il identifiera les quatre catégories de jeux:

- Agôn (compétition) : Jeux basés sur la rivalité et la compétition où les participants s'affrontent pour déterminer un gagnant par exemple, le sport.
- Alea (hasard) : Jeux de chance où le résultat dépend principalement du hasard et non de la compétence des joueurs (par exemple, la roulette).
- Mimicry (mimétisme) : Jeux de simulation où les participants adoptent des rôles fictifs ou imaginent être quelqu'un ou quelque chose d'autre (par exemple le théâtre).
- Ilinx (vertige) : Jeux qui cherchent à provoquer une sensation de désorientation ou de vertige souvent par des mouvements corporels extrêmes (par exemple le saut à l'élastique).

Ces catégories permettent de comprendre les différentes motivations et plaisirs associés aux diverses formes de jeux dans la culture humaine.

Nous parlons du jeu, mais qu'en est t-il vraiment ? Qu'est-ce que c'est ?

Le tout premier jeu arrive en 1952, il s'appelle "OXO" il est tout simplement un jeu de morpion mais en numérique. Il est né dans l'université de Cambridge par Alexander Douglas.

Suis peu de temps après en 1958 "Tennis for Two" encore une fois dans une université, celle de Brookhaven par William Higinbotham. Ceux qui diront que les jeux vidéo sont nés de la commercialisation et de l'industrie se trompent complètement ! Les jeux sont tout droit issus de l'ingénierie dans des universités.

En 1971 apparaît la borne d'arcade, elle s'appelle Computer Space, un an plus tard la première entreprise se lance et revendiquée comme spécialité le Jeu Vidéo, cette boîte c'est Atari et elle est la première à faire ça !

1972 est la population voit apparaître dans leurs salons les premières consoles de salon, Odyssey ! As-elle révolutionné les gens me demanderiez vous ? Eh bien non ... Les gens se demandaient ce qu'il pouvait bien faire avec cela dans leurs salons.

Cependant cinq ans plus tard arrive le premier micro-ordinateur en série, le Apple II et là c'est le début de l'air des jeux vidéo.

1980 est la petite boule jaune se prénomant "Pacman" fait son apparition. Le jeu vidéo est démocratisé.

Et plus précisément ?

Mathieu Triclot nous en dit plus avec son livre "Philosophie des jeux vidéo" sorti en 2019 ou Mathieu explore la nature philosophique et les implications culturelles des jeux vidéo en analysant comment ces jeux créent des expériences immersives et interactives qui transforment notre perception du jeu et de la réalité.

Faut-il être expert en jeux pour apprécier jouer ?

Eh bien non ! Un jeu vidéo est accessible à tous, et même sans être expert, il est tout à fait possible de vivre une expérience agréable et enrichissante. Les jeux sont conçus pour offrir du plaisir et de l'engagement, quel que soit le niveau de compétence du joueur.

Quelles sont les spécificités d'un jeu vidéo ?

- Jeu de création de l'imaginaire
 - Espace d'ordre et de perfection temporaire dans un monde imparfait

- Caractère volontairement déconnecté de la réalité
- Jeu de nouvelles expériences
 - Importance du choix
 - Découverte de nouvelles opportunités
- Jeu et Attitude Ludique
 - **Incertitude**: que va-t'il se passer ?
 - **Duplicité**: conscience que l'activité est en jeu
 - **Illusion**: capacité à entrer dans le jeu

La Théorie de l'État de Flow

La théorie de l'état de flow, développée par Mihály Csíkszentmihályi, décrit un état optimal de motivation intrinsèque où une personne est pleinement immergée dans une activité. Voici les principaux éléments qui caractérisent cet état :

- **Équilibre** Compétences-Défi: Le sentiment d'un équilibre entre les compétences personnelles et la difficulté de l'activité
- **Objectifs** Clairs: Présence d'une activité dirigée vers un but avec un système de règles permettant d'obtenir des indices sur la manière d'être performant.
- **Concentration** Totale : État de concentration sur l'activité empêchant l'attention de se porter vers des éléments ou des problèmes extérieurs.
- **Contrôle** de l'Action : Sentiment de contrôle de l'action.
- **Perte de la Conscience de Soi** : Diminution de la conscience de soi.
- **Distorsion Temporelle** : Distorsion de la perception du temps où le temps peut sembler passer plus vite ou plus lentement.

Besoin d'identification du joueur

Un joueur joue à un jeu pour une ou plusieurs raisons, grâce à la typologie de Bartle en 1996 nous pouvons observer 4 types de joueurs:

- **COLLECTIONNEUR** Joueur souhaitant finir le jeu avec tous éléments en sa possession
- **EXPLORATEUR** Joueur ayant pour objectif de connaître tous les éléments du jeu
- **SOCIALISEUR** Joueur considérant le jeu à travers le groupe et cherchant le contact avec les autres joueurs
- **TUEUR** Joueur visant la compétition et le challenge soit vis-à-vis des autres, soit vis-à-vis de soi-même.

Cependant, les jeux vidéo peuvent également conduire à des addictions, parfois très sévères. Selon la typologie de Shaffer et al. (1999), les joueurs peuvent être classés en quatre catégories :

- **Absence de Jeu** : Personnes qui ne jouent pas.
- **Jeu Récréatif** : Joueurs occasionnels à réguliers qui acceptent de perdre et considèrent le jeu comme un simple divertissement.
- **Jeu Problématique** : Ce type de jeu entraîne certaines conséquences négatives, qu'elles soient financières, familiales, professionnelles, sociales et/ou psychologiques.
- **Jeu Pathologique** : Joueurs qui éprouvent de sévères difficultés à contrôler leur comportement de jeu, multipliant les conséquences négatives. Il n'est pas rare que des troubles émotionnels se développent (dépression, anxiété), pouvant aller jusqu'à des pensées suicidaires.

Un exemple tragique illustre les dangers du jeu pathologique. Un jeune garçon appartenant à cette quatrième catégorie, il passait des milliers d'heures sur un jeu vidéo pour améliorer son personnage. Il y consacrait tout son temps libre. Avant de partir en vacances avec sa famille il a confié son compte à son meilleur ami pour que celui-ci garde son personnage actif et continue de le faire progresser.

Cependant, son ami, réalisant la puissance et la valeur monétaire du personnage, a vendu le compte. À son retour, le jeune garçon a découvert la perte de son personnage. Incapable de supporter cette perte il s'est suicidé laissant à ses parents une lettre d'adieu.

Cette histoire tragique souligne les conséquences graves que peut avoir une addiction aux jeux vidéo. Il est crucial de reconnaître et d'aborder ces comportements problématiques pour prévenir de telles tragédies. (Histoire vraie raconté par Antoine CHOLLET)

Comprendre le Joueur

L'émotion est une partie intégrante de l'expérience de jeu vidéo, permettant aux joueurs de s'immerger pleinement et de vivre des aventures mémorables.

Mais pourquoi un individu passe-t-il autant de temps sur les jeux vidéo ?

Les jeux vidéo offrent une occasion unique de rencontrer des personnes du monde entier, de former des amitiés et parfois de se rencontrer dans la vie réelle. Accomplir des objectifs et réaliser des quêtes procure un sentiment de satisfaction et de progression. La gratification instantanée et les récompenses pour les accomplissements sont des facteurs motivants puissants.

Les jeux vidéo permettent également d'apprendre sur de nouveaux univers, des cultures et des connaissances de manière interactive. Ils offrent une évasion de la réalité permettant de s'immerger dans des mondes fantastiques où l'on peut créer et imaginer sans limites.

Le divertissement est une motivation clé que ce soit en jouant seul ou en groupe. Les jeux permettent de se détendre, de se divertir et de partager des moments agréables. Ils offrent aussi la possibilité d'expérimenter des actions impossibles ou interdites dans la réalité.

Certains joueurs choisissent d'incarner des personnages du sexe opposé pour explorer différentes perspectives. Cela permet de s'exprimer de manière créative et d'explorer des aspects de leur identité.

Comprendre les univers

Quand s'affranchir des règles devient la solution

"The Path", sorti en 2009 et développé par Tale of Tales, est un jeu vidéo qui illustre parfaitement ce concept.

Ce jeu se distingue par sa volonté de dévier des conventions traditionnelles du gameplay, offrant une expérience unique et introspective.

Au lieu de suivre des règles strictes, il encourage les joueurs à explorer et à interpréter l'histoire à leur manière, transformant ainsi le jeu en une expérience personnelle et subjective. "The Path" montre que parfois, s'affranchir des règles établies peut ouvrir la porte à des solutions créatives et à des expériences de jeu profondément marquantes.

Vivre l'art de l'échec vidéoludique

"Crisis Core: Final Fantasy VII", sorti en 2007 et développé par Square Enix, incarne l'art de l'échec vidéoludique.

Ce jeu plonge les joueurs dans une histoire tragique où l'échec n'est pas seulement une possibilité mais une composante essentielle de la narration !

Les joueurs suivent le parcours de Zack Fair, un personnage dont le destin est marqué par la perte et le sacrifice. Le jeu montre que les échecs peuvent enrichir l'expérience de jeu ajoutant une profondeur émotionnelle et une dimension narrative poignante qui résonne avec les joueurs longtemps après la fin de la partie.

Observer une société dystopique

"Inside", sorti en 2016 et développé par Playdead, offre une exploration profonde et troublante d'une société dystopique.

Le jeu plonge les joueurs dans un monde oppressant où la liberté et l'individualité sont écrasées par un régime autoritaire et des forces mystérieuses.

À travers des visuels sombres et une atmosphère immersive, "Inside" invite les joueurs à observer et à naviguer dans un environnement où la survie dépend de la furtivité et de la résolution d'énigmes. Ce jeu met en lumière les thèmes de la répression, du contrôle et de la résistance, offrant une réflexion puissante sur les dangers d'une société dystopique.

En fin de compte, ces jeux nous ont ouvert les yeux sur les multiples dimensions de l'expérience vidéoludique.

"The Path" nous a montré comment l'innovation peut vraiment chambouler nos attentes en se détachant des conventions habituelles du jeu, nous offrant une aventure personnelle et profonde. Avec "Crisis Core: Final Fantasy VII", nous avons été plongés dans un récit où l'échec n'est pas seulement inévitable mais aussi essentiel pour façonner l'histoire, enrichissant ainsi notre immersion dans le jeu.

Et puis, avec "Inside", nous avons été transportés dans une société dystopique où règnent la répression et la résistance nous confrontant à des questions troublantes sur notre propre monde. En somme, ces jeux nous montrent la diversité et la profondeur du monde vidéoludique nous invitant à explorer de nouvelles perspectives et à nous engager avec des idées complexes et captivantes.

Comprendre Les influences

Dark Souls III (2016)

Inspiration artistique par Gustave Doré : Dark Souls III puise son inspiration dans les œuvres de Gustave Doré connu pour ses gravures dramatiques et détaillées de la Bible et de la Divine Comédie de Dante.

Ces gravures se caractérisent par un usage magistral de la lumière et de l'ombre et par une atmosphère sombre et monumentale.

Ambiance et esthétique : Les paysages épiques et les architectures imposantes de Doré imprégnés de désespoir et de grandeur tragique se retrouvent dans les niveaux de Dark Souls III. Châteaux imposants, cathédrales en ruine, et paysages désolés rappellent la beauté mélancolique des gravures de Doré.

Thèmes de désespoir et de lutte : Les thèmes de lutte contre des forces titanesques et de désespoir présents dans les gravures de Doré se retrouvent dans Dark Souls III.

Le jeu met en scène des héros solitaires face à des ennemis redoutables et un monde en déclin évoquant les récits épiques et les batailles titanesques que Doré illustre.

The Legend of Zelda: Breath of the Wild (2017)

Inspiration artistique : Breath of the Wild s'inspire de divers éléments artistiques réels et fictionnels pour créer un monde ouvert riche et immersif.

Inspiration artistique réelle : Le jeu s'inspire de paysages naturels diversifiés allant des montagnes enneigées aux vastes plaines verdoyantes.

La direction artistique emprunte également aux traditions artistiques japonaises notamment le sumi-e (peinture à l'encre) et le wabi-sabi qui valorisent la beauté dans l'imperfection et la nature éphémère.

Inspiration fictionnelle : Breath of the Wild est influencé par des récits de fantasy et d'aventure.

Il intègre des éléments narratifs et stylistiques des contes héroïques avec des influences de séries animées et de mangas ainsi que des précédents jeux de la série Zelda.

Conclusion sur l'Intervention d'Antoine Chollet

L'intervention d'Antoine Chollet m'a offert une nouvelle perspective sur les jeux vidéo révélant leur potentiel éducatif et émotionnel.

Cette présentation a renforcé ma compréhension des compétences variées que l'on peut acquérir en jouant aux jeux vidéo.

La thèse de monsieur Chollet sur l'acquisition de compétences à travers les jeux vidéo m'a fait réaliser que des compétences telles que la résolution de problèmes, la pensée stratégique et même des compétences sociales peuvent être développées par cette activité.

L'histoire et l'évolution des jeux vidéo ont montré l'importance de l'innovation. Cette présentation m'a permis de voir comment les éléments narratifs et esthétiques des jeux peuvent enrichir ma propre pratique.

Bien que je n'aspire pas à travailler directement dans l'industrie du jeu vidéo, cette intervention m'a fourni des compétences et des perspectives précieuses qui peuvent enrichir ma spécialisation dans le domaine du son. Elle m'a également inspiré à apprécier davantage la profondeur et la complexité des jeux vidéo, renforçant ainsi mon admiration pour ce médium fascinant.

Encore un grand merci à Antoine Chollet de son intervention et d'avoir pris du temps pour nous parler, c'était un grand plaisir !

Intervention de Cécille Vassaux

2 Avril 2024

Qui est Cécille Vassaux ?

Cécille Vassaux, ancienne étudiante MMI à l'IUT de Béziers, se distingue par un parcours académique et professionnel impressionnant.

Après avoir terminé ses études, elle choisit de s'aventurer à Londres, puis saisit l'opportunité de partir en Erasmus.

Passionnée de découvertes et de voyages, elle a ensuite exploré Malaga et même Newcastle !

Son périple l'a ensuite menée en Espagne, où elle a dû surmonter des obstacles linguistiques, n'ayant aucune expérience préalable de l'espagnol.

Son aventure démontre une adaptabilité et une ouverture d'esprit remarquables, lui permettant d'embrasser de nouveaux défis et de découvrir des cultures variées.

Bien que l'intervention de Cécille Vassaux ait été captivante, j'ai choisi de me concentrer sur le compte rendu d'Antoine Chollet, tout en reconnaissant l'inspiration que son parcours apporte.

Encore merci à elle pour son intervention.

Intervention de Anthony Russo

3 Mai 2024

Anthony Russo, ancien étudiant en DUT MMI, s'est lancé dans l'entrepreneuriat après ses études, réalisant ainsi son rêve de toujours.

Pour lui, l'attrait de l'entrepreneuriat réside dans la liberté de gérer son emploi du temps et son lieu de travail ainsi que dans la valorisation de la qualité de son travail plutôt que du temps passé.

Au cours de son intervention, il a partagé des aspects méconnus de l'entrepreneuriat, soulignant notamment que devenir son propre patron implique souvent de répondre aux exigences des clients parfois de manière plus contraignante qu'un emploi traditionnel.

Désormais, il se tourne aussi vers la vente de formations en ligne comme source de revenu supplémentaire.

Bien que son point de vue soit parfois tranché, j'ai apprécié son intervention pour les insights qu'elle a apportés.

Intervention de Rudy Brovelly

3 Mai 2024

Rudy Brovelly, entrepreneur à la tête de plusieurs entreprises dont Lagence expert basée à Montpellier, spécialisée dans les stratégies de communication pour les cabinets d'expert-comptable, a partagé son expérience avec nous lors de son intervention.

Son objectif était d'instaurer un dialogue et de nous pousser à réfléchir sur nos aspirations et nos objectifs.

Il nous a révélé comment nous nous imposons inconsciemment des limites dans nos ambitions et nous a encouragés à viser plus haut et à nous donner les moyens de réussir.

Rudy incarne une véritable source de motivation et d'inspiration, son parcours étant remarquable et son dévouement exemplaire.

Je lui suis reconnaissant d'avoir pris le temps de partager son expérience avec nous.

Intervention SCUIOP-IP de Montpellier

24 Mai 2024

L'intervention du SCUIO-IP de Montpellier nous a offert un aperçu des nombreux services disponibles pour les étudiants.

Nous avons découvert la mise en place de plateformes dédiées pour consulter les offres de stages dans le domaine du numérique ainsi que pour accéder à d'autres ressources utiles.

Un site nous a permis d'explorer les offres d'emploi disponibles en fonction des écoles, avec des informations détaillées sur les salaires et les taux d'insertion professionnelle offrant ainsi une perspective précieuse pour les étudiants en fin de cursus.

Un grand merci aux deux intervenants présents ce jour-là dont je n'ai malheureusement pas retenu les noms et je m'en excuse.