

Définition de l'ambiance du jeu

Étapes préalables obligatoires / Connaissances préalables des élèves	Définition du genre du jeu
Objectifs d'apprentissage	Apprendre à définir le ton et la représentation des éléments du jeu
Matières	Littérature, art, écriture
Âge recommandé	15 - 18
Matériel nécessaire	Ordinateurs avec une connexion Internet, accès aux archives d'images, de vidéos et de textes
Durée de la séquence	30 minutes
Compétences développées	Pensée critique, créativité, coopération et travail d'équipe
Points d'attention pour l'inclusion / Meilleures pratiques en matière d'inclusion	<p>Créer une ambiance peut conduire à une longue discussion entre les apprenants et il est possible qu'il soit difficile pour certains apprenants de se concentrer pendant toute la discussion qui peut avoir lieu.</p> <p>Il est important que l'enseignant soit capable de synthétiser toutes les informations et opinions des étudiants et de diriger le groupe pour s'assurer que tous les étudiants suivent cette dynamique.</p>
Activité individuelle ou collective	Activité collective

<p>Activités de prolongement / différenciation</p>	<p>« Création de l'histoire » (toutes les étapes), « Création graphique », « Création de l'animation du jeu », séquences sur la création des sons et musiques du jeu.</p>
<p>Des jeux similaires à utiliser avec l'approche de la séquence</p>	<p>Une partie centrale du processus de définition de l'ambiance consiste à établir la relation entre le genre du jeu et son ton. Par exemple, les jeux de plateformes en 2D sont souvent considérées comme un type de jeu plus direct et plus coloré, comme le classique Super Mario Bros, la série Kirby ou des jeux indépendants comme Freedom Planet.</p> <p>D'un autre côté, on trouve des jeux de plateformes en 2D comme Limbo, dont la navigation est délicate, le ton très sinistre et le rythme horrifique qui vous éloigne complètement des productions plus légères du même genre.</p>



Conseils sur l'accessibilité et l'inclusivité de la séquence

Bien qu'une grande partie de cette séquence soit axée sur le visuel, si certains élèves présentent des problèmes de vue, vous pouvez donner des descriptions verbales des éléments qui contribuent à l'atmosphère. Les vidéos utilisées dans cette séquence sont en anglais avec des sous-titres. Vous pouvez également utiliser les sous-titres traduits automatiquement pour d'autres langues. Pour rendre cette séquence aussi inclusive que possible, vous pouvez envisager d'expliquer les vidéos à vos élèves lors de leur projection en classe, ou partager le script des vidéos avec vos élèves au préalable.

Étape par étape : comment mettre en pratique la séquence

- **Étape 1 : Processus de recherche : chercher des jeux similaires**

Dans cette première phase, il est nécessaire d'étudier comment d'autres jeux vidéo du même genre ou de genres similaires ont créé leurs atmosphères. Avec cet objectif en tête, l'enseignant doit inviter les élèves à rechercher du matériel graphique (images et vidéos) de différents jeux vidéo afin de les analyser et de définir les exemples dont ils peuvent s'inspirer pour leur jeu.



- **Étape 2 : Comprendre les concepts de base de l'ambiance**

Pour chaque exemple qu'ils ont trouvé, les élèves doivent décrire l'ambiance en analysant deux concepts : le thème et le ton. Comme nous l'avons déjà mentionné, il est également important d'identifier le genre du jeu en amont, mais comme il a été travaillé dans une activité précédente, les élèves commenceront probablement cette activité avec leur genre déjà défini. C'est pourquoi les élèves peuvent déjà commencer à rechercher des jeux dans le même genre que le leur au cours de l'étape 1 de cette activité.

D'autre part, le thème et le ton sont des concepts littéraires importants qui s'appliquent également aux jeux vidéo :

- **Le thème** : L'idée centrale ou le message du jeu. Par exemple : l'amour, l'amitié, la trahison, la survie, la vengeance ou la conquête, parmi beaucoup d'autres.
- **Le ton** : L'attitude des créateurs envers le jeu. Par exemple : joyeux, ironique, dramatique, ludique, joueur, humoristique, etc. Il existe un jeu vidéo qui aide à comprendre le concept du ton : **The Stanley Parable**. Il s'agit d'un jeu narratif qui modifie sa narration sur des tons complètement différents, en fonction de la progression du joueur.

En général, plus ces deux concepts sont combinés, plus l'ambiance du jeu sera immersive. Pour plus d'explications et d'exemples d'ambiance dans les jeux vidéo, voir ces vidéos :

- [Setting Atmosphere in Video Games](#)
- [How Do We Define Atmosphere in Video Games?](#)



- **Étape 3 : Déterminer l'ambiance**

Une fois que les élèves ont bien compris les concepts identifiés à l'étape 2 et s'en sont imprégnés, ils peuvent commencer à déterminer l'ambiance de leurs jeux. Ils doivent d'abord trouver un thème et un ton. Cette ambiance sera décrite par des mots, mais ils peuvent (en option) la compléter par des croquis donnant une idée visuelle de ce à quoi ressemblera l'ambiance du jeu. (Remarque importante : il s'agira d'une explication visuelle permettant de mieux comprendre le style de l'ambiance, et non d'un échantillon de ce à quoi ressembleront les graphismes du jeu vidéo).

Illustrer les ambiances à travers différents éléments

Comme nous pouvons le voir dans les images suivantes, l'utilisation de différents éléments cohérents avec le genre, le thème et le ton du jeu est essentielle pour créer une atmosphère appropriée et crédible dans le jeu.

Jetez un œil à cette première image, tirée du jeu **Plants Vs. Zombies**. Comment décririez-vous son ambiance ? Quels sont les éléments qui contribuent à cette ambiance ?



Comparez-la maintenant à l'image suivante du jeu **The Last of Us**, ci-dessous :



Les deux jeux partagent le même thème : la survie, plus précisément survivre à une apocalypse de zombies. Cependant, presque tout le reste est différent entre ces deux jeux ! Alors que le premier appartient au genre **défense de tour**, avec des graphismes simples et une esthétique de bande dessinée plus enfantine, le second est un **jeu de tir** en 3D avec des graphismes réalistes et une esthétique très sombre et apocalyptique.



En outre, le scénario et les relations entre les personnages dans Plants vs. Zombies sont complètement secondaires, alors qu'ils constituent un facteur clé dans The Last of Us. Tous ces éléments convergent pour que l'atmosphère fonctionne dans les deux jeux, bien que de manière très différente : le gameplay léger de Plants vs. Zombies, ses designs cartoonesques, son humour léger et son scénario superficiel offrent une expérience simple, amusante et efficace pour toute la famille. The Last of Us, quant à lui, entraîne le joueur dans un voyage intense de **survival horror** (jeu mêlant survie et horreur) dans lequel les personnages, avec leurs conflits et leurs insécurités variés, constituent le cœur dramatique de l'expérience de jeu globale.

Pour un exemple concret de l'impact de l'atmosphère d'un jeu, vous pouvez comparer 2 jeux de type escape room créés lors des ateliers de création de jeux de notre projet, qui ont les mêmes mécanismes de jeu mais des atmosphères différentes.

<https://coregames.com/games/73a2c3/g4sescaperoomhorror>

<https://coregames.com/games/699978/g4ssalonescapegame>



Bibliographie :

Donnellan, Jimmy. (2017, July 17). *The Last of Us' Grounded Mode is A Sobering Experience* [Image from article]. Culturedvultures.com.

<https://culturedvultures.com/the-last-of-us-grounded-mode/>

Macgregor, Jody. (2019, May 6). *Plants vs. Zombies turns 10, creator shows original designs* [Image from article]. Pcgamer.com. <https://www.pcgamer.com/plants-vs-zombies-turns-10-creator-shows-original-designs/>

User davo_. (2019, August 30). *Setting Atmosphere in Video Games* [Video].

YouTube. <https://www.youtube.com/watch?v=MzERA9AqeE0>

User MrHammers. (2021, January 23). *How Do We Define Atmosphere in Video Games?* [Video]. YouTube. <https://www.youtube.com/watch?v=9MPNxY2Zs6Y>

