

RPG

Un jeu vidéo de rôle ou simplement jeu de rôle, couramment abrégé en RPG (sigle issu de l'anglais role playing game), est un genre de jeu vidéo s'inspirant des codes et du principe des jeux de rôle sur table. Le joueur y incarne un ou plusieurs personnages qu'il fait évoluer au fil d'une quête.

Généralement, un jeu vidéo de rôle, à l'instar de son homologue papier, est un jeu où un personnage agit sur son univers avec ses propres caractéristiques et non celles du joueur. Le rôle du joueur est d'incarner le personnage avec les objectifs de ce dernier en agissant sur les divers éléments, au travers d'interactions comme les dialogues, à la manière dont il pense que son avatar vidéoludique doit se comporter par rapport aux éléments définis pour lui. S'il s'agissait seulement d'incarner un personnage dans un environnement, tous les jeux vidéo seraient des jeux de rôles.

https://fr.wikipedia.org/wiki/Jeu_vidéo_de_rôle

- L'Histoire du RPG - Passés, présents et futurs
- Les TableTop RPG en 2021
- Light novel
- Second Life
- MMORPG
- SF
- Film Référence
- Réalisations artistiques
 - Yu-Ting Su, artiste videaste

L'Histoire du RPG - Passés, présents et futurs

"C'est quoi, un RPG ?" La question est simple, de prime abord. Appelant une réponse évidente. Et pourtant...

Le genre n'est ni figé, ni restreint : il évolue ou explose par vagues d'innovations consécutives, et ce sont ces vagues, ces essais, ces tentatives qui structurent l'histoire du genre. L'objectif de cet ouvrage n'est donc pas de recenser tous les jeux sortis depuis quarante ans ni d'en décortiquer ou disséquer les scénarios, mécaniques ou systèmes. Son but est plutôt de repérer les transformations et mutations, de mettre en avant les événements, ces pics et pointes, ces machines et jeux qui ont permis au RPG de devenir ce qu'il est aujourd'hui.

Après avoir présenté l'émergence de *Donjons et Dragons* et du jeu de rôle papier, cet ouvrage explorera les proto-RPG universitaires, puis la création de titres fondateurs comme *Ultima* et *Wizardry*. De là, l'étude s'intéressera à la traduction sur console de l'ergonomie des CRPG en passant par le Japon, avant de regarder de plus près l'intégration au genre du temps réel et d'une dimension plus cinématographique. Enfin, après avoir fait le tour des jeux à choix moraux et de leurs mécaniques, un constat sera réalisé sur la dernière génération de RPG et leurs promesses pour le futur.

Pour introduire le plus naturellement possible cet ouvrage, c'est donc à une question simple en apparence, mais finalement épineuse - "Qu'est-ce qu'un RPG ?" - que ce livre entend répondre, à travers la présentation d'une histoire riche en rebondissements et en personnages étonnants, fous et passionnés.

Tout commence en 1974... enfin, quelques années plus tôt, en réalité...

Auteur: Raphael Lucas

ISBN-10 2918272922

les concepteurs à renouveler la « grammaire » du genre. Ainsi, vers le milieu des années 1980, des jeux plus ou moins affiliés voient le jour sur boîtes d'arcade. Chez les Américains, c'est Gauntlet (Atari Games, 1985) qui revisite le RPG en le réduisant à quelques archétypes (points de vie, classes de personnage, coopération, labyrinthes). Au Japon, ce sont *Black Tiger* (Black Dragon sur l'Archipel, Capcom, 1987), *Wonder Boy in Monster Land* (SEGA, 1987) puis *Dungeons & Dragons : Tower of Doom* (Capcom, 1993) et *Shadow over Mystara* (Capcom, 1996) qui rapatrient des éléments du genre pour les plier aux exigences du jeu de plates-formes ou du *beat them all*. Si, en 1987, *Black Tiger* de Capcom propose magasins, donjons et inventaire (limité aux potions antipoison, armes et armures), c'est que les codes du RPG sont alors parfaitement intégrés au vocabulaire des développeurs nippons. Depuis plusieurs années, de fait...

En route pour le Japon

On a tendance naïvement à croire que le JRPG est né sur console, et à faire de *Dragon Quest* son tout premier représentant, comme apparut *ex nihilo*, sans nul prédécesseur. Rien de plus faux. En effet, avant de se déployer sur Famicom, puis sur Nintendo Entertainment System, en 1986, le genre s'est illustré par de



— En 1987, Capcom hybride déjà RPG, action et shoot them up dans *Black Tiger*.

nombreux titres développés pour des ordinateurs japonais tels les NEC PC88 et PC98, le Fujitsu FM7, le Sharp X1 ou les MSX. À l'occasion de l'un de ses reportages, le rédacteur en chef de *Tilt*, Jean-Michel Blottière, témoigne de la floraison de ces machines sur l'Archipel : « Terme typiquement nippo-informatique, issu de la contraction de Personal Computer, le *Plusocom* est par opposition au Famicom un véritable ordinateur [...] En deux mots : le marché japonais est encombré d'un nombre incalculable de machines toutes plus performantes et moins coûteuses les unes que les autres⁵. » Ce qui est vrai en 1988, date de la rédaction de cet article, l'est déjà tout autant au début des années 1980.

Si en septembre 1985 les joueurs japonais peuvent s'adonner dans leur



— Des dragons, un guerrier, des donjons : comme *Dragon's Lair* en son temps, *Black Tiger* a tout compris de l'imagerie RPG.

⁵ *Wonder Boy in Monster Land* : Arquel c'est *Wonderboy* qui, selon l'avis 2012, avait inspiré son successeur RPG.

Sans doute faut-il y voir l'influence de *Shadowfire*, RPG stratégique du britannique Denton Design (1984), qui déjà proposait ce genre de gameplay à base d'icônes. La force des productions Un Soft de l'époque est d'avoir su conjuguer à des éléments de RPG une représentation à la première personne. Ainsi, toujours en 1986 sur Amstrad CPC, *Fer et Florentin* de Hervé Lange revendique à sa façon l'héritage d'Ultima tout en proposant des graphismes plus léchés (entée des villes) et en exploitant, à la demande de l'éditeur, le système d'icônes de Zombi. En fait, c'est toute la production de la fin des années quatre-vingt de l'éditeur français qui mêle ainsi les genres, toujours en équilibre entre RPG et aventure, qu'il

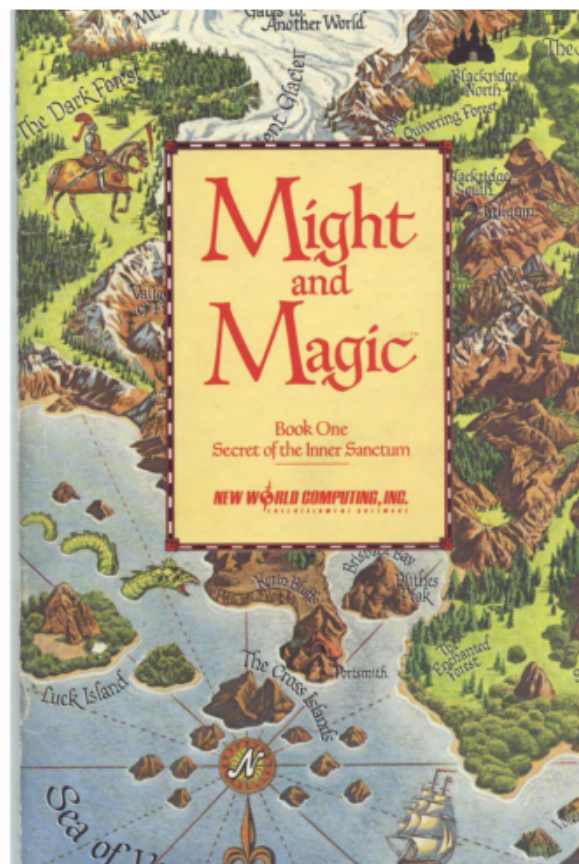
s'agit de *Mesque* (1986), de *L'Armeur de Zengara* (1987), du *Maître des âmes* (1987) ou du plus connu *S.A.T.* (1990) : s'inspirant de la vague d'adaptations de BD à laquelle on assiste entre 1986 et 1990, ce dernier jeu recourt à une représentation sous forme de cases, et fait apparaître des phylactères pour les dialogues. Certaines tentatives de RPG – jeu d'aventure textuel sont aussi à noter, comme *Le Caisque des Fergroves* sur Atari ST (Cocornits, 1987), testé dans Tilt n° 51 (page 94), qui, selon la description de Jacques Harbom, serait une adaptation fidèle (quasi/officielle) d'AD&D. Quant à *Dsokkhen* (Indogrames, 1989), sa renommée internationale de même que son impact sur le genre sont tels que nous y reviendrons plus loin.

La presse en parle

Un coup d'œil aux magazines du tout début des années 1980 permet de constater l'absence de catégorisation précise en matière de jeux vidéo. Pour simplifier, on trouve d'un côté l'arcade, de l'autre les jeux d'aventure, vaste fourre-tout où il suffit de permettre au joueur d'évoluer dans un monde simulé, soit par le biais du texte, soit par celui d'une carte, pour être rangé dans cette catégorie, indépendamment des mécaniques de jeu. Dans le numéro 2 de Tilt (novembre-décembre 1982), Olivier



le regroupe d'adaptations de BD. La plupart des BD francophones font alors l'objet d'adaptations en jeu vidéo, des *Parasquens du vent* (1986) à *Blanc* (1992), en passant par *Les Furtives* (1988) ou *Le Tintin*. On notera l'existence de la transposition vidéo de *La Quête de l'anneau* du temps (1985), magnifique hybride aventure-RPG.



— En 1986, *Might & Magic: Secret of the Inner Sanctum* sort. C'est le résultat de trois ans de développement par un seul créateur : Jon Van Caneghem.

Et la télévision n'est pas en reste. Des émissions américaines mettent par exemple en compétition des joueurs de jeu vidéo (*Starcade*⁴, dès 1982). En Angleterre, c'est le jeu télévisé pour enfants *Knightmare* qui à partir de 1987 reprend les codes structuraux (portail-énigme) et esthétiques (donjon à explorer, ambiance médiévale, objectifs) des CRPG, IJR et jeux d'aventure — aussi ne s'étonnera-t-on pas que l'émission se soit vue adaptée par deux fois sur micro-ordinateurs : en 1987, sous la forme d'un jeu d'aventure pour les 8 bits et l'Atari ST (MD Software) ; en 1991, sous celle d'un clone de *Dungeon Master* destiné au ST et à l'Amiga, conçu par Antony Crowther (*Captive*) et édité par Mindscape. Le concept de l'émission sera repris par la télévision française, avec *Le Chevalier du labyrinthe*, animé de 1990 à 1991 par un George Beller perçu. En France, déjà, depuis 1979 et jusqu'en 1987, le magazine *Temps X* des frères Bogdanoff assurait sur TF1 le relais de cette culture : interviews d'écrivains de SF, reportages sur des salons américains ou britanniques, présentation de *Dragon's Lair*⁵ ou de « jeux électroniques », plus généralement⁶... Il convient encore de mentionner, à partir de 1984, le *Mini-Journal* puis le *Mini-Mag* de Patrice Drevet (présentation de films de SF comme *Dune* ou *Vidéodrome*, de jeux vidéo ou encore de jeux de rôle comme *Avant Charlemagne*) ainsi que *Super Défi*, émission animée en 1983 par Christophe Dechavanne dans laquelle s'affrontent deux joueurs autour d'un jeu vidéo comme *Space Invaders* ou *Pac-Man*, avant de combattre Super Défi lui-même, personnage casqué



— Star Wars au Japon. Les films de Georges Lucas vont devenir une référence pour les créateurs de RPG locaux.

et vêtu comme un superhéros — kitsch, mais tellement *righties* ! Impossible, de même, de ne pas évoquer *Pixifoly* qui en 1984, tous les mercredis après-midi dans l'émission *Vitamine*, présente, contextualisés, les jeux du moment. Le tour de force, pour l'époque, est d'avoir inséré les animateurs dans les écrans de jeu, mêlant ainsi réel et numérique *dans la même image*. Enfin, *Récré A2* (1978-1988), le Club Dorothée (1987-1997) ainsi que de nombreuses

— dans la même image : Des nombreux vidéos de cette émission sont disponibles sur YouTube. Le numéro 9 de *TF1* (janvier-juin 1984) a par ailleurs consacré un reportage sur le magazine, alors co-animé par Jean-Michel Balthus, conseiller technique de *Pixifoly*, et futur rédacteur en chef de... *TF1* (à partir de mars 1985).



— Un chevalier, un château aux pièges mortels et un dragon : *Dragon's Lair* ou la fantasy fantasmée en 1983.

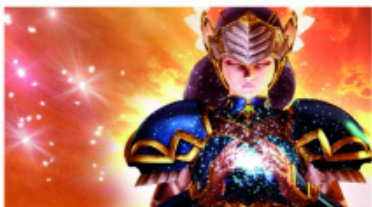
diffusions d'*anime* et de *sentai*, dès la fin des années 1970, vont familiariser les jeunes générations d'alors avec de nouvelles esthétiques, essentiellement japonaises, avant l'explosion du « genre » durant la seconde moitié des années 1980. En 1978, c'est d'abord *Goldorak* qui débarque dans l'émission *Récré A2*, suivi, dès septembre 1979 dans l'émission *Les Visiteurs* du mercredi de TF1, par *La Bataille des planètes*, diffusé dans sa version américanisée, avec notamment l'intégration du robot 7-Zack-7, très inspiré par le R2-D2 de *Star Wars*. En même temps débute sur Antenne 2 la diffusion de la série télé de science-fiction *San Ku Kat*. Au début de l'année suivante, c'est au tour d'*Albator*, puis en juillet 1982 de *Spectreman* (premier *sentai* diffusé dans l'Hexagone). Il s'agit d'un cas spécifiquement français : aucun autre marché européen n'aura sans

doute littéralement baigné avec autant de constance dans cette culture nipponne.

En fait, ce que les années 1960 et 1970 ont créé, télévision et cinéma l'exploitent alors, faisant des années 1980 une époque propice à l'émergence d'un genre codifié comme le CRPG.

La fureur de l'étranger

De tous les créateurs de jeu vidéo, Richard Garriott, dit « Lord British », est sans aucun doute le plus iconoclaste ainsi que celui qui s'est le plus appliqué à documenter et à commenter sa propre histoire. En 1990, les précommandes d'*Ultima VI* sont accompagnées d'une cassette audio où Garriott revient sur le développement de la série. *The Official Book of Ultima* de Shay Addams (Compute Books, 1990), *Dungeons and*



Tragédies, structures narratives complexes, les JRPG de la première PlayStation n'hésitent pas à proposer des histoires et scénarii où les personnages priment.

qu'entretiennent les personnages, et les embranchements narratifs associés, se forment là, au sein d'un *Phantasy Star III* ou d'un *Final Fantasy VII*, et débordent même sur d'autres genres comme le *survival horror* avec *Silent Hill 2* et sa prise en compte de l'obsession du joueur-personnage à lire et relire les lettres de sa défunte épouse, ou à examiner sa photo. Héritiers des fictions interactives et des *visual novels*, ces décisions à prendre par le joueur vont petit à petit occuper une place de plus en plus importante dans le genre, jusqu'à constituer l'argument de vente ou de rejouabilité de certains jeux japonais et occidentaux, RPG ou non.

S'hybrider pour survivre

Pour beaucoup de joueurs, les ères Super Nintendo et PlayStation sont celles qui définissent véritablement le JRPG, sa forme, ses attributs, l'ensemble constituant les fondements de ses mécaniques comme de sa narration — permettant ainsi la critique par comparaison. Si la Super Nintendo dynamise, rythme ses empoignades, c'est la première PlayStation et sa 3D qui révèlent le genre au monde occidental. Jusqu'ici limité à une niche de joueurs (à l'international, s'entend), le JRPG s'adresse désormais à un public plus large, passionné au point de passer par la copie de CD ou par l'achat en boutique spécialisée de nouveautés importées, non traduites. Ce débarquement en masse pousse le CRPG à regagner les PC pour un temps, à abandonner le terrain à un JRPG pensé, dans sa maniabilité et sa narration, pour les consoles.



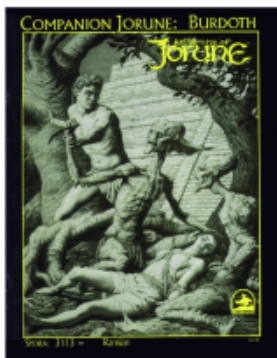
— Avec *Castlevania: Symphony of the Night* (1997), Konami expérimente, et mélange action/aventure et RPG. Une date pour la série qui s'inscrit alors dans ce moule pour les volets 2D suivants.

Cette exportation en masse permet alors aux studios japonais, principalement Square, de faire feu de tout bois et de multiplier les expérimentations en matière de narration comme de mécaniques de jeu. À côté des trois épisodes de *Final Fantasy* pour PlayStation, véritables marqueurs de leur époque, on voit débarquer, traduits ou non, des *Wild Arms* (Sony, à partir de 1996) et leur univers western, des *Saekiden* (Konami, 1995) et leurs cent huit étoiles (personnages) à dénicher, un *Xenosaga* (Square, 1998) et ses thématiques philosophiques, un mythologique et tragique *Valkyrie Profile* (Enix, 1999), ou encore *Alundra* (Sony, 1997 — *Zelda*-like aux énigmes terriblement corsées). Chacun apporte sa pierre à l'édifice, retravaille la maniabilité et les mécaniques préexistantes du genre pour les adapter à leurs

exigences propres en matière de scénario et de mise en scène. Pour beaucoup de joueurs, il s'agit de cet « âge d'or » fantasmé du RPG console — perception éminemment subjective —, âge qui pour les micro-ordinateurs court, lui, selon Matt Barton, de 1984 à 1992. Enfin, on assiste avec *Castlevania: Symphony of the Night* (Konami, 1997) à une hybridation parfaite entre mécaniques de jeu d'action — plate-forme et système de progression du héros, lié au dévoilement graduel de la carte du château : un choix de *game design* qui découle de la volonté de permettre à tous de trouver satisfaction dans cet épisode charnière de l'évolution de la série¹⁶.

La tendance, aussi bien sur N64, Super Nintendo et PC, d'associer aux mécaniques du RPG celles du jeu horifique se poursuit sur PlayStation.

« Je pensais pouvoir proposer une bonne adaptation de mon propre jeu de rôle. »



— Chef d'œuvre du jeu de rôle papier, *Jorune* doit une partie de sa magie aux illustrations de Miles Teves.

dialogues à choix de tous les jeux BioWare, Black Isle et Obsidian. En réalité, ce que l'on considère comme le renouveau du CRPG, à partir 1999, se trouve déjà en gestation dans *Dungeons* sept ans plus tôt. Quant aux CRPG inspirés par l'Histoire, seul *Leviathan: Legacy of the Crusader* (Black Isle, 2003) tentera sa chance, en jouant la carte du *Fallout* médiéval en temps réel. Mais, là encore, une fin de production chaotique aura eu raison de ses ambitions.

Dès sa sortie en 1984, le JDR *Jorune* d'Andrew Leker et Miles Teves accédait au statut d'œuvre culte. Dans les magazines spécialisés (*Croniques d'Outre-Monde* n° 14, par exemple), on louait son univers et ses races singulières, sa magie originale à base des couleurs de l'Ishe (l'énergie de la planète Jorune), son vocabulaire extraterrestre et ses illustrations, signées Miles Teves, évoquant ici Goya par son utilisation de la lumière. En 1989, le duo se décide à porter son univers sur PC. « Je pensais pouvoir proposer une bonne adaptation de mon propre jeu de rôle, se souvient Leker. Nous cherchions à monter ce projet, et mon beau-frère, un ancien d'Autodesk, voulait se lancer dans le jeu vidéo. Il a apporté les capitaux et nous a débauché un éditeur, SSL. Ce que je ne savais pas, c'était à quel point ce serait difficile, parce qu'il n'y avait que Miles [Teves] et moi¹⁶. » Au bout de trois ans, les deux développeurs, médiocrement payés — vingt-cinq mille dollars par an, selon Leker — viennent à bout du monstre *Alien Logic*, « monstre » parce que ce premier jeu se devait d'être épique. « C'était l'une de nos premières erreurs, poursuit Leker. Nous aurions dû nous contenter d'un petit jeu que nous aurions pu achever en un an. Notre

¹⁶ Hollywood : Miles Teves est autrefois devenu un artiste reconnu à Hollywood. Il a travaillé à des films tels *Le grand Autocoup*, *Total Recall*, *Projet 1000*, etc.

¹⁷ EGA et VGA : EGA et VGA sont des modes d'affichage vidéo sur les PC des années 1980-1990 : EGA correspond à une résolution maximale de 640 × 350 avec seize couleurs à l'écran sur les anciens quatre processeurs, et VGA à une résolution maximale de 640 × 480 pour les anciens. En 480 × 640, le VGA permettait d'afficher deux cent cinquante couleurs.



— *Alien Logic* : des dialogues à choix multiples, mais sans résolutions scénaristiques.

seconde erreur a été de vouloir mettre en avant le travail de Miles Teves. Ce n'était probablement pas un bon choix : Miles ne voulait pas s'investir et ne pensait qu'à *Leviathan*, où il a fini par aller travailler avant la fin de cette première phase de développement. » De plus, en 1992, SSL refuse de distribuer un titre en EGA alors que le SVGA arrive sur le marché. « Ce changement d'affichage et de la palette a rendu le développement plus compliqué, plus long. Après trois ans je me suis dit "Je ne suis pas sûr d'avoir envie de continuer". D'autant que les équipes avec lesquelles nous étions en concurrence étaient constituées de douze à vingt-quatre personnes, comme dans le cas de *Star Trek : The Next Generation* — *Future's Past* par Spectrum Holobyte, qui était du même calibre en matière de contenu. Nous étions sur un projet impossible

qui prenait beaucoup de temps. Ce n'est pas que le jeu était difficile à programmer, mais il était si gros, si gigantesque. Et j'étais seul ou presque à sa tête, à la fois *lead designer*, ingénieur, programmeur et producteur. » S'il est primé meilleur jeu de l'année en 1994 par E3 Magazine, *Alien Logic* a du mal à s'imposer, car trop différent. D'abord par son univers, étrange, « logiquement alien », ensuite par son gameplay, qui mêle vue de côté 2D et action temps réel pour les combats, vue d'ensemble pour les cartes et plans servis sur les interlocuteurs pour les dialogues. « Nous ne destinions pas *Alien Logic* aux amateurs de *Jorune*, mais vraiment aux joueurs de CRPG. » Joueurs qui n'ont pas suivi, même si la forme d'*Alien Logic* préfigurait de toute évidence un certain *Mass Effect*.



— Outre des dialogues à la première personne, *Alien Logic* s'en pare d'une vue 3D de côté pour les scènes d'action.



— Les jeux SSI se distinguent par deux types de représentations distinctes. Première personne pour les dialogues et les déplacements à la *Wizardry* ou à la *The Bard's Tale* (en haut). Vue du dessus avec déplacements et actions au tour par tour pour les affrontements (en bas).

— *Tactiques* : En s'inspirant par ailleurs de deux jeux écrits par SSI sous l'impulsion Rapaliv, les jeux développés par des tiers et souvent très influencés : *Galactic Adventures* de Tim Reamy, publiés en 1982. On y trouve déjà, et ce en avant l'Ultime III, des zones de combat spécifiques, une équipe d'ennemis, des options, etc. Consultable en ligne : <http://www.ssi.com/atlantis/tactics.html>.

— *Neverwinter Nights* : *Neverwinter Nights* faisait partie des services proposés par America Online. Ce jeu revient au chapitre vi.

« Le développement était censé durer un an, comme tous les développements Gold Box. »

personnages et illustrations issus de *D&D*, ne laisse planer aucun doute quant aux ambitions de l'entreprise.

Comme Sir-tech ou Interplay, SSI entend bien tirer profit de son moteur de jeu et des représentations enracinées dans le genre. La base de travail, l'esquisse des futures Gold Box, figure déjà à son catalogue, il s'agit en effet de *Wizard's Crown* : le CRPG conçu par Paul Murray et Keith Brors, deux créateurs employés par le studio, multipliait déjà les possibilités *isométriques* sur le champ de bataille. À ces fondements, SSI agglomère d'autres *gameplays* et systèmes de représentation. Qu'il s'agisse de *Pool of Radiance* (1988), de *Curse of the Azure Bonds* (1989), de *Secret of the Silver Blades* (1990) ou de *Pools of Darkness* (1991), tous partageant le même moteur, la même esthétique : vue à la première personne pour les déplacements et vue de dessus schématisée (façon *Wizard's Crown*) pour les affrontements au tour par tour. On y retrouverait pour un peu tout ce qui fait le charme d'un *Ultima*. Là où cependant les jeux de Garriott font le choix de l'exploration tout en intégrant le joueur sur son rôle, ceux de SSI se veulent la transposition pure et simple des règles de *D&D*, avec leurs phases de mouvements et d'attaques réglées, leurs affrontements opposant des armées entières. À partir de 1990, SSI délègue une partie de ses développements à Stormfront, studio fondé par le créateur de *Dungeon*, Don Daglow. Ce dernier produira trois jeux Gold Box, dont le tout premier RPG multijoueur en ligne jamais conçu, *Neverwinter Nights* (1991). Quant à *Eye of the Beholder* et ses suites cultes, c'est Westwood Games qui en eut à Tortine : « *Eye of the Beholder* était

une autre sorte de jeu, quelque chose que nous n'étions pas capables de développer en interne. »

Et puis, c'est la chute. Brutale. Malgré ses succès enchaînés et une gestion exemplaire presque sans faute de la marque, voilà trop longtemps que SSI surexploite le même filon. Le moteur Gold Box est vieillissant, et l'on préfère aujourd'hui oublier les Silver Box... TSR venant juste de lancer avec *Dark Sun* un nouveau type d'univers, le studio décide de profiter de l'engouement pour cette fantasy post-apocalyptique, mélange de *Mad Max* et de *Dungeons & Dragons*, pour proposer un nouveau moteur et des *gameplays* inédits. « Le développement, explique Billings, était censé durer un an, comme tous les développements Gold Box. Mais nous ne savions pas dans quoi nous mettions les pieds ! Cela au final nous a pris deux ans, avec de nombreux investissements. Sans compter que nous développions parallèlement un jeu de SF et une version Nintendo. » Licenciements massifs, arrêt des autres projets en cours, SSI se focalise sur *Dark Sun* : *Shattered Lands*. À sa sortie en 1993, bageé jusqu'à la moelle, le jeu est un échec total. Les titres suivants, dont *Dark Sun* : *Wake of the Ravager* (1994), voire même un MMO comme *Dark Sun Online* : *Crimson Sands* (1996) ne feront guère mieux, poussant SSI à revenir à ses amours premières, le wargame.

De façon similaire, au Japon, les différents volets de *Dragon Quest* suivent la voie tracée par les trois premiers épisodes, même après le passage à la Super Nintendo à partir de 1992 pour *Dragon Quest V* ou le changement d'équipe de développement (Heartbeat

Les TableTop RPG en 2021

Après des innovations fulgurantes, on voit des mécaniques de RPG dans de plus en plus de jeux.

Donner au joueur la sensation d'être son personnage et de faire des choix dans son gameplay est un élément d'immersion supplémentaire qui s'intègre dans de plus en plus de jeux, de genres.

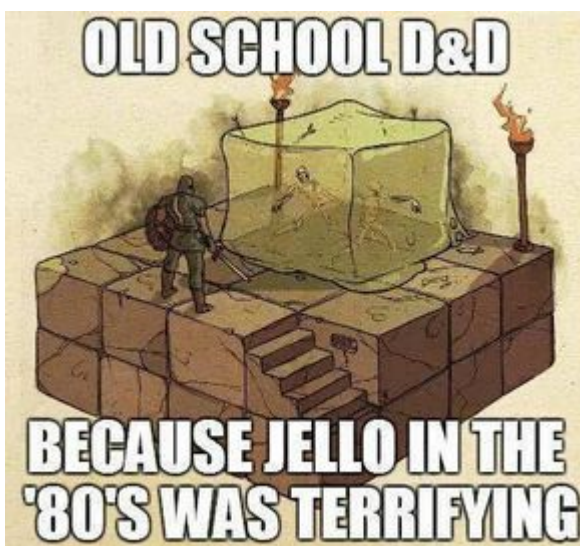
Mais les ajouts de mécaniques existantes suffisent pour provoquer le désir de progression chez un joueur et on ne voit aujourd'hui plus de nouveauté du RPG qui rafraîchit la scène.

Le dernier en date qui a marqué les joueurs et la communauté professionnelle est "*Zelda : Breath Of The Wild*" et elle n'est qu'une séquelle d'un jeu déjà connu, dont les mécaniques ont été rodé en 2d comme en 3d.

L'évolution n'est pas sur la partie RPG du jeu vidéo mais plutôt dans la liberté de déplacement, dans la construction du monde et dans la qualité graphique des effets et animations.

Mais ces mécaniques de jeux proviennent d'un parent commun. En retraçant la généalogie du rpg, on fini par trouver les base de règles qui régissent des jeux de rôles papier (TTRPG "TableTop Role Playing Game")

Il existe en fait des dizaines de jeux de rôles papier différents, tous servis avec un livre de règles (parfois en ligne) qui permettent de régir les parties différemment, avec d'autres histoires, d'autres mondes. Le plus connu d'entre eux est édité par Wizards of the Coast depuis 1997 mais existe depuis 1974 : "Dungeons & Dragons".



Mais il y en a pour tous les goûts : CyberPunk, Médiéval, Moderne, Western... on ne compte plus les différentes éditions qui couvre toutes les époques.

Dans un jeu TTRPG , on trouve un joueur qui prendra le rôle du "maître de jeu" et d'autres qui prennent le rôle de "personnages joueurs".

Le maître de jeu est chargé de responsabilités plus lourdes que le joueur mais est au centre de la partie : il prépare la prochaine session de jeu en avance, révise les personnages non joueurs qu'il va devoir imiter et anticipe les prochaines heures de jeu. Il est au courant de l'histoire et de son dénouement, son but est d'emmener les joueurs jusqu'à la fin du scénario en leur laissant explorer les possibilités que le MJ leur donne, découvrir les secrets d'eux même et doit leur faire sentir l'importance de leur personnage et de leur histoire. Chaque MJ a sa propre manière de raconter une histoire, d'arranger le jeu en faveur ou non des joueurs...

Les personnages joueurs ont une feuille de personnage qu'ils doivent remplir avec attention, ils n'ont ensuite que à jouer à l'histoire que le maître du jeu leur a préparé. Les personnages répondent, comme dans tout RPG, à des mécaniques d'évolution de personnage. Ainsi on construit son personnage soi-même en faisant des choix dans les pléthores de possibilités de personnalisation. Ce sont eux qui font les choix de leurs personnages, qui décident de leurs réponses, de leur personnalité et de leurs gestes

Certains utilisent même des règles et mondes inventés de toute pièce pour satisfaire leurs envies d'aventure, le jeu réside sur une base de commun accord sur les règles entre le maître et les joueurs, ainsi on voit souvent des règles enquiquinantes sauter, des personnalisation esthétique plaisante ou en accord avec ce que le joueur s' imagine. C'est un jeu qui se veut uniquement limité par l'imagination de ses joueurs et des règles qu'ils sont prêts à accepter, chaque partie se vit différemment, même sur une même édition voir un même scénario.

En cette année 2020, le site roll20.net, un site qui permet de créer un plateau de jeu, a enregistré le plus grand nombre d'inscrits de son histoire. Sur Roll20, un maître du jeu crée ou achète un campagne, il y crée/importe ses cartes, ses personnages et ses documents et invite ensuite ses joueurs à se joindre à la partie.

On voit de plus en plus de plateforme comme celle ci se développer mais Roll20 est la plus stable et offre le plus de fonctionnalités: gestion de "feuille personnage" pour les éditions les plus connues de TTRPG, tchat vidéo, outil de lancé de dé, on peut même ajouter des scripts à sa parties avec la library underscore.js pour une personnalisation complète grâce à son code open-source...

The screenshot displays the Roll20 web application interface. The main window shows a game map with various terrain features and a grid. A character sheet for 'Horus' is visible on the right, detailing attributes and abilities. The interface includes a chat window on the right, a dice roller, and a GM (Game Master) panel on the left. The GM panel shows a 'Horus tree' and a 'GM Notes' section. The chat window displays messages from players and the GM. The dice roller shows a roll of 1d20 resulting in 14. The GM panel also includes a 'CheckOut' button and a 'Magic-all-the-way' button.

D'autres exemples tels que Rolisteam, VirtualTableTop ou Obsidianportal sont des interfaces du même types mais manque de quelques fonctionnalités pour avoir le même succès.

Mais d'autres plateformes voient le jour comme TalesSpire: un moteur prometteur qui permet de créer un décor de toute pièce en 3D pour former une espèce de petit jeu vidéo qui garde les sensations du TTRPG. Si le temps et le prix ne vous manquent pas, c'est un outil qu'il faut garder à l'œil.

En effet, la recrudescence des RPG dans d'autres types de médias (séries, jeux vidéos, musique) ont décomplexé cet univers.

C'est devenu un média d'échange et de loisir qui laisse de bon souvenirs à tous ceux qui ont sauté le pas et ont osé s'investir dans un personnage.

Ainsi on voit une démocratisation de la pratique, d'autant plus durant le confinement où le temps ne manque pas pour s'investir. Les plateformes en ligne s'intègrent dans les navigateurs

On revient donc aux éléments fondateurs du RPG (role playing game) :

- Création d'un personnage à son image, son envie
- Jouer à travers lui, subir les conséquences mais aussi les bénéfices de ses actes
- Jouer au sens de l'acteur qui joue un rôle, permet des péripéties d'improvisation qui nous rendent immergés dans le monde
- Étant un **jeu** entre amis, l'amusement est le maître mot. Une frustration pourra souvent être corrigée par le maître du jeu grâce à une récompense, une implication supplémentaire dans l'histoire ou bien une discussion sensée pour apaiser les esprits.

Maintenant on voit même des jeux dits 'AAA' qui reprennent les règles, principes et monde d'une édition de donjon et dragon.

On redécouvre le lien social à travers le jeu. On trouve un intérêt à partir à l'aventure avec certaines personnes, parfois des étrangers. On sors des stéréotypes, on s'ouvre à l'inconnu, et on trouve un divertissement dans le jeu ou dans le spectacle qu'offrent certaines vidéastes.

Tout ça de chez soi, ne vous en privez pas et trouvez une équipe !

Light novel

Un roman léger (ライトノベル, raito noberu) est un style de roman japonais pour jeunes adultes ciblant principalement les lycéens et les collégiens. Le terme « light novel » est un wasei-eigo, ou un terme japonais formé à partir de mots de la langue anglaise. Les romans légers sont souvent appelés ranobe (ランobe) ou, en anglais, LN. La longueur moyenne d'un roman est d'environ 50 000 mots, proche du minimum attendu pour un roman occidental, et ils sont généralement publiés au format bunkobon (A6, 10,5 cm × 14,8 cm), souvent avec des calendriers de publication denses.

Les romans légers sont généralement illustrés dans un style d'art manga et sont souvent adaptés en manga et en anime. Alors que la plupart des romans légers ne sont publiés que sous forme de livres, certains ont leurs chapitres d'abord sérialisés dans des magazines d'anthologie avant d'être collectés, de la même manière que les mangas sont publiés.

Un genre populaire dans la catégorie des romans légers est "isekai" (異世界) ou les histoires de «monde différent». Dans ces histoires présentent généralement une personne ordinaire qui est transportée d'une vie citadine moderne à un monde de fantasia et d'aventure.



[wikipedia](https://fr.wikipedia.org/wiki/Light_novel)

Un exemple:

« Réincarnation sans emploi : j'essaierai sérieusement si je vais dans un autre monde » (異世界無業转生 ~

異世界無業转生 ~, Mushoku tensei: isekai ittara honki dasu.)

Un **NEET** japonais de 34 ans est expulsé de sa maison à la suite de la mort de ses parents. Après une certaine introspection de lui-même, il conclut que sa vie était finalement inutile. En voyant un camion roulant à vive allure qui se dirige vers un groupe d'adolescents, il décide de s'interposer pour tenter de réaliser au moins une fois quelque chose de significatif dans sa vie, et parvient à mettre l'un d'eux hors de danger avant de décéder.

En se réveillant dans le corps d'un bébé, il se rend rapidement compte qu'il s'est réincarné dans un monde d'Heroic fantasy, où règne une atmosphère de l'Europe médiévale. Il se met alors en tête de réussir dans sa nouvelle vie, écartant son ancienne identité pour celle de Rudeus Greyrat, fils de la petite noblesse. En raison de son facteur génétique et de son entraînement précoce, Rudeus devient extrêmement doué en magie. Durant son enfance, il devient l'élève de Roxy Migurdia, une démonsse, puis se lie d'amitié avec Sylphiette, une elfe. Il sert plus tard d'enseignant pour Eris Boreas Greyrat, sa cousine. Lorsqu'un cataclysme magique les téléporte loin de chez eux, Rudeus décide d'escorter Eris jusqu'à chez elle. Au cours de son voyage, Rudeus reçoit les conseils du mystérieux Hitogami et devient ami avec Ruijerd Speldia, dont il aura pour but de rétablir l'honneur.

He's gotten a second chance at life! The 2nd chapter of the 4koma spin-off of his story starts now!

Life never goes as you'd expect, huh?



NEET, qui signifie Not in Education, Employment or Training (« ni étudiant, ni employé, ni stagiaire »), est une classification sociale d'une certaine catégorie de personne inactive. Elle concerne principalement des adolescents introvertis qui ne sont pas insérés dans le système éducatif, mais aussi des adultes coupés de toute vie sociale, et renfermés sur eux-mêmes.

NEET est une classification gouvernementale, d'abord utilisée au Royaume-Uni mais dont l'utilisation s'est étendue à d'autres pays, y compris le Japon, la Chine et la Corée du Sud.

NEET est devenu le nom d'un mouvement politique alternatif qui revendique la marginalité, la vie en dehors des modèles institutionnels, milite contre la consommation et pour la décroissance.

[wikipedia](#)

<https://www.dailymotion.com/embed/video/x2n7yzf>

Hikikomori

Hikikomori (引きこもり) est un mot japonais désignant un état psychosocial et familial concernant principalement des hommes qui vivent coupés du monde et des autres, cloîtrés le plus souvent dans leurs chambres pendant plusieurs mois, voire plusieurs années, et ne sortant que pour satisfaire aux impératifs des besoins corporels.

Ils se sentent accablés par la société. Ils ont le sentiment de ne pas pouvoir accomplir leurs objectifs de vie et réagissent en s'isolant de la société.

Causes de l'isolement

D'abord considéré à tort comme une agoraphobie par les psychologues non japonais, alors que c'est un phénomène plus proche de l'ochlophobie, ce comportement asocial semble pouvoir prendre sa source dans divers phénomènes, tels que :

des traumatismes familiaux ou extérieurs, trouvant parfois leur origine dans l'enfance, qui privent l'individu de confiance en lui, l'empêchant de se sentir suffisamment en sécurité en dehors de la cellule familiale. Ces traumatismes peuvent trouver leur source dans le phénomène d'ijime (いじめ), un certain type de brimades scolaires, bien que cela n'en soit pas nécessairement la cause;

- la relation fusionnelle prolongée que certains aînés mâles entretiennent parfois avec leur mère, appelée populairement *mother complex* (母性コンプレックス), *mazā konpurekkusu*

), ou simplement *mazakon* (まざこん). Elle se traduit par une carence dans la socialisation et un retard de langage, l'intolérance aux frustrations et aux contraintes du monde extérieur, à la dyade ;

- la grande permissivité ou tolérance du milieu familial japonais vis-à-vis de l'enfant (enfant-roi et tyran), qui a été décrite par les psychiatres japonais sous le terme d'amae (あまえ, « fait de chercher à être gâté, choyé ou protégé (surtout par son entourage) »)
- la forte pression sociale, exercée sur les jeunes dès leur scolarisation. Cette pression se manifeste de diverses façons :
 - une forte pression scolaire relayée par la famille, attitude parentale nommée *kyōiku mama* (きょういく まま, « mère obsédée par l'éducation scolaire ») ou *mamagon* (ままごん, « mère dragon ») par les psychosociologues,
 - une pression de groupe exercée très tôt par le système éducatif japonais lui-même, dite *gakureki-shakai* (がくれき-しゃかい, « société obnubilée par le cursus scolaire »).

<https://www.youtube.com/embed/0jLlxhVhxxo>

Second Life

Absurde, créatif et débauché : dix ans après, « Second Life » est toujours bien vivant

Par Morgane Tual



**A quoi ressemble aujourd'hui ce célèbre jeu ?
Contrairement à ce que l'on pourrait croire, il
fourmille toujours de vie et de surprises. Immersion.**

Le sable blanc, le bruit des vagues et une vieille carcasse de bateau. Une femme est assise sur un muret, vêtue d'un jean et d'un soutien-gorge noirs, silencieuse. Près d'elle, une indication « ne pas déranger ». Message reçu, j'évite de m'approcher. De toute façon, encore engourdie, je ne

parviens pas encore à me déplacer à ma guise sur cette plage abandonnée. Je réussis toutefois à me retourner : c'est soudain une cité futuriste qui s'élève à quelques centaines de mètres, rompant avec la tranquillité du rivage.

Je n'ai pas échoué sur une île déserte, mais sur *Second Life*. Comme moi, quelques débutants hagards et maladroits débarquent sur cette plage étrange pour découvrir ce qu'il reste de ce jeu qui occupait les gros titres il y a une dizaine d'années. Je m'attendais à trouver, une décennie plus tard, un univers déserté, une technologie vieillissante et quelques toiles d'araignées dans les coins. Ce fut exactement l'inverse.

« “Second Life” peut être un jeu pour toi. Ou une seconde vie »

A peine le temps de déambuler dans les lieux qu'un homme brun s'approche, vêtu d'une chemise à carreaux. « *C'est quoi ton truc à toi ?* », demande-t-il en guise d'introduction. « *Je ne te drague pas, je te jure. Je cherche de nouvelles personnes. Ici, les gens font différentes choses, comme rejoindre des clans et d'autres trucs.* » Il me propose de rencontrer le sien. Je n'ai pas vraiment confiance en ce type qui saute sur la première venue, mais j'adopte la stratégie de dire oui à tout et de voir où cela me mènera. Il m'enseigne quelques rudiments du jeu et me téléporte aussitôt dans son village.

Maisons à colombages, chemins de terre et poules en plein air : on dirait celui d'Astérix, mais la chanson de Barry White en toile de fond jure avec le paysage – tout comme le look de « hipster » de mon hôte. Une femme est présente. « *Laisse-moi une seconde pour lui parler.* » Il lui explique, en privé, qui je suis, et revient vers moi pour une visite du village : les maisons, la plage, la salle de cinéma (qui diffuse des épisodes de « *The Walking Dead* »), la grotte et le joli feu de camp autour duquel, me dit-il, il « *passe le temps* » avec ses camarades. Le design est soigné, les déplacements sont plutôt fluides. « *Ici, on cherche l'unité, l'amitié, certains couchent ensemble lol. Il y a de tout. Second Life peut être un jeu pour toi. Ou alors une seconde vie. C'est toi qui décides.* » Il me propose de rejoindre son clan, ce qui me permettra de bénéficier quelque temps d'un logement gratuit. J'élude maladroitement la question, il comprend mon malaise :

« Quand je suis arrivé sur Second Life, je me moquais des gens. Je trouvais qu'ils prenaient tout ce bordel bien trop sérieusement. J'ai vu des gens entretenir des relations, j'ai assisté à des mariages, et je me disais “LOOOSERS”. Mais des gens m'ont fait entrer dans leur famille, et j'ai adoré, tous ces gens, toujours quelque chose à faire... »

« Aimerais-tu m'accompagner dans un lieu plus intime ? »

Second Life a été lancé en 2003 par l'entreprise américaine Linden Lab. Le concept tient dans son nom : proposer une « seconde vie » aux joueurs, qui peuvent y incarner qui ils veulent, en personnalisant à volonté leur avatar, et mener tout un tas d'activités. Entre 2006 et 2007, le jeu explose, fait la Une des médias et attire de nombreux curieux. *Second Life* est tellement à la mode que les marques s'y installent, tout comme certains partis politiques français qui s'en servent de plateforme de communication, en vue de l'élection présidentielle de 2007. L'agence de presse Reuters y ouvre même un bureau doté d'un envoyé spécial permanent. Mais le soufflé retombe

vite, au point qu'en 2010, Linden Lab licencie un tiers de ses effectifs.

Aujourd'hui, l'entreprise revendique tout de même 900 000 personnes se connectant par mois au jeu. Et, même si le nombre d'utilisateurs s'est largement étiolé, ceux qui restent sont extrêmement actifs. Parmi eux, mon hôte se voit rattrapé par sa « vraie » vie : il doit se déconnecter, mais propose que l'on se revoie afin qu'il m'aide à changer de look. « *Pour te rendre moins flippante lol* ».

Mais visiblement, mes faibles compétences en design d'avatar et mode virtuelle ne refroidissent pas tout le monde. A peine sortie du village, un homme m'aborde, et ses intentions sont on ne peut plus claires. « *Bonjour mon amour... Désolé mais je ne peux pas m'empêcher de demander... Aimerais-tu m'accompagner dans un lieu plus privé et intime pour faire l'amour ?* » Advienne que pourra.

Il me téléporte dans une pièce dégoulinant de clichés : oreillers de satin, couverture en fourrure et coussin léopard violet ornent le lit qui trône au milieu d'une pièce dépouillée. Il m'explique à la hâte quelques fonctionnalités de base, et se lance dans l'action. Difficile d'imaginer le nombre impressionnant de possibilités prévues par *Second Life* pour les relations sexuelles : un véritable festival du Kama-sutra. Tous les plans de caméra sont possibles, déplaçables à l'envi pour qui envisagerait de se prendre pour le nouveau John B. Root.

Le sexe est omniprésent dans le jeu. Si certains espaces ne sont accessibles – officiellement – qu'aux joueurs de plus de 18 ans, des publicités pour des services sexuels pullulent dans *Second Life*. Le jeu est ainsi devenu une porte d'entrée vers des échanges érotiques payants par voix ou par webcam. *Second Life* est aussi le lieu où s'expriment les fantasmes interdits : certains avatars s'adonnent ainsi à la pédophilie ou la zoophilie.

The Cat, the Reverend and the Slave

Un film de Alain Della Negra, Kaori Kinoshita. Un documentaire sur trois communautés emblématiques de *Second Life*.

<https://www.youtube.com/embed/kw8j-A6qeCE>

MMORPG



Un jeu de rôle en ligne massivement multijoueur (en anglais, massively multiplayer online role-playing game, MMORPG, parfois JDRMM en français) est un genre de jeux vidéo associant le jeu de rôle et le jeu en ligne massivement multijoueur, permettant à un grand nombre de personnes d'interagir simultanément dans un monde virtuel. Ce type de jeu, par la persistance de l'environnement et l'implication qu'il demande, crée des rapports sociaux entre joueurs particulièrement forts, avec l'apparition de phénomènes inédits, comme les communautés virtuelles de joueurs et les risques de dépendance ludique.

Le joueur est représenté par un avatar, personnage qu'il crée puis fait progresser dans un monde virtuel d'inspiration fantastique, de science-fiction ou de super-héros, riche en aventures. Ce faisant, il interagit avec l'environnement contrôlé par le programme et avec les autres joueurs.

Le terme MMORPG aurait été utilisé pour la première fois en 1996 par Trip Hawkins, le fondateur d'Electronic Arts, à la suite de l'usage répété des expressions « massivement multijoueur » (massively multiplayer) et « univers persistant en 3D » (3D persistent world), pour tenter de décrire

aux médias son nouveau jeu, Meridian 59.

Thèmes

La majorité des MMORPG (du moins les plus anciens) ont pour thème le médiéval-fantastique, comme l'univers décrit dans l'ancêtre des jeux de rôle, Donjons et Dragons. Les genres de la fantasy ou de l'heroic fantasy, étroitement mêlés sont également très présents. Ces MMORPG se déroulent dans des mondes parallèles mythiques de type médiéval ou antique où cohabitent généralement héros, guerriers, créatures imaginaires, magie et sorcellerie, cultures anciennes et éléments surnaturels. Ce thème a été utilisé dans des MMORPG tels que Ultima Online, Lineage, EverQuest, Rappelz, World of Warcraft, Metin2 ou encore ArchLord.

Attaque d'une station spatiale par une coalition de joueurs dans le jeu futuriste Eve Online. D'autres utilisent en plus des éléments futuristes de science-fiction, tels que Anarchy Online, Eve Online ou Star Wars Galaxies.

Une tendance actuelle est d'utiliser une franchise populaire, qui garantit un certain succès en utilisant un monde déjà bien connu du public. C'est le cas par exemple de World of Warcraft qui reprend l'univers de Warcraft, de Star Wars Galaxies qui reprend celui de Star Wars, du Seigneur des Anneaux Online qui reprend le thème développé dans le livre Le Seigneur des anneaux ou de City of Heroes qui propose au joueur d'incarner un super-héros dans la lignée des comics américains de Marvel Comics ou DC Comics.

Progression

Dans la plupart des MMORPG, le principal but est de faire progresser son personnage. Il existe différentes manières de faire progresser son personnage. Durant la progression du scénario, le personnage progresse dans le monde virtuel selon un scénario prédéfini. Contrairement au jeu de rôle classique sur papier, le scénario d'un jeu vidéo est régi par des algorithmes. Cela rend les scénarios des jeux vidéo plus rigides que ceux généralement pratiqués sur papier. Néanmoins certains MMORPG permettent à leurs joueurs de faire de nombreux choix de carrière, d'autres sont réputés très rigides. Lors de la progression de l'équipement, au cours de ses diverses péripéties, le joueur sera amené à progresser et s'améliorer par l'acquisition de nouvelles pièces d'équipement.

Lors de la progression par expérience, beaucoup de MMORPG reprennent le concept des points d'expériences, afin d'atteindre de nouveaux niveaux ou compétences permettant à son personnage de devenir meilleur en de nombreux points. Cette progression se fait de deux manières distinctes. Soit en accomplissant des quêtes, c'est-à-dire des missions données par un PNJ, soit en tuant des monstres gérés par l'environnement. Ces deux actions rapporteront des points d'expérience (XP), le plus souvent en quantité proportionnelle à la difficulté de la tâche.

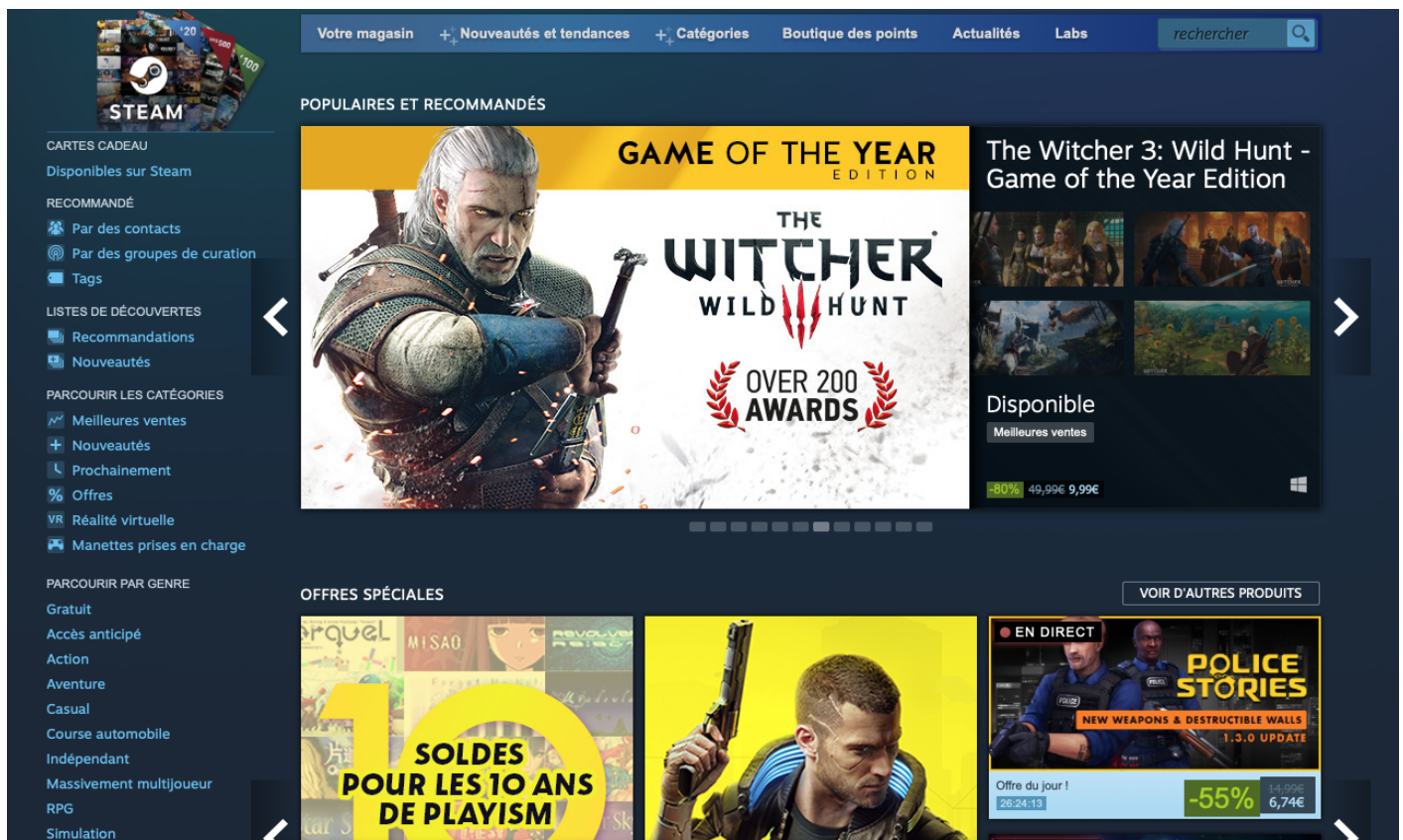
[wikipedia](#)

Steam, Origin, Epic Store... le battle royale des plateformes

Par [Kevin Hottot](#)

Ces derniers mois, nous avons assisté à une explosion du nombre de plateformes de jeux dématérialisés sur PC, venues compléter l'offre proposée par les éditeurs et par le géant du secteur, Steam. Ont-elles vraiment des arguments pour justifier leur multiplication ?

Steam, un leader attaqué de toutes parts



Impossible d'esquiver Steam. Pionnière du genre, la plateforme de Valve a fait ses premiers pas en septembre 2003, d'abord pour assurer un minimum d'indépendance vis-à-vis de son éditeur de l'époque : Sierra, qui appartenait alors à Vivendi.

Si Valve ne donne plus de chiffres officiels sur le nombre d'utilisateurs inscrits sur sa plateforme (il était question de quelque 125 millions de comptes actifs en 2015), l'entreprise communique volontiers sur le nombre d'utilisateurs connectés simultanément. Son pic a été atteint en janvier 2018 avec 18 537 490 utilisateurs connectés. Sur le mois de décembre 2018, le maximum hebdomadaire gravitait plutôt autour de 16,9 millions, dont quelque 5 millions en jeu.

Via son API, Valve a également fait fuiter malgré elle en juillet 2018 des données permettant de retrouver avec précision le nombre de personnes possédant tel ou tel titre. Le jeu le plus « possédé

» est ainsi le free-to-play *Team Fortress 2* avec 50,2 millions de joueurs, suivi par *Counter Strike : Global Offensive* (46,3 millions, récemment passé free-to-play) et *PlayerUnknown's Battlegrounds* (36,6 millions).

Steam bénéficie de son ouverture rapide aux éditeurs tiers. Avec son Orange Box en 2007, contenant ses derniers titres, Valve a prouvé que sa plateforme pouvait servir à distribuer et protéger les jeux achetés dans le commerce. Désormais, une large part des jeux physiques renvoient vers le service, qui obtient ainsi de nouveaux utilisateurs, donc de potentiels clients.

La plateforme se distingue à la fois par son « Workshop », une boutique de mods directement intégrée au client, permettant d'installer et de retirer des mods en un clic sur les jeux compatibles. Autre atout : Steam propose une place de marché sur laquelle les joueurs peuvent s'échanger des objets tels que des cartes à collectionner, des émoticônes, ou des skins d'armes.

Epic Games Store : here comes a new challenger



Pour plaire aux studios, l'appât du gain n'est pas forcément un argument suffisant. Encore faut-il que la base de joueurs accédant à la boutique soit suffisamment importante. En effet, si récupérer davantage d'argent par vente est intéressant, encore faut-il que les clients ne se comptent pas seulement en centaines, quand les titres les plus populaires se vendent par centaines de milliers, voire par millions sur Steam.

Epic peut s'appuyer sur son énorme base de plus de 200 millions de joueurs de *Fortnite* (avec des pics à plus de 8 millions en simultané). Ce chiffre couvre à la fois la version PC du jeu, et celles sur consoles et mobiles. Difficile donc en l'état de déterminer la quantité de personnes disposant du client Epic Games installé sur leur ordinateur, historiquement lié à Fortnite. Il devrait néanmoins se chiffrer en millions.

Pour appâter les joueurs l'entreprise fondée par Tim Sweeney compte s'appuyer sur un autre levier : la promesse de nouveaux jeux gratuits toutes les deux semaines. Depuis son lancement, trois jeux ont été offerts par Epic aux utilisateurs de son client : le succès critique *Subnautica*, *Super Meat Boy*, et *What Remains of Edith Finch*. Mais il est encore trop tôt pour déterminer si ces efforts ont eu un effet notable sur la fréquentation de la boutique en ligne, qui pour l'heure compte une grosse dizaine de titres seulement à son catalogue.

En attendant, Ubisoft a d'ores et déjà choisi d'abandonner Steam et Origin au profit de l'offre d'Epic Games, pour la distribution sur PC de l'un de ses prochains grands titres, *The Division 2*. Un allié de poids dans une bataille qui ne fait que commencer.

Origin : l'abonnement pour se différencier



Chez Electronic Arts, le client maison s'appelle Origin. Né en 2011, il descend directement de l'ancien EA Download Manager conçu en 2006. On y trouve non seulement l'ensemble des jeux les plus récents de l'éditeur, qui ne sont plus proposés sur des plateformes tierces, et quelques titres provenant d'Ubisoft (comme *Assassin's Creed Odyssey*), Codemasters (*GRID 2*, *F1 2012*...) ou Focus Home Interactive (comme *Vampyr*) et même CD Projekt.

Si la plateforme n'offre pas de fonctionnalité exceptionnelle, on retrouve un système de discussion entre joueurs, des trophées et... pas grand-chose de plus. Oubliez donc la possibilité d'installer facilement des mods pour vos jeux ou d'échanger quelque objet cosmétique que ce soit avec vos camarades.

L'éditeur compte surtout sur ses grandes séries annuelles pour imposer Origin, en premier lieu les *Battlefield* et *FIFA*, avec leurs innombrables contenus annexes.

C'est avec son bouquet Origin Access que la plateforme d'Electronic Arts se distingue du reste. Pour 3,99 euros par mois, ou 24,99 euros par an, l'offre Basic propose d'accéder à une grande partie du catalogue d'EA ainsi qu'à quelques jeux provenant d'autres éditeurs. À l'heure actuelle, cela correspond à 122 titres, dont *Star Wars Battlefront II*, *FIFA 18*, *Battlefield 1*, *Mass Effect Andromeda* ou encore *Opus Magnum* et *Les Sims 4* (en édition Digitale Deluxe). De plus, les nouveaux titres d'EA qui n'ont pas encore été intégrés au bouquet sont testables pendant 10 heures de jeu effectif, et ce avant leur lancement.

Une seconde offre, Origin Access Premier, porte le catalogue à 129 titres en ajoutant entre autres *Battlefield V*, *FIFA19 Edition Ultimate*, *Madden 19 Edition Hall of Fame*, *Unravel two*, *Darksiders III* et deux extensions pour *Les Sims 4*. Pour les titres nouvellement sortis, tous les DLC à venir sont inclus dans l'offre, y compris pour *Anthem*. Le prix est par contre porté à 14,99 euros par mois ou 99,99 euros par an. Dans les deux cas, les jeux sont uniquement accessibles pendant la durée de l'abonnement.

Battle.net : plus fermé que les opinions de tonton à Noël

Battle.net Interface

Blizzard dispose également de sa propre plateforme de distribution de jeux : Battle.net. Celle-ci est complètement hermétique aux éditeurs tiers, puisque seuls certains jeux Blizzard y sont distribués, ainsi que *Destiny 2* et *Call of Duty : Black Ops IV*, édités par sa maison mère, Activision Blizzard.

Au niveau des fonctionnalités, Blizzard n'assure que le service minimum. On y retrouve donc un chat écrit ou vocal entre joueurs (en tête à tête ou en groupe) et la possibilité d'offrir des jeux ou du contenu à ses amis. On peut également retrouver ses contacts via leur nom réel plutôt que par un pseudonyme, avec leur accord. Bref, si cette plateforme est populaire, c'est davantage grâce à ses exclusivités, que pour les fonctions qu'elle propose...

Uplay : le bastion d'Ubisoft

Uplay 2019

Comme ses deux grands rivaux, Ubisoft dispose également de son petit pré carré : Uplay. Le client fait surtout office de boutique en ligne pour l'éditeur. On y retrouve des informations sur les titres à venir, les événements accessibles en jeu, ou sur les promotions en cours. Les titres free-to play ainsi que les démos jouables sont quant à elles mises en avant dans une section « jeux gratuits » au fond de la ludothèque du joueur.

Sur le front social, Ubisoft assure le service minimum, avec un chat écrit et la possibilité de créer des groupes d'amis pour faciliter les conversations. Côté modding : aucune fonctionnalité particulière n'est à noter. En leur absence, l'éditeur français a tenté d'attirer les joueurs en offrant certains titres, comme *Beyond Good & Evil*.

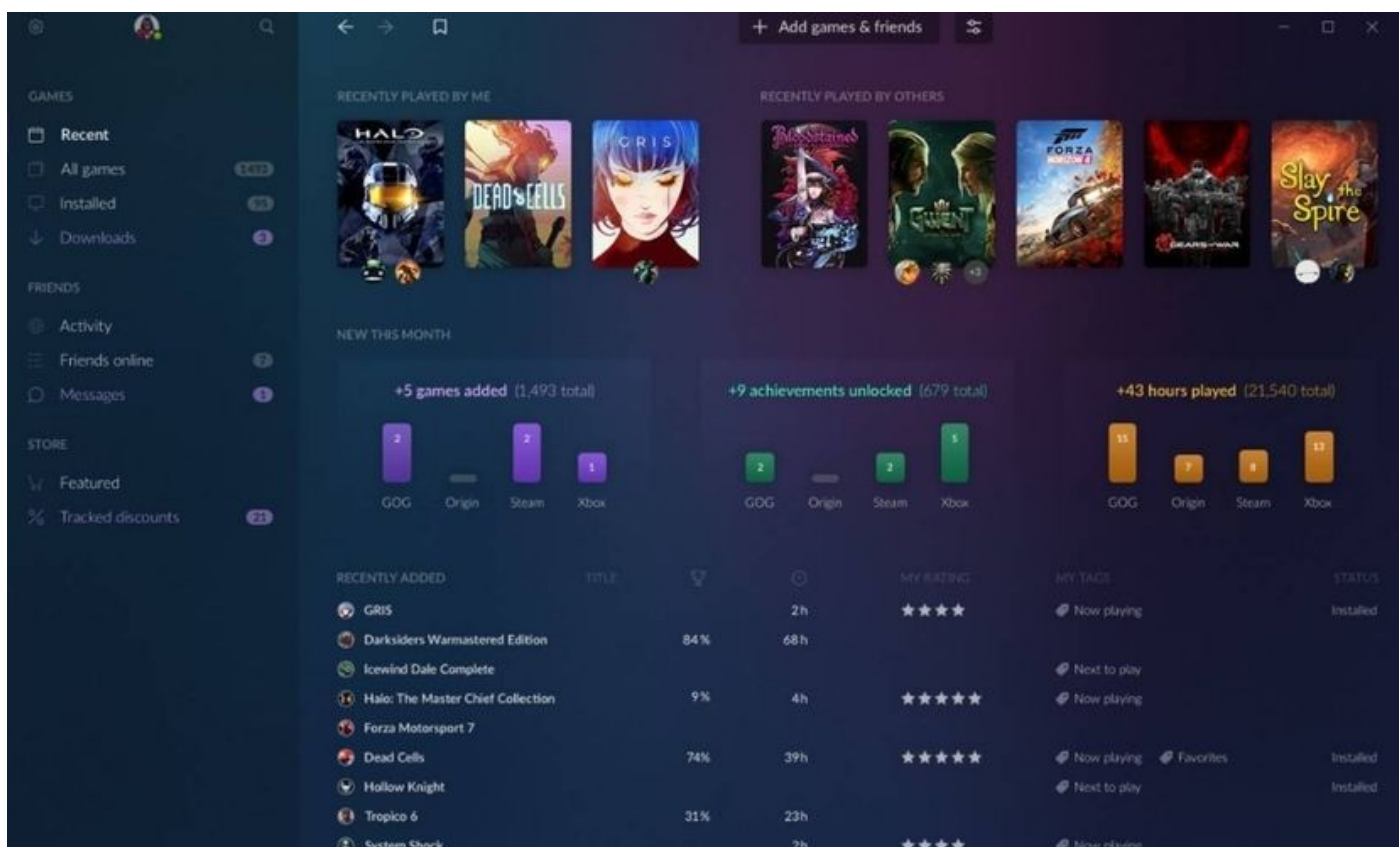
On notera tout de même une initiative plus que sympathique : les Défis Club. Sous cette appellation, on retrouvera des tâches à réaliser en jeu, qui sont récompensées soit par des points d'expérience, qui ont pour principal intérêt de montrer à vos amis que vous êtes le plus fort, soit

par des points Club.

Ces derniers peuvent être dépensés à loisir pour acquérir des bonus divers, tels que des armes, des accélérateurs de gain d'expérience en jeu, des costumes, ou même la bande originale de certains jeux. Autre note positive, les points acquis sur PC peuvent tout à fait être dépensés pour des récompenses sur vos jeux console liés à votre compte.

Ceux qui n'ont cure de ce genre de babiole pourront aussi les échanger contre des bons offrant 20 % de réduction sur les titres vendus sur la plateforme, précommandes incluses. Un bon moyen de faire profiter aux clients des 30 % de commission que l'éditeur n'a pas à payer ailleurs.

GOG : zéro DRM et un sorceleur



Chez GOG, le client (Galaxy) est optionnel et toutes les opérations (achat, remboursement, téléchargement) peuvent s'effectuer directement depuis son navigateur web préféré.

Si le catalogue est essentiellement composé de titres ayant déjà eu une longue carrière commerciale (on pense à *The Settlers II*, *Theme Hospital*, *Alpha Centauri* ou encore *Fallout* premier du nom), GOG propose également une sélection plutôt riche de titres récents, provenant surtout de studios indépendants ou de petits éditeurs. *Factorio*, *Democracy 3*, ou encore *Stellaris* sont ainsi au catalogue.

Tous ces titres ont un point commun : ils sont vendus sans le moindre DRM limitant leur utilisation ou leur partage. Y compris *The Witcher III*, le fleuron de CD Projekt, propriétaire de la plateforme. Une propriété suffisamment rare pour être soulignée.

GOG joue la carte du concurrent vertueux à Steam, proposant de récupérer sans protection des jeux déjà possédés chez Valve et soutenant des studios indépendants via son propre programme d'accès anticipé. Contrairement à un Steam en libre service, la plateforme polonaise se veut sélective, promettant un accompagnement et une mise en avant spécifiques.

Au niveau des fonctionnalités, le client GOG Galaxy a pour particularité de savoir gérer différentes versions d'un même jeu. Ainsi, si la mise à jour 1.2 de votre jeu préféré cause des bugs chez vous, vous pouvez facilement revenir à la mouture précédente... à condition que l'éditeur permette ce fonctionnement.

Itch : indépendance 5/5

Itch.io

Itch, aussi connu sous le nom de Itch.io, est une plateforme bien singulière. Son client PC se résume à un navigateur minimaliste permettant d'accéder au contenu du site. On y retrouve un catalogue de plus de 145 000 titres, dont 138 000 gratuits, c'est au bas mot 10 fois plus que sur Steam.

N'espérez cependant pas trouver le dernier blockbuster dans cette échoppe. L'immense majorité du catalogue est composée de titres jouables sur navigateur, ou de petites créations réalisées lors de game jams comme le Ludum Dare. Il n'empêche que cela reste une expérience vidéoludique intéressante.

La plateforme militante demande par défaut une part de 10 % des revenus des ventes, même si le développeur peut revoir à la hausse ou à la baisse cette ponction, de 0 à 100 %.

Discord, l'invité surprise

Discord boutique

Outre les éditeurs de jeux vidéo, ces derniers temps des acteurs périphériques de l'industrie vidéoludique ont commencé à s'intéresser à la distribution de jeux pour renforcer l'attrait de leurs plateformes ou de leurs offres avec abonnement. Les deux exemples les plus notables sont évidemment Discord et Twitch. Nous reviendrons sur le second un peu plus bas.

Discord est avant tout une plateforme de discussion, remplaçant à la fois les messageries de groupe (à la IRC) et les logiciels de chat vocal comme Mumble et TeamSpeak, qu'il pense ringardiser. Le service gratuit est devenu indispensable pour de nombreux joueurs, qui y retrouvent la plupart de leurs communautés en ligne, bien au-delà des jeux vidéo eux-mêmes. Ce succès a fait réagir Valve, les dernières versions de Steam intégrant un nouveau système de discussion étonnamment proche du nouveau venu.

Ce dernier a intégré une boutique de jeux dans son application de messagerie. On y retrouve une trentaine de titres disponibles à l'achat avec des œuvres récentes, comme *Darksiders III*, ou *Dead Cells*, mais également des jeux moins connus présentés comme « découverts sur Discord ».

La plus grosse partie du catalogue, soit 73 jeux, est quant à elle regroupée dans une offre d'abonnement baptisée Discord Nitro. Facturée 9,99 € par mois, ou 99,99 euros par an, elle permet un accès illimité pendant la durée de l'abonnement à l'ensemble du catalogue.

Pour étoffer sa ludothèque, Discord joue sur la même corde qu'Epic Games, mais en poussant l'exercice encore plus loin. Quand Epic propose de prendre 12 % de commission sur les ventes, Discord estime que 10 % suffisent et assure travailler à des améliorations de ses méthodes pour réduire encore sa part.

Côté fonctions, il faut là aussi oublier le modding, l'échange de biens numériques où les forums communautaires que peut proposer Steam. Discord peut néanmoins faire valoir ses outils comme la création de « serveurs » où regrouper ses amis en fonction de leurs centres d'intérêt ou tout simplement les membres d'une guild, avec à la fois du chat de groupe écrit et audio, ainsi qu'une gestion fine des permissions de chacun.

L'échec de Twitch

Twitch Mods

Twitch a de son côté jeté l'éponge après environ 18 mois de bataille. Son service de vente de jeux lancé en avril 2017 a en effet fermé ses portes fin novembre 2018.

La filiale d'Amazon espérait ainsi diversifier ses sources de revenus, ainsi que celles de ses créateurs de contenu. Il n'y avait pas de boutique à proprement parler, mais la plateforme ajoutait des liens sous les streams des diffuseurs éligibles à la monétisation. Liens qui permettaient d'acquérir une copie des jeux ainsi diffusés, le tout en utilisant un simple compte Amazon.

La répartition des revenus était par ailleurs particulièrement favorable à la plateforme. Sur le prix de vente d'un jeu elle collectait une commission de 30 % sur laquelle elle redistribuait 5 % au streamer, à condition qu'il fasse partie de son programme d'affiliation, ce qui laissait bon nombre de diffuseurs sur le carreau.

Fait amusant : Twitch a expliqué à nos confrères de TechRaptor que l'arrêt de la vente de jeux était dû au fait que ce service ne représentait qu'une portion minime des revenus des streamers et que cette fonction avait justement été ajoutée pour diversifier leurs revenus. Peut-être y avait-il un curseur à bouger pour remédier à cela ?

Quoi qu'il en soit, Twitch n'a pas complètement disparu de l'environnement des joueurs PC. Les amateurs de MMORPG ou de *Kerbal Space Program* y retrouveront par exemple une base d'add-ons pour leurs jeux préférés, avec une interface permettant de les mettre à jour en quelques clics. Il s'agit des derniers vestiges du Curse Client, acquis par la société il y a quelques années.

SF

Par Bruce Sterling

Science-fiction, abréviation SF ou science-fiction, une forme de fiction qui traite principalement de l'impact de la science réelle ou imaginaire sur la société ou les individus. Le terme de science-fiction a été popularisé, sinon inventé, dans les années 1920 par l'un des principaux défenseurs du genre, l'éditeur américain Hugo Gernsback. Les Hugo Awards, décernés chaque année depuis 1953 par la World Science Fiction Society, portent son nom. Ces récompenses sont décernées aux meilleurs écrivains, éditeurs, illustrateurs, films et fanzines de SF.

Le monde de la science-fiction

La science-fiction est un genre moderne. Bien que les écrivains de l'Antiquité traitent parfois de thèmes communs à la science-fiction moderne, leurs histoires ne tentent pas de plausibilité scientifique et technologique, caractéristique qui distingue la science-fiction des écrits spéculatifs antérieurs et d'autres genres spéculatifs contemporains tels que la fantaisie et l'horreur. Le genre a officiellement émergé en Occident, où les transformations sociales provoquées par la révolution industrielle ont d'abord conduit les écrivains et les intellectuels à extrapoler l'impact futur de la technologie. Au début du 20^e siècle, un éventail de «décors» classiques de science-fiction s'était développé autour de certains thèmes, parmi lesquels les voyages dans l'espace, les robots, les êtres extraterrestres et les voyages dans le temps (voir ci-dessous Principaux thèmes de la science-fiction). Les «théâtres» coutumiers de la science-fiction comprennent des avertissements prophétiques, des aspirations utopiques, des scénarios élaborés pour des mondes entièrement imaginaires, des catastrophes titanesques, des voyages étranges et une agitation politique de nombreuses saveurs extrémistes, présentées sous la forme de sermons, de méditations, de satires, d'allégories et parodies - présentant toutes les attitudes imaginables envers le processus de changement techno-social, du désespoir cynique à la félicité cosmique. Les auteurs de science-fiction recherchent souvent de nouveaux développements scientifiques et techniques afin de pronostiquer librement les changements techno-sociaux qui choqueront le sentiment de propriété culturelle des lecteurs et élargiront leur conscience. Cette approche était au cœur du travail de H.G. Wells, fondateur du genre et probablement son plus grand écrivain. Wells était un fervent élève du scientifique britannique du XIX^e siècle T.H. Huxley, dont la défense acharnée de la théorie de l'évolution de Charles Darwin lui a valu l'épithète «Darwin's Bulldog». La carrière littéraire de Wells témoigne amplement du radicalisme latent de la science-fiction, de son affinité pour la satire agressive et les programmes politiques utopiques, ainsi que de ses terribles prédictions de destruction technologique.

Ce côté sombre et dystopique se voit notamment dans les travaux de T.H. Le petit-fils de Huxley, Aldous Huxley, qui était un satiriste social, un défenseur des drogues psychédéliques, et l'auteur

d'un classique dystopique, *Brave New World* (1932). Le sentiment de terreur a également été cultivé par H.P. Lovecraft, qui a inventé le fameux *Necronomicon*, un livre imaginaire de connaissances si féroce que tout scientifique qui ose le lire succombe à la folie. Sur un plan plus personnel, les œuvres de Philip K. Dick (souvent adaptées pour le cinéma) présentent des énigmes métaphysiques sur l'identité, l'humanité et la nature de la réalité. Peut-être le plus sombre de tous, les romans époustouflants du philosophe anglais Olaf Stapledon décrivent toute l'histoire humaine comme une bulle frêle et passagère dans le courant galactique froid de l'espace et du temps.

Les vues de Stapledon étaient plutôt spécialisées pour le lecteur typique de science-fiction. Lorsque le genre a commencé à se gélifier au début du XXe siècle, il était généralement peu recommandable, en particulier aux États-Unis, où il s'adressait pour la première fois à un public juvénile. Après la Seconde Guerre mondiale, la science-fiction s'est répandue dans le monde entier depuis son épiscentre aux États-Unis, stimulée par des prouesses scientifiques toujours plus stupéfiantes, du développement de l'énergie nucléaire et des bombes atomiques à l'avènement des voyages dans l'espace, des visites humaines sur la Lune, et la possibilité réelle de cloner la vie humaine. Au 21e siècle, la science-fiction était devenue bien plus qu'un genre littéraire. Ses adeptes et pratiquants avides constituaient une sous-culture mondiale florissante. Les fans ont apprécié la variété apparemment infinie de produits et de passe-temps liés à SF, notamment des livres, des films, des émissions de télévision, des jeux informatiques, des magazines, des peintures, des bandes dessinées et, de plus en plus, des figurines de collection, des sites Web, des DVD et des armes jouets. Ils tenaient fréquemment des conventions bien organisées et bien fréquentées, au cours desquelles des costumes étaient portés, des objets artisanaux vendus et des chansons folkloriques chantées

Un exemple :

Ghost in the Shell

(攻殻機動隊, Kōkaku kidōtai, littéralement « policiers anti-émeute en carapaces offensives »), est un manga de Masamune Shirow au Japon entre 1989-1991.

Avec le personnage de Motoko Kusanagi qui a tous les attributs d'un être humain, si l'on met de côté son corps artificiel plus lourd et puissant, seul son cerveau (cyber-amélioré par des implants permettant d'accéder au réseau internet) étant d'origine. Ce personnage doute parfois de son humanité.

Le thème principal, abordé tout au long des œuvres de Masamune Shirow : qu'est-ce qu'être humain ?

Une liste non exhaustive des questions à portée philosophique que pose l'auteur peut être :

- qu'est-ce qui distingue l'être humain d'un robot pensant ayant conscience de son existence ?
- qu'est-ce qui fait la spécificité de la pensée humaine ?
- que peut-on considérer comme « être vivant » ?
- où se situe la frontière entre le corps et l'esprit ?

Des intelligences artificielles et des hommes

Par [Pauline Croquet](#)

Une lecture japonaise de l'arrivée des robots dans la société

Ghost in the Shell n'est pas une vision hostile de l'évolution humaine grâce à la technologie. Shirow comme Oshii sont technophiles sans écarter, dans une démarche néoluddiste, les conséquences pour l'homme et les dangers potentiels. « *D'après Oshii, le film a été mal compris en Occident. Il n'a aucune crainte sur l'évolution humaine. C'est un partisan du transhumanisme, des implants corporels* », explique Julien Sévéon. Passionné d'innovation, Masamune Shirow, au risque d'amener de la lourdeur dans son manga, inonde les bas de cases de notes et explications, notamment sur les technologies et les inventions de son récit.

Cette vision bienveillante de la technologie et des robots n'est pas propre aux auteurs de *Ghost in the Shell*. « *Au Japon, il n'y a pas de rapport hostile à la machine. En Occident et depuis les débuts de l'industrialisation, on considère qu'elle remplace les hommes. C'est l'histoire de la révolte des canuts de Lyon, par exemple [en 1831, les ouvriers du textile brisèrent les nouvelles machines à tisser, accusées de les concurrencer]. Et il n'y a jamais vraiment eu de réconciliation. Dans la culture judéo-chrétienne, c'est une abomination de voir un homme dans une machine. C'est une idée qui va faire son chemin dans la SF occidentale* », analyse l'historien Jean-Marie Bouissou.

Un scepticisme que confirme sur le terrain la roboticienne Serena Ivaldi, chercheuse dans l'équipe Larsen de l'Institut national de recherche en informatique et en automatique Nancy-Grand Est et qui travaille sur la collaboration et la confiance entre hommes et robots : « *Dans mes expériences en France, on constate un manque de confiance généralisé dans le robot. Par exemple, pendant des recherches où le robot aide l'homme à prendre des décisions, on se rend compte que, même s'il sait que le robot a probablement raison, l'humain veut garder le dernier mot et n'ira pas dans le sens du robot. L'homme a peur de perdre le contrôle et de se faire envahir par le robot. Après, cela varie vraiment selon les individus, la société, la culture et les contextes dans lesquels interviennent les robots.* »

Qui suis-je ?

La façon de percevoir les robots au Japon a en revanche été influencée par l'animisme et la croyance dans les yokai, des esprits qui peuvent animer certains objets domestiques. « *Dans la tradition japonaise, et cela remonte à bien avant les robots, les objets sont vivants, surtout les objets patinés par l'usage du temps, comme une vieille lanterne*, détaille Patrick Honnoré. *La question de l'invasion n'a jamais vraiment concerné les Japonais, cette question est plutôt venue avec la guerre froide.* » L'enjeu dans la SF nippone n'est pas de déterminer si les robots vont

devenir supérieurs aux humains mais plutôt de savoir qui l'on est et d'où l'on vient quand on est un robot.

La révolution des télécommunications a été « *largement anticipée par les œuvres cyberpunks, au point que ce genre est régulièrement considéré comme prophétique* », explique Thomas Michaud. Alors qu'Internet connaît ses prémices, *Ghost in the Shell* n'échappe pas à cet usage. « *Ghost in the Shell évoque de façon très concrète les réseaux, l'hyperconnexion et la connexion en permanence des êtres. A ce titre, cela n'a presque plus rien d'une œuvre de SF* », estime Julien Sévéon.

Manga

THE GHOST IN THE SHELL

攻殻機動隊



士郎正宗

SHIROW MASAMUNE

Glénat

Film 1995

https://www.youtube.com/embed/nOV_mpwkU8Y

Film Référence

<https://www.youtube.com/embed/EzVgxxEUCIc>

https://www.youtube.com/embed/drayqpYu_hA

<https://www.youtube.com/embed/UbmdYasVDDg>

<https://www.youtube.com/embed/Jg8DxXyjFBQ>

<https://www.youtube.com/embed/O-QpfLV8dQw>

Réalisations artistiques

Yu-Ting Su, artiste videaste

Yu-Ting Su, artiste videaste. Sa recherche interroge le sens de l'image à travers sa culture et la nôtre, occidentale. Avec les technologies numériques contemporaines de création audiovisuelles, elle explore de nouvelles formes narratives pour matérialiser différents modèles de récits, basés en particulier sur la survivance des mythologies. Elle puise également sa matière créative dans l'histoire des contes et des fables.

« Les récits populaires, les légendes sacrées, que je mêle à ceux de mon pays, sont pour moi une fabrique d'histoires et d'images qui cherche du sens dans l'art et le vivant. A travers des expériences d'échanges, c'est pour moi, à la fois le moyen d'investir les champs des nouvelles technologies et celui de confronter nos mythologies, la mienne Taïwanaise, la votre Française ».

Ses productions sont le résultat de la combinaison et de l'usage de divers procédés : La vidéo, la photographie, le dessin, la mécanique, l'animation, le bricolage et la performance.

En 2021, dans le cadre de la résidence Art Numérique de l'association Videofformes, au collège de la Ribeyre à Cournon, elle propose de réaliser un film qui interrogerait dans un premier temps les caractéristiques scénaristiques du fiction pour évoluer ensuite vers l'univers du jeu vidéo dont le gameplay tendrait vers l'action-aventure, elle est intéressée par les visions et perceptions des enfants sur la question du : « Qu'est ce que c'est un adulte idéal? ». La nouvelle génération n'est déjà plus la génération Z (les enfants nés entre 1995 et 2010). Mark McCrindle, un démographe et sociologue australien a déclaré au New York Times que « les enfants d'aujourd'hui sont La génération Alpha , qu'elle est née alors que le numérique est déjà installé dans la société. Les Alpha ne considèrent pas ces technologies comme des outils, mais les intègrent singulièrement à leur vie. Ils seraient la génération la plus instruite, la plus connectée et globalement, la plus riche de tous les temps car Ils sont élevés par les Milléniaux ».

Déroulé :

Il y a trois temps forts envisagés avec les élèves :

Temps 1 : Atelier scénario : avec le personnage été créé par la classe, les élèves créent une petite histoire ensemble.

Jeu-Créer un scénario

1.

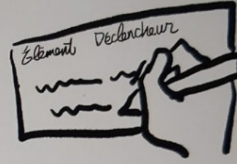


2.

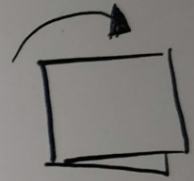


3.

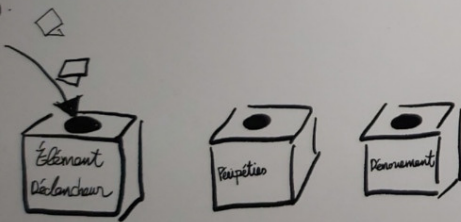
Écrit une ou deux phrase



4.



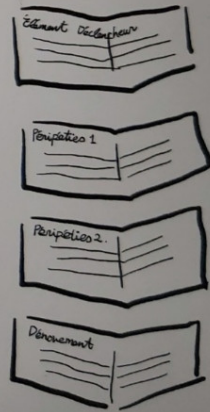
5.



6.



7.



Temps 2 : Atelier décors : la costume, la maquillage ou le masque, et des accessoires. Réaliser avec **Axelle Terrier**, l'artiste scénographie, costumière.

Noémie 3^{ème} 261



Noah 3^{ème} 261

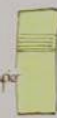
Eléments fait -

À APPORTER.



Pour faire les pailles

1. plier le papier 5 ou 6 fois



2 Rouler le papier en tube
(vous pouvez vous aider d'un crayon par ex)

3 Une fois le papier bien courbé et façonné enrouler le et scotché enroulé à 3 cm

le scotch doit le un tour complet pour se ressembler sur la même (bonne épaisseur)

Jade 3^{ème} 261



Elena 3^{ème} 361

Eléments fabriqués

À APPORTER



Feuilles prédécoupées (peuvent être remplacées par le dessin)

Temps 3 : Atelier tournage: ça tourne.



