

JOURNAL DU GAMER



Les jeux vidéo : Kézako ?



**Jeux vidéo vs professeurs,
les Serious Games**



**Derrière les jeux vidéo,
des différences culturelles**



EDITION
2020

3

Les jeux vidéo : kékako ?

4-5

Jeux vidéo vs professeurs,
les Serious Games

6-7

Derrière les jeux vidéo, des
différences culturelles

8

Quel type de jeux pour vous ?

9

Présentation de l'équipe

Press start to play !

Vous êtes plutôt MMO ou FPS ? Ou vous n'avez absolument rien compris à ce que je viens de dire ?

Si c'est le cas, ne vous en faites pas ! Le monde des jeux vidéo est ouvert à tous ! Peu importe votre genre et que vous ayez 7 ou 77 ans, ou que vous ayez la vingtaine comme nous, Le Journal du Gamer et son équipe sont là pour vous.

Les Jeux vidéo ne font pas de distinction, ils intéressent petits et grands et toutes classes sociales confondues.

Les Jeux Vidéo sont comme des vêtements, ils sont tous différents. Il y en a pour tous les goûts ! Envie de vous rafraîchir la mémoire, dirigez-vous vers le dossier « Les jeux vidéo : kékako ? » en page 3.

Combien d'heures passez-vous à jouer ? Une heure, cinq ? Et si je vous disais que vous pouviez apprendre en jouant. Intéressés ? Allez en pages 4 et 5 pour découvrir le monde des jeux éducatifs et des Serious Games.

Ils varient d'un continent à l'autre. Quel sera votre style préféré : plutôt japonais ou américain ? Rendez vous en pages 6 et 7 pour le savoir.

Pour chaque situation et pour chaque joueur, il y a un jeu vidéo. Quel sera le vôtre ? Rendez vous en page 8 pour le découvrir.

Ecrit par Sara Da Luz Felicio



Les jeux vidéo : kézako ?

L'industrie du jeu vidéo en France pèse près de 5 milliards d'euros. Ce montant se répartit entre le matériel (1,65 milliards d'euros) et les logiciels (3,28 milliards).

C'est l'industrie culturelle la plus importante, devant celle du livre, du cinéma et de la musique. D'autres données vous attendent ci-dessous !

- **France** : 37 millions de joueurs (74 % de la population)
- **Types de joueurs** : 1 sur 2 est une femme
- **Moyenne d'âge** : 40 ans en 2019
- **Préférences des joueurs** : jeux mobile (53%), PC (50%) et consoles (48%)

Le Saviez-Vous ?



Le top 3 des jeux les plus vendus

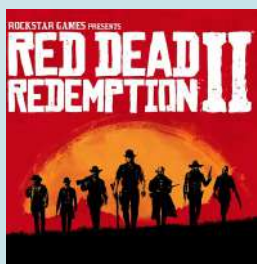
1



Fifa 19

simulation de football avec des ventes atteignant 76 millions d'euros

2



Read Dead Redemption 2
jeu d'aventure inspiré des westerns avec 56,7 millions de chiffre d'affaires

3



Call of Duty : Black Ops 4

jeu de tir futuriste à la première personne avec 33,5 millions

Et ailleurs ?

Tour d'horizon mondial

- Chiffre d'affaire mondial : **120 milliards** de dollars en 2018
- Joueurs : plus de 2,5 milliards
- Plus gros consommateurs : **Chine** (34,4 milliards de dollars)
États-Unis (31,54 milliards)
Japon (17,72 milliards)
- Leaders de l'industrie : **Tencent** (Chine - 19,7 milliards de dollars)
Sony (Japon - 14,2 milliards)
Microsoft (USA - 9,8 milliards)
Apple (USA - 9,5 milliards)
Activision (USA - 6,9 milliards)

Ecrit par Sara Da Luz Felicio et Cynthia Potisk



Jeux vidéo vs Professeurs

les Serious Games

Les Jeux vidéo vont-ils remplacer les professeurs et les formateurs ? La tendance des jeux éducatifs s'est grandement développée dans le monde du travail et de l'enseignement. Mais sont-ils un vrai outil pour les écoles et les entreprises ?

Des Jeux Vidéo à l'école

Plutôt Pyramide ou Révolution Française ?

Avec Assassin's Creed il y en a pour tous les goûts.

La série, développée par l'éditeur français Ubisoft est réputée pour sa fidélité historique et pour la richesse de ses ambiances et environnements historiques.

De l'Égypte antique à la Révolution Française en passant par l'âge d'or de la piraterie, la série a transporté les joueurs dans des époques clés de notre histoire. William Brou et Romain Vincent, professeurs d'histoire et Youtubers, utilisent ces jeux pour illustrer leurs cours.



Apprendre en jouant c'est possible

Assassin's Creed Discovery Tour Odyssey a poussé plus loin l'évocation historique. Ce jeu à visée éducative emmène le joueur dans une reconstitution de la Grèce antique au 5ème siècle avant Jésus Christ. Le joueur se promène librement dans l'univers et découvre la vie à cette époque. Il peut aussi suivre des visites guidées agrémentées de contenus vidéos et écrits. Un quizz teste ensuite les notions à intégrer. Quoi de mieux pour apprendre ? C'est ludique et interactif : un vrai outil pédagogique pour les professeurs.

Des jeux qui ont des limites

Les deux professeurs voient cependant certaines limites à ces jeux. « Les jeux éducatifs ne prennent pas en compte le format des classes, on a des cours d'une heure dont seulement 45 minutes effectives, » indique William Brou.

« Une grande pratique est de faire une analyse critique du jeu sur son réalisme. On demande à un élève de jouer, de comprendre rapidement le fonctionnement du jeu puis de le critiquer avec des documents d'histoires. Exercice exigeant, il ne profite finalement qu'aux bons élèves qui arrivent à suivre... » ajoute Romain Vincent.

Ces jeux ont encore des limites, mais vont-ils remplacer l'humain ou bien rester un support ?

Ecrit par Sacha Casset et Sara Da Luz Felicio



Les Serious Games entrent en scène !

Quand est-il du monde du travail ? A l'école les connaissances se renforcent, dans le monde du travail nos soft skills et compétences se consolident.

Se former en jouant

Vous avez peur de votre chirurgien ou de votre pilote d'avion ?

N'ayez crainte, ils ont des milliers d'heures d'entraînement à leur actif.



© Dassault

Le Serious Game (jeu sérieux) permet aux employés de s'entraîner et de tester leur réactivité face à des situations dangereuses.

Grâce à la Réalité Virtuelle, les salariés ont accès à une formation interactive et dynamique, qui adapte son scénario à la personne formée.

Comment ça marche ?



Imaginons une personne souhaitant améliorer son aisance à l'oral, le formateur lui créera une simulation où l'individu devra parler devant 10 personnes. Le formateur pourra, suivant la personne formée, rajouter des événements, comme une personne qui se lève et pose une question ou une autre qui s'endort.

Cette mise en situation, « *cette formation, proche du réel marque davantage que d'autres formes...* », indique Thomas Lesueur, Chargé de Marketing et Communication pour l'entreprise Serious Factory, éditeur de formation professionnelle en 3D.

Ont-ils des limites ?

Leur prix, leur difficulté de fabrication et de déploiement. « *Ils héritent de ces préjugés car d'anciens projets colossaux ont échoué lamentablement et des millions ont été perdus. Maintenant avec l'évolution des technologies, ce n'est plus vrai,* » affirme Thomas Lesueur.

Avec les progrès de l'intelligence artificielle et le nouvel élan pour cette tendance, les perspectives sont radieuses pour les jeux sérieux !

Pour aller plus loin voici 2 vidéos de William Brou et Romain Vincent :



Derrière les jeux vidéo, des différences culturelles

Avec la mondialisation, les jeux vidéo sont devenus un phénomène culturel international. Cependant, certains jeux se sont uniformisés afin d'atteindre un plus grand public. Mais retrouve-t-on encore aujourd'hui des particularités culturelles dans les jeux vidéo ?

Histoire contre Univers

Selon Pierre William Fregonese, spécialiste en jeux vidéo, la grande différence entre les jeux européens et américains avec les jeux japonais est que « *les jeux japonais sont des jeux qui sont beaucoup plus narratifs. C'est-à-dire qu'ils sont des jeux où on va suivre une narration linéaire : il y a un début, il y a une fin et on suit une aventure. A côté de ça on a les jeux européens qui vont être des mondes ouverts* ». Au Japon, on va essayer de créer une histoire alors qu'en occident, on va créer un univers. Ce sont deux choses différentes puisque dans un univers, le joueur est libre de ses actions, tandis que dans une histoire, il suit une narration qui le guide dans le jeu.

Des graphismes distincts

Les jeux japonais offrent une esthétique très différente avec une patte graphique qui rappelle les mangas. Cette patte se distingue de celle des jeux vidéo américains qui elle s'inspire du cinéma hollywoodien. Les jeux vidéo européens, notamment français, s'inspirent aussi du cinéma, avec par exemple les jeux du studio Quantic Dream qui sont à la frontière entre les jeux vidéo et le film. Ces jeux ont souvent un scénario un peu plus recherché et moins spectaculaire.



Développé par le studio japonais FromSoftware, Sekiro : Shadows Die Twice est un jeu vidéo d'action-aventure qui se déroule dans un Japon médiéval-fantastique durant l'époque Sengoku (15-16ème siècle). Le style graphique est artistique voire poétique. Les deux protagonistes sont en tenue traditionnelle dans un paysage idyllique. Seule la lumière de la pleine lune éclaire cette scène épique.

Ecrit par Sacha Casset et Maria-Zampia Baxevani



Une vision de l'histoire différente

Ils existent aussi des différences culturelles entre les jeux européens et les jeux américains. Regardons des jeux qui parlent de la Seconde Guerre Mondiale, Call of Duty WWII développé par le studio américain Activision et Battlefield V développé par le studio suédois DICE. Dans ces jeux, on peut voir une nette différence de traitement dans leurs modes histoire.

Dans Call of Duty WWII « *la culture de la guerre est plus présente* » indique William Brou. Le héros américain, comme dans les films hollywoodiens va avoir un rôle prépondérant et « *sauver le monde* » ajoute-t-il. Alors que dans Battlefield V, l'approche est différente « *avec des petits épisodes de guerre centrés sur cinq personnages issus d'armées différentes* » conclut William Brou.

Cette scène est extraite du jeu vidéo Battlefield V, production suédoise. L'action dépeinte ici reflète le style cinématographique occidental : des étincelles, des armes, du réalisme. On est dans le feu de l'action dans une zone de guerre.



Ainsi, on retrouve encore certains codes culturels dans les jeux vidéo. Cela prouve que les particularités culturelles ont résisté face à l'uniformisation que connaissent les jeux vidéo d'aujourd'hui.



Glossaire

Mode histoire et mode multijoueur :

- Le mode histoire est un mode narratif plus linéaire où le joueur est confronté à une intelligence artificielle.
- Le mode multijoueur est un mode de jeux où plusieurs joueurs jouent ensemble et s'affrontent.

Ecrit par Sacha Casset et Maria-Zampia Baxevani



Quel type de jeux pour vous ?

Envie de jouer en ligne avec des amis ?

Les **MMORPG** (jeu de rôle en ligne massivement multijoueur) comme **World of Warcraft** et les **FPS** (jeu de tir à la première personne) en ligne comme Call of Duty sont faits pour vous ! World of Warcraft réunit plus de 12 millions de joueurs dans le monde .



Une soirée entre amis chez vous ?

La série de simulation de **Football FIFA** et des jeux de combats comme **Tekken** et **Street Fighter** sont idéals pour partager des moments entre amis. Vous pouvez même jouer à plusieurs avec une seule console. Prenez chacun une manette et lancez-vous dans un tournoi entre amis !

Jouer en Famille ?

Les jeux de l'éditeur japonais Nintendo tels que **Mario Kart** et **Mario Party** sont parfaits pour réunir parents et enfants. Ces jeux légers et colorés sont pensés pour les familles et adaptés à tout âge. Amusement et rires sont au rendez-vous.



Vous préférez jouer seul ?

Plongez-vous dans l'histoire d'un jeu d'aventure comme **Red Dead Redemption 2** ou dans l'univers fantastique d'un RPG comme **The Witcher 3**. Les RPG sont des jeux de rôle très riches en contenu. Vous ne compterez plus vos heures sur ces jeux.



Qu'est-ce que le Master 2 M2i ?

Notre équipe de rédaction est issue du Master M2i - Management Interculturel et International de l'Université Paris Nanterre. Ce master offre une formation trilingue et pluridisciplinaire et permet aux étudiants de comprendre les enjeux multiculturels d'aujourd'hui.

Le master M2i forme des futurs professionnels spécialisés en business, communication d'entreprise ou tourisme d'affaire et leur fournit des outils essentiels pour s'insérer sur le marché du travail.

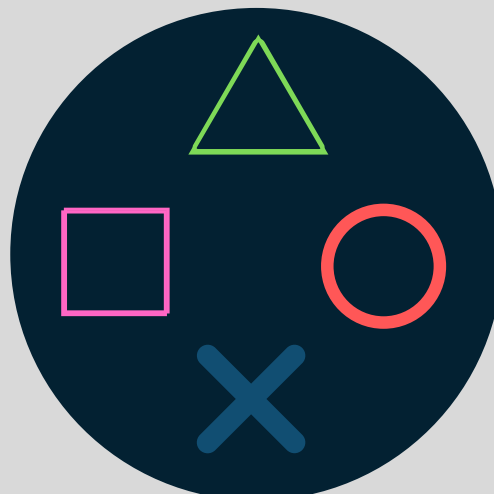
Select a Player



Maria-Zampia Baxevani



Sacha Casset



Sara Da Luz Felicio



Cynthia Potisk

Journal du Gamer

Journal du Master 2 Management interculturel et international (M2i)

Rédaction réalisée par les étudiants du M2i, spécialisation Communication d'entreprise internationale et événementielle :

Maria-Zampia Baxevani, Sacha Casset, Sara Da Luz Felicio et Cynthia Potisk

Secrétaire de rédaction : **Sacha Casset**

Maquettiste : **Maria-Zampia Baxevani**

Directrice de la publication : **Fiona Rossette**

Direction en chef : **Corinne Saurel**, Chargée d'enseignement communication d'entreprise internationale et événementielle

Photos : Libres de droit.