

UNIVERSITE PAUL VALERY
UFR 1

SOCIOLOGIE DES INNOVATIONS

ANALYSE D'USAGE

MICHAEL JACKSON THE EXPERIENCE **SUR LA WII**

Janvier 2011

Etude réalisée dans le cadre de la
licence professionnelle
"Conception et coordination
d'univers vidéoludique" par
ALFROY Mérédith,
LEFRANCOIS Aurélien, REMY
Christophe, SIEGEL Claire,
SWINSCOE Simon

Première partie
"Sur le terrain"

I DEFINITION DE LA PROBLEMATIQUE ET DES LIGNES DIRECTRICES

Question générale

Quelles sont les pratiques et usages en jeux vidéo ?

Problématique

- Définir ce qu'est un usage / une pratique.
- Comment la technologie induit-elle une logique de l'activité ludique au joueur? Quelle est cette logique .(cycle d'action)? Y a t'il détournement de cette logique?
- Dans le cadre de la Wii, en quoi un engagement accru du corps fait varier l'engagement du joueur?

Le joueur, la wii, *Michael Jackson the experience*

1. Pratique numérique de chaque joueur (Profil joueur)

- Jeux utilisés
- Types de jeux préférés
- Perception comparative des outils utilisés jusqu'à aujourd'hui (support de jeux et évolution)

2. L'individuel et le collectif

- comparer les intentions individuelles et collectives :
- définition des actes des joueurs
- analyse de l'interface et de son utilisation par le joueur
- ergo : comprendre l'intention du joueur et l'ajustement de cette intention en lien avec la compréhension de l'interface
- définir les objectifs collectifs et individuels

3. Apprentissage

- Comment le joueur voit son évolution dans le jeu? Apprend-t'il quelque chose? Comment voit-il son apprentissage? Description.
- Qu'est ce que le joueur se dit lorsqu'il joue ?

4. L'interaction avec un jeu vidéo (le dialogue homme / machine)

- Comment l'utilisateur perçoit-il le jeu ? Description
- Quel type de dialogue s'installe durant le jeu? Comment le joueur perçoit-il son action à travers le dispositif vidéoludique (réponse du système à son action) ?
- Qu'est ce que le joueur interprète et comprend durant le jeu ?

II ETABLISSEMENT D'UN QUESTIONNAIRE D'ETUDE D'USAGE : LE GUIDE D'ENTRETIEN

Les différentes étapes

Etapes	Guide	Discussion
Présentation / explication du projet	Présentation / introduction - Licence pro - Etude sur les usages	Bonjour, comment allez-vous? Comme nous vous l'avons expliqué, dans le cadre d'une licence pro jeu vidéo, nous effectuons une étude sur les usages des jeux vidéo et sur la dimension collective de cette activité.
Explication de la problématique	- Dimension collective - L'engagement du joueur et le corps	- J'entends par dimension collective avancer, ce qui dans le jeu s'effectue à plusieurs ou en communication avec d'autres personnages. Vous détenez une connaissance intéressante dans la pratique de la recherche. - Nous nous intéressons également à l'engagement du joueur, à son immersion dans le jeu et à l'évolution de cette immersion au travers de plateforme de jeu invocant le corps.
Explication des différentes questions (aperçu de l'entretien)	1. Histoire du jeu vidéo et pratique seul ou à plusieurs 2. Outils et gestes utilisés 3. Perception de l'interface, communication homme / machine 4. Satisfactions et déceptions	1. Histoire de vos pratiques et de votre connaissance du jeu <i>Michael Jackson the experience</i> ? 2. Comment jouez vous? Quels gestes et outils utilisez-vous? 3. Pouvez vous nous décrire l'interface dans le jeu? Comment la voyez vous? Est-elle utile? Comment? 4. Quand vous gagnez ou perdez que se passe-t'il? Que faites vous?
Exprimer son ignorance culturelle	Se montrer humble par rapport au sujet traité	- Etes vous à l'aise pour parler de ce qui vous semble intéressant? N'hésitez pas à me notifier ce qui vous semble intéressant, que nous n'aurions pas abordé.
Enregistrement	Autorisation	Etes vous d'accord pour que cette discussion soit enregistrée ?

Les questions à poser

Poser les questions ethnographiques		Début	Bien. On commence?	Aide
<p>Question descriptive (amène le joueur à décrire)</p>	<p>Historicité des pratiques - quels jeux? - types de jeux utilisés? - perception comparative des jeux ?</p>	<p>Histoire des usages depuis le début de leurs pratiques du jeu vidéo ?</p>	<p>Pouvez-vous me raconter votre expérience joueur? Première console, premiers jeux, jusqu'à aujourd'hui? Fréquence de jeu / d'utilisation?</p>	<p>- <i>Noms de jeux auxquels vous avez joué? Avec quels outils ?</i> <i>Décrire jeux + consoles ?</i> - <i>Jouez vous beaucoup ?</i></p>
<p>Question structurante (création d'une situation hypothétique : amène le joueur à se remettre en contexte et à auto-analyser son expérience joueur)</p>	<p>- identification des intentions - identification des paramètres disponibles et utilisés par l'utilisateur - identification des participants au processus de jeux, métissage des actions et des outils - redéfinition des objectifs - les strates identitaires dans l'activité du jeu, réalité - virtualité</p>	<p>Description des actions effectuées dans un ou plusieurs jeux utilisés aujourd'hui?</p>	<p>Pouvez-vous décrire les actions auxquels vous procédez lorsque vous jouez à MJ. Imaginons que vous démarriez une partie, pouvez décrire les gestes, les impressions, intentions? N'hésitez pas à formuler vos pensées. - Pouvez-vous nous expliquer ce que vous ressentez quand vous jouez à plusieurs? Convivialité du jeu? De l'interface? Et de la wii ? Est-ce un facteur engageant dans le jeu?</p>	<p>- <i>Lorsque vous jouez vous faites quoi?</i> - <i>Qu'est ce que raconte ce jeu?</i> - <i>Décrivez moi votre environnement. Avez-vous besoin d'un contexte particulier pour jouer convenablement? Le lieu a t'il une importance?</i> - <i>Que faites vous lorsque vous perdez ? Ou gagnez?</i></p>
	<p>Comment l'utilisateur perçoit-il le jeu vidéo? Quel type de dialogue (homme / machine) s'installe</p>	<p>Ce que l'interface donne comme information sur un jeu</p>	<p>Expliquez moi l'interface de MJ xp ? Quelles informations vous donne-t'elle lorsque vous</p>	<p>Simulation d'une partie, description de ce que l'utilisateur perçoit.</p>

	<p>dans une partie ? Quels sont les éléments de l'interface qui fournissent l'information?</p>	<p>vidéo</p>	<p>jouez? Est-ce important? En tenez-vous-compte? Est-ce cohérent avec ce que vous attendiez / imaginiez du jeu? Ou bien au contraire y-a t'il selon vous des incohérences qui pourraient être améliorées ?</p>	
<p>Une question sur les contrastes</p>		<p>Pourquoi utilisez vous Mj xp? Citez les qualités spécifiques de ce jeu?</p> <p>Satisfaction</p>	<p>Pourquoi utilisez-vous ce jeu? Pouvez vous me citer les qualités spécifiques de ce jeu?</p> <p>Quel est le meilleur moment de jeu dans la simulation à laquelle vous avez participé?</p> <p>A quel moment ressentez vous du plaisir à jouer? Pourquoi? Quel est votre implication dans une partie? Pouvez-vous nous expliquer? Qu'est ce que pour vous jouer?</p>	
		<p>Engagement du corps</p>	<p>Est-ce que vous pensez que ce jeu permet d'"incarnez" MJ, est-ce que vous y croyez? Avez vous l'impression d'effectivement danser? Est ce fatiguant?</p>	<p>Les mouvements / chorégraphies vous font t'elle ressentir que vous dansez bien?</p>

			Arrivez vous à suivre le rythme? Y a t'il des éléments qui sont susceptible de vous perturber lorsque vous jouez?	
Questions sympathiques		Les jeux vidéo	Que pensez vous personnellement des jeux vidéo?	
		Remerciement + coordonnées+ suite des travaux	Je vous remercie du temps que vous m'avez accordé. Merci, au revoir.	

III LES ENTRETIENS

Interview FLO

- **Pouvez-vous me raconter votre expérience joueur? Première console, premiers jeux jusqu'à aujourd'hui? Fréquence de jeu / d'utilisation?**

"Première console : AMSTRAD. Je me rappelle avoir joué au jeu de Tortue Ninja, c'était un jeu en défilement vertical, un jeu de baston. Après sur AMSTRAD y avait quelques autres jeux genre jeux de voitures, jeux de guerres, d'avion aussi et après j'ai vraiment commencé à jouer sur la super nintendo avec super mario world, zelda, secret of mana. Là j'ai commencé à jouer assez régulièrement, pas tous les soirs parce qu'après les parents ils m'arrêtaient. Après j'ai touché à la megadrive mais je ne l'avais pas à la maison, la 64, la dreamcast ça c'était chez les amis généralement. Après je suis passé sur l'ordinateur avec starcraft, GTA, après j'en ai fait des tonnes et des tonnes. Actuellement je joue pas mal, au moins une fois par jour, et facilement une à deux heures par jour au minimum."

- **Pouvez-vous décrire les actions auxquels vous procédez lorsque vous jouez à MJ. Imaginons que vous démarriez une partie, pouvez décrire les gestes, les impressions, intentions. N'hésitez pas à formuler vos pensées.**

"Une fois la manette en main, j'essaie de repérer où est le capteur pour essayer de gérer où je vais me positionner. Après les gestes, une fois que je lance la chanson, durant la partie, je fais un mix entre les symboles qui défilent en haut à gauche et le gars qui fait la choré, parce en fait les icônes qui sont déplacés des fois je ne les comprends pas tous. Du coup je suis obligé de m'aider de ce que le personnage central fait pour assurer quelques points bien placés."

- **Décrivez moi votre environnement. Avez-vous besoin d'un contexte particulier pour jouer convenablement. Le lieu a t'il une importance?**

"Environnement : je ne l'ai pas à la maison c'est toujours en soirée. Je n'ai pas la wii, je n'ai pas envie d'acheter la wii que pour MJ. Je joue toujours en soirée ou alors chez Hugues."

- **Que faites vous lorsque vous perdez ? Ou gagnez?**

"Quand je gagne, et souvent contre qui je gagne, je me gausse. La première fois que j'ai joué, j'ai joué contre Hugues directement, et sur une chanson qu'il connaissait je l'ai battu en score. Effectivement j'étais assez content de moi. Sur ce jeu là ça ne me dérange pas de perdre. Je ne suis pas mauvais perdant, si un autre joueur gagne, c'est qu'il a bien géré la choré et puis le tout c'est de s'amuser tous ensemble!"

- **Pouvez-vous nous expliquer ce que vous ressentez quand vous jouez à plusieurs? Convivialité du jeu? De l'interface? Et de la wii ? Est-ce un facteur engageant dans le jeu?**

"Jouer à plusieurs est selon moi. Je ne connais pas beaucoup de jeu, comme je jouais en groupe, on a pu se marrer car certain comprenait directement les mouvements à faire ou d'autre n'y arrivait pas ou alors les difficultés étaient au même endroit. Du coup on s'entrechoque et ça ça donne un

aspect assez marrant au jeu, parce qu'on ne comprend pas tous et on se marre comme des cons parce que on n'y arrive pas!"

- **Expliquez moi l'interface de MJ xp ? Quelles informations vous donne-t-elle lorsque vous jouez? Est-ce important? En tenez vous-compte? Est-ce cohérent avec ce que vous attendiez / imaginiez du jeu? Ou bien au contraire y-a t'il selon vous des incohérences qui pourraient être améliorées ?**

"Le gros problème sur MJ c'est qu'on ne voit pas assez les pictogrammes et certains ne sont pas compréhensibles facilement du coup notre visuel se balance plus sur le grand écran et la danse du personnage principal qui te permet de comprendre et d'arriver à faire les gestes requis. J'aime bien MJ mais je ne regarde pas ses vidéos tous les jours, 24h/24h. Du coup je ne connais pas les pas. Les pictogrammes ne suffisent pas du tout pour comprendre la danse. Les pictogrammes devraient être plus gros, ou alors changer la façon de les faire, car il y a des fois je ne comprends pas du tout ce qu'ils me demandent. Je suis obligé d'attendre que le chorégraphe fasse le mouvement pour le faire, mais bon je ne gagne pas les points requis puisque je suis en retard sur la chorégraphie."

- **Pourquoi utilisez-vous ce jeu? Pouvez vous me cités les qualités spécifiques de ce jeu?**

"J'y joue parce qu'en fait en soirée souvent, il y a plusieurs types de jeu adoptables soit les mario kart et dans ce cas là il y en a que 4 qui peuvent jouer et les autres ne font que regarder, soit les super mario smash bros et compagnie où là c'est toujours pareil on est bloqué à 4 joueurs. Alors que pour MJ, c'est vrai que même une personne qui n'a pas la manette peut très bien faire la chorégraphie quand même, même sans marquer des points. C'est quand même un bon plus. Après j'y joue aussi pour m'amuser et rire entre amis."

- **Quel est le meilleur moment du jeu dans la simulation auquel vous avez participé?**

"Le meilleur moment? Je pense à celui où j'ai failli casser la lampe, c'était quelque chose d'assez improbable et je ne m'y attendais pas du tout. J'étais tellement dans la chanson que je n'ai pas fait attention à mon environnement et j'ai failli casser la lampe. C'était un moment assez comique. Sinon les chansons se sont supra bien passées. Je suis tombé contre un adversaire qui apparemment a pas mal joué sur ce jeu et qui connaît bien les chorégraphies, du coup j'ai pas pu faire grand chose contre elle."

- **A quel moment ressentez vous du plaisir à jouer? Pourquoi?**

"Quand je choisis une chanson qui me plaît bien, je prend du plaisir, soit parce que j'aime bien la chanson ou bien parce que je connais bien la chorégraphie, j'essaie de battre mon record et j'essaie de me mettre plus en avant par rapport aux autres. Sinon après au niveau de la découverte de chansons que je ne connais pas, je prends du plaisir lorsque je vois que j'ai réussi la chanson sans la connaître. Ca c'est vraiment cool. Après j'y mettrais le fait que quand tu joues avec les autres, voir que toi t'y arrive à certain moment de la chorégraphie et pas les autres, ça te fait plaisir, soit parce que t'as compris les pictogrammes et que les autres non, bref je gagne."

- **Quel est votre implication dans une partie? Pouvez-vous nous expliquer?**

"Généralement, je m'implique à fond. Enfin disons que j'essaie de faire la chanson au maximum et de suivre au maximum la choré. Mais si entre temps il se passe quelque chose d'imprévu ou d'assez grave et bien j'arrête de jouer, ce n'est pas grave. La partie je la recommence, ce n'est qu'un jeu. Je suis du genre à lacher la manette en plein milieu de la partie s'il y a vraiment besoin."

- **Qu'est ce que pour vous jouer?**

"Jouer? J'y vois plusieurs aspects : soit c'est du côté ludique, tu joues à un jeu qui te donne du plaisir et auquel tu te marres quand tu joues – comme par exemple *Death Punk* quand tu joues à ce jeu, durant toute l'histoire le héros principal n'arrête pas de dire des blagues et toutes sortes de conneries - , après il y a une autre vision du jeu que je rapporterais plus *Ligue of Legend* qui permet de me dire "je vais essayer de me surpasser et de faire mieux que les autres", c'est plus du championnat. C'est un aspect du jeu que j'aime bien aussi."

- **Est-ce que vous pensez que ce jeu permet d' "incarner" MJ, est-ce que vous y croyez?**

"Pour ma part, non. Parce que déjà je ne danse pas aussi bien que MJ, je ne peux pas chanter et puis tu n'es pas sur une scène avec des milliers de fans devant toi, ni même avoir des projecteurs rivés sur toi et qui donne chaud comme pas possible. Après je dirais que c'est plus une reproduction de son modèle de vie, de danse et sur ce plan là c'est quand même assez bien réussi."

- **Avez vous l'impression d'effectivement danser?**
- **Est ce fatigant?**

"Fatigant, oui si t'enchaînes plusieurs chansons c'est fatigant. Par contre, oui tu dances quand même. Tu dances mais le jeu te permet de ne pas danser si tu ne veux pas danser, ça c'est un peu dommage. Après chacun ne veut pas danser, je comprend tout à fait. La première chanson que j'ai faite, je ne la connaissais pas vraiment, j'essayais surtout de suivre les gestes et d'accumuler des points. "

- **Y a t'il des éléments qui sont susceptibles de vous perturber lorsque vous jouez?**

"Ce qui peut me perturber, c'est un tas de choses, un ami qui fait une blague derrière, qui se casse la gueule. Après dans le jeu, ce qui me déconcentre, c'est le manque de place. Une fois chez moi, on jouait à quatre et je ne pouvais pas voir les mouvements car quelqu'un jouait devant moi."

- **Que pensez vous personnellement des jeux vidéo?**

"C'est un bon moyen d'évacuer le stress et de se faire plaisir. Après ça permet de se divertir et de s'amuser un peu comme tu veux."

Interview FLAVIEN

- **Pouvez-vous me raconter votre expérience joueur?**

« Je ne suis pas un geek déjà. Je n'ai jamais joué à des jeux vidéo étant jeunes. Mais en étant plus grand j'ai pu tester chez des potes des jeux vidéo (Foot, Combat etc.). J'avoue avoir été captivé par *Guitar Hero* sur PS2 je crois. Je joue aux jeux vidéo rarement, sauf si l'occasion se présente. »

- **Est-ce que vous pensez que ce jeu permet d' "incarner" MJ, est-ce que vous y croyez?**

« Ben MJ, il est trop chaud à jouer, moi je prends ses acolytes. Mais oui, j'ai l'impression de danser avec une image qui ressemble à celle de MJ. Mais de là à l'incarner...Faut pas exagérer. »

- **Que pensez-vous personnellement des jeux vidéo?**

« Un truc de geek. Non sérieusement, ça se développe de plus en plus surtout au niveau de la cible (famille, vieux, les filles. Ma mère a acheté la Wii.). Je ne fais pas partie de ceux qui se contentent de critiquer les jeux pour leur soit disant violence. J'ai horreur de ces débats. Les jeux vidéo restent un loisir je pense de plus en plus divers pour le plaisir de chacun. »

- **Pouvez-vous décrire les actions auxquels vous procédez lorsque vous jouez à MJ. ? Imaginons que vous démarriez une partie, pouvez décrire les gestes, les impressions, intentions. N'hésitez pas à formuler vos pensées.**

« J'y joue souvent à plusieurs. Donc je m'incrute dans une partie. Je ne choisis pas la chanson, mais je préfère quand c'est une chanson qui bouge. Sinon après, Ben je bouche les hanches, les pieds, la tête mais surtout le bras avec la wiimachin. »

- **Avez-vous besoin d'un contexte particulier pour jouer ?**

« Je pense qu'il faut des amis, un contexte festif plutôt. Seul ça craint. »

- **Que ce soit chez vous ou quelqu'un d'autre ça ne change pas grand chose ?**

« Non, mais je ne ferais pas ça n'importe où, c'est quand même une partie de moi-même. (Rires)

S'il y a des gens que je ne connais pas je ne pense pas que j'y jouerai. Pas de public. »

- **Pouvez-vous nous expliquer ce que vous ressentez quand vous jouez à plusieurs? Convivialité du jeu? De l'interface? Et de la wii ? Est-ce un facteur engageant dans le jeu?**

« La convivialité c'est le seul réel intérêt du jeu, en tout cas pour moi. C'est une bonne partie de rires qui s'annonce. Et de ridicule aussi. (Rires). Mais la Wii après tout c'est fait pour ça. Tous les jeux, du moins le peu que je connais, sont des jeux où on peut jouer à plusieurs. Même mamie peut jouer avec toi. Dans les maisons de retraite la Wii est déjà présente. Bref, un vecteur de convivialité entre génération ? Mais vecteur de convivialité c'est sur. »

- ***Quand vous jouez avec quelqu'un d'autre, vous jouez pour le battre, pour avoir un meilleur score ?***

« Non parce que je ne suis pas bon mais ça me fait toujours plaisir si je peux notamment quand moi je fais n'importe quoi et que lui se prend pour MJ. »

- ***En quoi la wiimote augment -elle ou non l'immersion entre vous et l'interface?***

« Ben, ça diminue beaucoup le réalisme, c'est comme si on avait un bâton dans la main, ça déséquilibre un peu ton corps surtout sur MJ où il faut avoir des mouvements assez amples. Ça casse le truc d'avoir un poids au bout de la main, qui prend de la place. Ce n'est pas naturel. Ça dérange un peu. Je n'ai pas l'impression de danser comme quand je danse dans une boîte ou autre.

Après c'est mieux qu'une manette. Ça ne sert à rien de jouer dans son canapé à MJ. »

- ***Expliquez-moi l'interface du jeu ? Quelles informations vous donne-t-elle lorsque vous jouez? Est-ce important? En tenez-vous-compte? Est-ce cohérent avec ce que vous attendiez / imaginiez du jeu? Ou bien au contraire y-a-t-il selon vous des incohérences qui pourraient être améliorées ?***

« A vrai dire, je ne comprends rien au jeu, je sais qu'il y a les mouvements à faire sur le côté mais ils arrivent en retard, je ne comprends pas le rythme. Donc je regarde le perso centrale la façon dont il move son body et je fais pareil avec la musique comme seule référence. A noter, quand tu fais n'importe quoi, ça marche aussi!! (Rires) »

- ***Quels éléments du jeu sont cohérents avec votre attente du jeu ?***

« La musique, c'est vrai qu'ils ont eu les droits, c'est pas mal, c'est la vraie musique de MJ. Déjà musicalement, même si ce n'est pas ma tasse de thé ce genre de musique, je ne suis pas un grand fan, mais c'est bien d'écouter les vieux morceaux. Les chorégraphies sont cohérentes, c'est bien son univers. »

- ***Moins cohérents ?***

« Les personnages, je ne reconnais pas MJ il est tout blanc. Il n'a pas de visage, les mecs à côté aussi, je trouve que la finition n'a pas un rendu terrible. »

- ***Vous changeriez quoi ?***

« Ce serait marrant de le faire avec les vrais clips, leurs décors au moins. »

- ***Pourquoi utilisez-vous ce jeu? Pouvez-vous me citer les qualités spécifiques de ce jeu?***

« Je ne joue pas à ce jeu. Mais si je devais y jouer, ce serait pour le côté sport. C'est rigolo. C'est plus ludique que du footing.

Je jouerais pour le côté musical mais pas le côté danse, je ne prendrais pas ça pour apprendre à danser, en même temps ce n'est pas fait pour ça. »

- ***Quel est le meilleur moment du jeu dans la simulation auquel vous avez participé?***

« Euh, peut être quand je vois que je fais des « perfect » ou je sais plus quoi. Non en fait ça je m'en moque un peu. Je dirais quand il y a des mouvements qu'il faut faire à deux. »

- **A quel moment ressentez-vous du plaisir à jouer? Pourquoi? Quel est votre implication dans une partie? Pouvez-vous nous expliquer? Qu'est-ce que pour vous jouer?**

« Oui carrément. Quand on fait des trucs à la con même si je ne suis pas un grand fan de Jackson, je ne me prends pas au sérieux. J'imagine que pour un fan de MJ, qui adore ses chorégraphies, il doit bien aimé. Mais pour un mec comme moi je le prends pas au sérieux, je trouve que ' marrant quand les mouvements sont un peu n'importe quoi. Par contre il faut être très précis sur la musique.

Ouais quand même, parce qu'avec la musique ca oblige à être dans un certain rythme .Il y a de vrais pas de danse. Ça change des jeux comme *Guitar Hero* où là c'est marrant parce que les mecs qui font de la musique sont nuls, alors que les autres cartonnent. Tandis que là il y a de la cohérence entre nos gestes et la console
Pour moi jouer c'est m'amuser. »

- **Avez-vous l'impression d'effectivement danser?**

« Non parce qu'on bouge que la main, il y a plein de mouvement que tu ne fais pas, comme bouger la tête etc., alors que c'est un ensemble de mouvements.
Bon on bouge son corps en rythme c'est vrai, de là à dire que c'est danser... »

- **Est-ce fatiguant?**

« Mouais plus qu'en restant sur le canapé avec une manette. J'ai transpiré un peu je crois. Ça dépend des chansons aussi. Mais je trouve que le côté facile ou difficile d'une chanson ce n'est pas bien justifié. Elles sont toutes dures ! »

- **Arrivez-vous à suivre le rythme?**

« Euh, j'essaye de le suivre. Étant musicien j'ai du rythme mais mon corps et moi on est pas en réel accord sur les pas de danse. Je dirais que j'essaye d'avoir le maximum de rythme ; En tout cas c'est l'élément qui pourrait me faire gagner une partie. »

- **Il y a-t-il des éléments qui sont susceptibles de vous perturber lorsque vous jouez?**

« Le chat, ma mère qui rentre dans la chambre (Rires). Non mais, vu que ce n'est pas un jeu avec une manette, tu es en train de bouger c'est gênant. T'as pas l'air malin. Non, sinon une panne de courant ce serait gênant. Et si on me pousse, je rends la pareil mais je continue ma partie. »

Interview HUGUES

- **Pouvez-vous me raconter votre expérience joueur? Première console, premiers jeux jusqu'à aujourd'hui? Fréquence de jeu / d'utilisation?**

"J'ai commencé avec la Megadrive importé du Japon : j'ai joué à *Sonic*, version japonaise. Je sais qu'à la maison on avait l'AMSTRAD, je jouais à *Supermario*. J'ai beaucoup joué à la Megadrive européenne, je jouais 1H, 1H30 par jour – un peu moins. J'ai évolué d'abord sur la Saturne, puis la PS1, puis Gamecube, puis la wii. A la période de la Gamecube, j'ai joué sur PC. Mon temps de jeu a augmenté aussi je suis passé à 2h, 2h30 par jour.

- **Pouvez-vous décrire les actions auxquels vous procédez lorsque vous jouez à MJ. Imaginons que vous démarriez une partie, pouvez décrire les gestes, les impressions, intentions. N'hésitez pas à formuler vos pensées.**

"Moi, comme sur pas mal de jeux wii, j'ai tendance à faire tout et n'importe quoi, juste pour m'amuser je gigote le pointeur sur l'écran, j'aime bien ça fait chier les gens. Ensuite, je pointe sur le menu pour démarrer la partie. Je suis un gros flemmard, j'utilise les touches directionnelles pour choisir les chansons pour ne pas pointer sur l'écran. Ensuite sur *MJ*, je choisis les mêmes chansons, celles que j'aime bien en général, celle que j'aime pas je l'ai fait pas."

- **A quoi ressemble votre environnement lorsque vous jouez?**

"Généralement je suis tout seul dans mon salon, il y a peut être quelqu'un à côté, mais il ne joue pas, ce n'est pas véritablement dans le jeu. Je déplace la table basse qui est devant la tv et qui prend de la place. Je me fais un petit espace, histoire de pouvoir un peu mieux me déplacer sur les côtés si j'ai besoin."

- **Pouvez-vous nous expliquer ce que vous ressentez quand vous jouez à plusieurs? Convivialité du jeu? De l'interface? Et de la wii ? Est-ce un facteur engageant dans le jeu?**

"C'est super sympa, il y a un esprit de compétition qui entre en jeu, chez moi et généralement avec les gens avec qui je pratique ce jeu. On va forcément se battre : "C'est moi qui fait le meilleur score! Je t'ai battu!". Ce jeu a l'avantage de pouvoir être joué directement, sans jouer directement, c'est-à-dire sans que le jeu sache qu'on joue, en fait, on peut jouer. Du coup, on peut se retrouver avec plein de monde et ça marche bien, on se fait pas chier à attendre notre tour à jouer."

- **Expliquez moi l'interface de MJ xp ? Quelles informations vous donne-t-elle lorsque vous jouez? Est-ce important? En tenez vous-compte?**

"Il y a des barres sur les côtés qui vont indiquer le score, le long de ces barres. Ce sont des pictogrammes qui vont indiquer en quatre temps en avance le prochain mouvement. Il y a un cercle en haut de l'écran, quand le picto va défiler de bas en haut, quand il arrive dans le cercle, c'est le moment précis où on est sensé faire le geste. Les gestes sont découpés de manière à ce que la fin du geste arrive sur le quatrième temps. Il y a le mec qui danse, il est très important parce que finalement, il prend tellement de place. Visuellement parlant, j'ai tendance à regarder plus lui que le pictogramme qui défile, c'est pour ça que j'ai toujours un peu de retard quand je danse."

- **Est-ce cohérent avec ce que vous attendiez / imaginiez du jeu? Ou bien au contraire y a t'il selon vous des incohérences qui pourraient être améliorées ?**

"C'est le premier jeu de danse que je pratique. Je n'avais pas spécialement d'attente. Mes attentes étaient essentiellement sur le titre. Au niveau du gameplay, il est bien foutu, quand je me concentre bien pour regarder le pictogramme, généralement j'arrive à bien faire le geste. Oui je dirais qu'il correspond à mes attentes au fur à mesure que je le découvre. Je ne suis pas surpris car je ne sais pas ce que j'attendais de voir."

- **Amélioration ?**

"Rien ne me vient à part le choix des titres, peut être un peu plus variés."

- **Pourquoi utilisez-vous ce jeu? Pouvez vous me cités les qualités spécifiques de ce jeu?**

"J'y joue parce que j'avais envie de découvrir ce que pouvait donner un jeu de danse, c'est la première raison pour laquelle je l'ai acheté. La deuxième raison, c'est par ce que c'est Mickael Jackson, ça aurait été "Usher the experience" je ne me serais pas lancé dessus. Les qualités de jeu? Pour moi il est réussi, il permet de jouer nombreux, à condition d'avoir l'espace suffisant, mais il permet de jouer à pal mal de monde sans avoir besoin d'avoir 48 manettes, sans avoir à laisser son tour et à dire "Tiens c'est toi qui joue pendant ce temps je m'assois sur le divan et je te regarde".

- **Quel est le meilleur moment du jeu dans la simulation auquel vous avez participé?**

"Quand j'ai dansé sur Thriller! Je trouve qu'on est bien dedans la chanson. C'est la chanson qui dans le jeu met en jeu le plus le côté de danse, ce n'est même pas une de mes chansons préférées de Mickael Jackson, il y en a plein d'autre qui passe avant et qui sont aussi dans le jeu. Mais celle la je trouvais que la chorégraphie était la plus sympa à réaliser."

- **A quel moment ressentez vous du plaisir à jouer? Pourquoi? Quel est votre implication dans une partie? Pouvez-vous nous expliquer?**

"C'est notamment pour flatter mon égo, parce que je vois que ce n'est pas si facile que ça, c'est quand je me dis : "Ouais! Putain! Je suis dans le rythme!" parce que pour moi c'est quelque chose de très difficile de danser en rythme et quand je vois que j'y suis je suis content."

- **Qu'est ce que pour vous jouer?**

"Pour moi jouer c'est utiliser un jeu. Il faut que j'ai une sensation d'amusement. Il faut qu'il y ait des interactions avec d'autre joueur ou le matériel que j'utilise. Je fais la différence entre le jeu et le TV : la TV on s'amuse de manière passive, le jeu on est impliquer dedans, on est obligé de tenir des cartes, de lancer des dés ou de tenir la manette. Pour moi, jouer c'est ça, c'est m'amuser de manière active."

- **Est-ce que vous pensez que ce jeu permet d' "incarner" MJ, est-ce que vous y croyez? Avez vous l'impression d'effectivement danser?**

"Je n'ai pas du tout l'impression d'incarner MJ, je n'y crois pas. Par contre j'ai la sensation de danser et quand je regarde les gens jouer à ce jeu, j'ai la sensation qu'ils dansent, j'ai la sensation de chorégraphie qui est donnée et non pas juste la sensation de voir des gens répéter les gestes que la wii leur ordonne de faire. On pourrait voir des gens répéter la choré en boîte, ce ne serait pas

spécialement choquant. Se serait presque normal, pour moi, de débarquer en boîte et d'entendre une chanson de MJ et de voir des gens refaire leur choré qu'ils ont appris par coeur sur la wii. Ca me ferait particulièrement rire mais en bien, ce ne serait pas du foutage de gueule."

- **Est ce fatigant? Arrivez vous à suivre le rythme?**

"Oui c'est fatigant, je ne suis pas très sportif, c'est vrai que dès la deuxième chanson on transpire, à la troisième on transpire beaucoup, la quatrième on est en nage et on commence à en avoir marre parce qu'on arrive plus à respirer comme il faut si on essaye de suivre exactement le rythme. Après ça dépend du choix des chansons, c'est vrai que je n'aime pas trop faire les chansons qui sont présentées et qui ne bougent pas trop. Quand j'y joue c'est vraiment pour bouger, me défouler."

- **Y a t'il des éléments qui sont susceptible de vous perturber lorsque vous jouez?**

"Le mec qui danse au milieu : dès fois je le regarde et je me demande ce qu'il fait. Après forcément quelqu'un qui passe devant l'écran c'est gênant, ne plus avoir de pile c'est gênant aussi. Sinon, on peut danser sans la musique, donc s'il y a du bruit autour c'est pas trop gênant."

- **Que pensez vous personnellement des jeux vidéo?**

"Pour moi, c'est un moyen d'expression pour les créateurs. En tant que joueur, le jeu vidéo m'a permis de pas mal avancer dans la vie : ça m'a appris l'anglais, ça m'a appris à lire, et je pense que ça a même influé certaines de mes valeurs. C'est une bonne chose à condition d'être utilisé à bon escient et intelligemment."

Interview YANNICK

- **Pouvez-vous me raconter votre expérience joueur?**

« Je joue beaucoup. Trop malheureusement, au détriment d'une véritable vie sociale en dehors de chez moi.

Ma première console: oula ça remonte loin.. Pour être honnête, je ne sais pas s'il s'agit de la « *Gameboy Premiere* » du nom ou bien s'il s'agit de la « Nes », dans tous les cas, j'étais vraiment très jeune quand je les ai eus.

Les jeux qui m'ont marqué du début jusqu'à aujourd'hui, il y en a eu: sur « Gameboy » : *Super Marioland*, et *Super Marioland 2*, et *Pokemon* , pour info, j'ai également eu la « Gameboy Advance » : *Fzero* et *Sonic*

sur « Nes »: d'autant que je m'en souviens, *Super Mario Bros*, *les Tortues Ninja*, *Batman*

sur « Super Nes »: *Mario kart*, *Bomberman*, *Probotector*, *Mario Bros collection*, *Zelda 3*

sur « Nintendo 64 »: *Super Smash Bros*, *Pokemon colyseum (ou je sais plus trop quoi)*, *Golden eye*, *Nba live 2000*, *Mario kart*, *Mario 64*, *Zelda ocarina of time*, *Mario tennis (là j'ai rigolé, plus gros fou rire sur une partie de jeu video)*, *Mario party*

sur « Gamecube »: *Nba street vol 2 et 3*, *Soul Calibur 2*, *Mario kart double dash*, *Zelda TP*

sur « Wii »: *Wii sport*, *Dragon ball z budokai tenkaichi 2 et 3*, *Michael Jackson the experience*

sur « Ps2 »: *Pes 6*, *Soul Calibur*, *Guitar hero 3*

sur PC: *Star Wars Racer*, *GTA SA et 4*, *Nba 2k11*

Concernant mon temps de jeu par jours, dans mes périodes classiques, je dirai une heure à une heure et demie, dans des périodes plus actives 3 heures, dans des périodes vraiment très actives 7 heures. »

- **Expliquez-moi l'interface de MJ the experience ? Quelles informations vous donne-t-elle lorsque vous jouez? Est-ce important? En tenez-vous-compte?**

« L'interface vous le connaissez. En tant que joueurs, je pense que deux types d'informations peuvent être choisis au moment de réaliser les mouvements, soit on s'aide de l'image anticipative prévue à cet effet sur l'écran, (en haut à droite ou à gauche), soit on reproduit simplement les mouvements du danseur à l'image.

Je tiens plus compte de l'image permettant d'anticiper que du danseur lui-même, mais le résultat c'est que je fais le mouvement en avance, et j'ai beaucoup de mal à lire le mouvement demandé (soit par sa complexité, soit en raison de la taille de l'écran). »

- **Est-ce que vous pensez que ce jeu permet d' "incarner" MJ, est-ce que vous y croyez?**

« Si on est un bon danseur à la limite, si ce n'est pas le cas, non, c'est juste un jeu de danse comme un autre. C'est même frustrant pour un fan comme moi je trouve... »

- **Que pensez-vous personnellement des jeux vidéo?**

« Ils compensent ma vie sociale, et permettent de me faire passer mon temps-libre. En bien ou en mal....surtout en mal quand on n'y joue que tout seul. »

- **Pouvez-vous décrire les actions auxquels vous procédez lorsque vous jouez à MJ. ? Imaginons que vous démarriez une partie, pouvez décrire les gestes, les impressions, intentions. N'hésitez pas à formuler vos pensées.**

« J'allume la console je suis motivé, puis j'abonne très vite, la reconnaissance de mouvement étant assez aléatoire, et étant surtout un piètre danseur, ce jeu m'énerve assez rapidement. »

- **As-tu besoin d'un contexte particulier pour jouer ?**

« Oui il faut beaucoup de place, on bouge beaucoup, si on en a pas on ne peut pas bouger.

Que ce soit chez vous ou quelqu'un d'autre ça ne change pas grand chose ?

Oui un peu, mais je peux jouer partout, tant que ya de l'espace. »

- **Pouvez-vous nous expliquer ce que vous ressentez quand vous jouez à plusieurs? Convivialité du jeu? De l'interface? Et de la Wii ? Est-ce un facteur engageant dans le jeu?**

« L'avantage de ce jeu c'est qu'on peut jouer jusqu'à 5 personnes. Pour les soirées c'est pas mal pour mettre l'ambiance. D'ailleurs on a joué à ça lors d'une dernière soirée. Il n'y a pas de vraie compétition quand on joue à plusieurs. C'est plus des fous rires. On se moque bien de chacun aussi. Le pire se sont les photos en pleines actions je pense (rire). Donc ouais pour ça c'est un jeu convivial. Mais c'est pareil pour Wii sport par exemple. Ceux qui n'aiment pas danser peuvent au moins s'affronter à Wii sport. La Wii s'est très familiale à la base. Et ça se ressent dans les jeux qui en sortent. Personnellement je joue tout seul. »

- **Quand vous jouez avec quelqu'un d'autre, vous jouez pour le battre, pour avoir un meilleur score ?**

« Ca dépend de mon humeur, soit je vais m'y mettre à fond, sinon c'est juste pour me marrer. »

- **En quoi la wiimote augmente t-elle ou non l'immersion entre vous et l'interface?**

« Le jeu en manette, ça n'aurait aucun intérêt, la wiimote apporte un élément d'immersion, même si elle n'est pas aussi précise que je le voudrais »

- **Expliquez-moi l'interface du jeu? Quelles informations vous donne-t-elle lorsque vous jouez? Est-ce important? En tenez-vous-compte? Est-ce cohérent avec ce que vous attendiez / imaginiez du jeu? Ou bien au contraire y-a-t-il selon vous des incohérences qui pourraient être améliorées ?**

« L'interface vous le connaissez ;), En tant que joueurs, je pense que deux types d'informations peuvent être choisis au moment de réaliser les mouvements, soit on s'aide de l'image anticipative prévue à cet effet sur l'écran, (en haut à droite ou à gauche), soit on reproduit simplement les mouvements du danseur à l'image. Je tiens plus compte de l'image permettant d'anticiper que du danseur lui-même, mais le résultat c'est que je fais le mouvement en avance, et j'ai beaucoup de mal à lire le mouvement demandé (soit par sa complexité, soit en raison de la taille de l'écran)

Ça dépend des morceaux. Yen a ou je serais très très impliqué. Quand je joue à un jeu je n'aime pas perdre en général. Je me donne à fond si je peux. »

- **Pourquoi utilisez-vous ce jeu? Pouvez-vous me citer les qualités spécifiques de ce jeu?**

« Parce que je suis fan de Michael et que je l'ai acheté. Et pour me marrer. »

- **Quels éléments du jeu sont cohérents avec votre attente du jeu ?**

« Les chorégraphies qui sont faites à la fois dans les clips et sur scènes sont très bien retransmises, c'est génial et le fait qu'il y ait des morceaux moins connus du grand public, le fait de les retrouver là ça fait vraiment plaisir. »

- **Moins cohérents ?**

« Le fait qu'il n'y ait pas vraiment de clip, et plus de bonus dans le jeu. Hormis le *dance school* c'est faiblard, et plus de chanson hormis les titres connus. »

- **Vous changeriez quoi ?**

« Sur ps3, les mouvements devront être mieux je pense, plus précis. Il faudrait plus de chansons et les qualités graphiques, sur « Kinect » peut être qu'ils présenteront quelque chose de plus intéressant. »

- **Quel est le meilleur moment du jeu dans la simulation auquel vous avez participé?**

« Quand j'arrive à faire des « perfect ». »

- **A quel moment ressentez-vous du plaisir à jouer? Pourquoi? Quel est votre implication dans une partie? Pouvez-vous nous expliquer? Qu'est-ce que pour vous jouer?**

« Oui étant fan de Michael Jackson beaucoup. Le fait que ce soit sur Wii, qu'on puisse bouger. Que je puisse retransmettre moi-même les mouvements de MJ, le fait de jouer à plusieurs permet une bonne ambiance, c'est très fun, ça permet d'avoir des sensations différentes, et ça permet d'avoir en général des fous rires.

Dans le jeu difficile à dire, quand je connais les chorégraphies comme sur *Beat it* c'est plus marrant. C'est cool.

Au début quand t'as la pression qui monte. Alors soit t'as la chance de connaître ce qui va se passer, soit tu te retrouves à bouger les bras n'importe comment sans comprendre ce qui t'arrive mieux quand tu connais.

Jouer c'est prendre du plaisir. »

- **Avez-vous l'impression d'effectivement danser?**

« Non car je ne bouge pas les pieds, juste les mains, mais je pense que les « dance school » doivent être intéressants

Mais je ne regarde pas ces vidéos pour m'améliorer. Je sais que je n'arriverais pas à avoir le meilleur score. »

- *Est-ce fatiguant?*

« Oui beaucoup ? D'ailleurs vous avez du plus me voir à l'écran, c'est parce que j'étais par terre. »

- *Arrivez-vous à suivre le rythme?*

« J'essaye mais ce n'est pas facile. »

- **Il y a t-il des éléments qui sont susceptibles de vous perturber lorsque vous jouez?**

« Des chats qui t'agressent. Euh je ne vois pas. Hormis l'espace, ou alors les gens qui te bousculent. Il n'y a pas d'éléments perturbateurs quand on joue. Mais ça dépend dans l'état auquel je suis ; Si je suis joyeux, je mets sur pause et je mets fin à mon problème si j'ai envie. Sinon je reprends ma partie parce que j'étais à fond. »

Interview KARINE

- **Peux-tu me raconter ton expérience joueur? Première console, premiers jeux jusqu'à aujourd'hui? Fréquence de jeu / d'utilisation?**

“Je crois que le premier support sur lequel j’ai joué c’était la game boy classic, game boy advance, tous les jeux game boy. J’y jouais quand je n’avais pas école, mercredi après-midi ou le weekend. C’était plutôt des jeux d’aventure comme donkey kong country, où il y a plusieurs étapes. C’est pas répétitif, y a une évolutivité. Et puis après j’ai commencé les jeux pc. Du coup j’y passais plus de temps. Et puis ça dépend du temps disponible. Ça dépend des activités. Le jeu je l’utilise comme passe-temps quand j’ai rien d’autre à faire, quand j’ai un moment de libre. Le jeu il faut qu’il me plaise. C’est des jeux de gestion surtout, les sims, civilization, Anno 1404. Et puis la console wii, les jeux de danse et de sport.”

- **Peux-tu décrire les actions auxquels tu procèdes lorsque tu joues à MJ. Imaginons que tu démarre une partie, peux-tu décrire les gestes, les impressions, intentions. N'hésite pas à formuler tes pensées.**

“Au début c’est long l’animation où il marche, et qu’on ne peut pas passer. Après ça va vite on appuie sur danse et c’est bon. Pendant le jeu ensuite j’essaye de suivre la choré le mieux possible en faisant attention au score et aux appréciations.”

- **Est-ce que tu as besoin d’un contexte particulier pour jouer convenablement ?**

“Héhé, ben oui un ptit peu de place quand même”

- **Et par rapport aux gens avec qui tu joues ?**

“Oui, plutôt des amis, quelqu’un que je connais bien. Voilà, pour s’amuser”

- **Donc le lieu à une importance aussi.**

“Oui, il faut que ça soit un endroit sympa où t’as envie de jouer”

- **Donc chez toi ou chez des amis, en public?**

“Ben plutôt dans le milieu intrafamiliale ou amicale pas en public “

- **Explique-moi l’interface de MJ xp ? Quelles informations te donne t’elle lorsque tu joues ? Est-ce important? En tiens-tu compte?**

“Y a quand même un feedback par rapport à mon geste, y a une appréciation, et puis la jauge qui augmente, les gestes avenir qui sont précisés et qui permettent l’anticipation du mouvement, et oui, ça aide et j’en tiens compte sauf si je connais la chorégraphie et que je sais ce qu’il va se passer. Et quand tu connais pas du tout le jeu, il faut se baser sur ça. Il faut prendre en compte plusieurs paramètres, c’est pas évident, il faut avoir un balayage spatial assez important pour capter les infos à droite à gauche tout en bougeant ton corps et en comprenant ce qu’il faut faire. Ça fait appel à plusieurs processus cognitifs.”

- **En quoi l'interface wiimote augmente t'elle ou diminue t'elle ton engagement dans le jeu**

“Parfois quand je réussi pas trop je me dis : mince ça marche pas, c'est la wiimote qui déconne, et c'est possible car parfois dans certains jeux t'es obligé de mettre à jour un petit peu comme dans wiisport resort. Donc c'est vrai que des fois on se demande comment ça interagit et s'il faut la tenir d'une certaine manière pour que ça marche mieux. Voilà on est toujours dépendant de l'objet quand même.”

- **Quel facteur extérieur estimes-tu perturbant dans le bon déroulement du jeu. Si on vient et qu'on te pousse et qu'on t'empêche de jouer. Qu'est ce qui peut te gêner.**

“Par rapport à la wii tu veux dire.”

- **Par rapport à ton jeu. Qu'est ce qui peut te perturber.**

“Par exemple c'est sympa quand tu joues et que tout le monde est dans l'ambiance et regarde, et quand y a des gens qui essaye de focaliser les autres sur un autre tâche, et qui se dises gêné par le jeu parce qu'on fait trop de bruit et qui donc font des activités à côté pour essayer de gêner ou alors des gens qui vont se moquer ou critiquer le jeu et dire que c'est nul et finalement qui vont pas être dans la partie avec nous.”

- **Et comment tu réagis par rapport à ça ?**

“Je peux essayer de faire comprendre qu'on est en train de jouer, ou alors voir que c'est peut-être pas le moment et que je pourrais recommencer plus tard.”

- **Quel élément du jeu trouves tu particulièrement cohérent avec ce que tu attendais de lui ? Et quel élément tu trouves moins cohérent ?**

“Ce que je trouve cohérent c'est qu'ils essayent de recréer une sorte de clip, avec des animations derrière, une interface particulière. Comme dans thriller par exemple, ils essayent de refaire le clip un petit peu. Les personnages ont la tenu qu'on connait donc ça nous replace dans le contexte et c'est assez cohérent par rapport au principe du jeu. Après ce qui est incohérent, c'est difficile à dire, je vois pas trop d'incohérence en fait.”

- **Est-ce que tu vois des axes d'amélioration qui rendrait le jeu plus conforme à ton imagination ?**

“Peut-être qu'on pourrait voir plus d'éléments réel, le vrai clip. En fait il y a peut-être pas assez de documentation par rapport aux chansons. Parce que là finalement on voit que le jeu a été créé à partir des chansons et des clips donc c'est une espèce de copie. Ça aurait été pas mal pour le joueur d'avoir plus d'éléments réels.”

- **Pourquoi utilises-tu ce jeu? Peux-tu me citer les qualités spécifiques de ce jeu?**

“Parce que c’est un nouveau jeu de danse, un genre que j’aime bien et c’est MJ. Y a un panel assez large, des chansons qui datent de son début jusqu’aux dernières. Ils ont fait un effort sur les graphismes.”

- **Est-ce que tu ressens du plaisir à jouer et à quel moment ?**

“Oui, quand la chanson commence et que ça y est faut danser, il faut s’activer, et c’est vrai que je m’amuse d’autant plus quand je joue avec un partenaire.”

- **Est-ce que tu te sens impliquée et concentrée pendant une partie ?**

“Hahaha, Oui, ça c’est sur et surtout quand je joue toute seul en fait y a le challenge de réussir et de faire le maximum de points. Et du coup je suis très concentré, parce que c’est vrai que la tâche est assez difficile, il faut mettre en œuvre ses capacités d’imitation et de coordination. Ça demande une concentration ça c’est sur, faut savoir inhiber tous les éléments extérieur comme par exemple les paroles, les petites choses qui peuvent défiler, tout ce qui est à l’extérieur du jeu et être vraiment concentré.”

- **Est-ce que tu as l’impression d’effectivement danser ?**

“Ben ouais, ouais, après on est plus dans l’imitation, dans une danse imitative, c’est pas aussi libre que quand on danse parce qu’on voit qu’il y a une chorégraphie, mais ça donne tout à fait l’impression de danser.”

- **Est-ce que tu ressens une fatigue à l’issue du jeu ?**

“Oui, ça dépend des chansons, y en a qui sont plus fatigante que d’autres, mais c’est une bonne fatigue, on sent qu’on a fait des efforts, qu’on a fait du sport, c’est pas fatigant lassant.”

- **Tu as dit que t’aimais bien jouer pour le score, pour battre les autres**

“Oui parce que c’est vrai que dans le jeu y a cet élément-là, le score, il faut faire un bon score, y a des appréciations, qui fait qu’on peut progresser dans le jeu, et j’en tiens compte, c’est une petite compétition, ça pousse à s’améliorer et à battre le record.”

- **Qu’est-ce que pour toi jouer ?**

“S’amuser, rigoler, être surprise, faire des choses agréables.”

- **Pourquoi tu joues à ce jeu ?**

“Parce que je trouve que l’idée de danser est sympa, et y a les chansons de MJ, j suis pas une fane particulière de MJ, mais je trouve quand même le jeu sympa, c’est amusant. Je trouve que c’est bien fait, c’est assez cohérent. Par rapport à d’autres jeux comme juste dance 2, y a plus de chansons, c’est plus intéressant. Et puis y a le challenge de MJ pouvoir danser les choré de MJ c’est quelque chose, c’est assez sympa de faire quelque chose comme ça.”

- **Selon toi quel est le meilleur moment du jeu?**

“Quand tu découvres la chanson, quand tu cliques sur commencer, que la scène se met en place et puis tout d’un coup il faut que tu te concentres, ça va commencer il faut que tu comprennes qu’est ce qu’il faut faire en premier, j’aime bien cette phase de découverte et d enchainement. Et puis après quand le score s’affiche, quand ça monte, j’trouve ça sympa aussi.”

- **Que penses-tu personnellement des jeux vidéo?**

“J’aime bien les jeux vidéos tant qu’ils sont diversifiés, qu’ils plaisent à tous les publics, qu’ils s’élargissent, qu’ils proposent des choses nouvelles, qu’ils nous abrutissent pas et qui permettent de s’amuser, de s’épanouir. C’est un plaisir, c’est divertissant, y a une composante sociale.”

Deuxième partie
Analyse des données et design
d'interface

Pourquoi Michael Jackson?

Dans cette étude sociologique nous avons choisi d'analyser la pratique du jeu Michael Jackson : The experience, sur la wii, principalement pour deux raisons.

- La première est que, selon nous, ce jeu offre des perspectives intéressantes et peut apporter des éléments intéressants de l'usage des jeux vidéo sur nouvelles interface, ceci compte tenu de son succès et de son caractère innovant.
- La seconde est pragmatique. Nous avons pu grâce à la sortie récente de ce jeu, trouver suffisamment de joueurs et ainsi disposer d'assez de contenu pour mener à bien cette étude.

Afin d'analyser le jeu nous avons procédé en plusieurs étapes :

- Nous avons premièrement fait ressortir plusieurs lignes directrices qui nous paraissaient particulièrement adaptées au jeu et à la wii. Nous avons pour cela, développé toute une série de questions, s'attachant à comprendre ce qui chez le joueur pouvait provoquer l'engagement ou le désengagement tant au niveau du joueur, de son corps, que dans la relation du joueur à l'interface gestuelle, et plus spécifiquement à l'interface de *Michael Jackson*. Ces différentes questions pourraient se résumer dans la problématique suivante : En quoi un engagement accru du corps fait varier l'immersion du joueur et qu'est ce que les nouvelles interfaces et nouveaux dispositifs – la wii – amènent en terme d'utilité pour le joueur? Comment ceci se retrouve exploité – ou non – dans le jeu *Michael Jackson the experience*?
- En second lieu nous avons établi un guide d'entretien afin de pouvoir interroger nos joueurs sur leurs pratiques. Nous avons tâché lors des différents rendez-vous de mener cette étude de la manière la plus réaliste possible, en interrogeant le joueur mis en situation habituelle de jeu : chez lui, en soirée, en couple. En fonction du temps qui nous était imparti et du matériel contraignant – caméra – nous avons pu procéder à cette étude dans des conditions optimales.
- Enfin, nous avons lors de la dernière séance en cours, étudié de très près les vidéo et les entretiens passés par nos joueurs afin de découvrir 4 phénomènes liés à l'usage du jeu *Michael Jackson*. Pour cela, nous avons dans un premier temps divisé chaque joueur afin que chacun puisse se concentrer dans le détail sur la pratique de ces derniers. Puis nous avons procédé à une "table ronde" afin de confronter nos résultats, résultats que nous allons vous présenter.

I PROFILS DES JOUEURS

Après une premier visionnage des situations de jeux et une première relecture des entretiens, nous avons pu catégoriser nos joueurs, établir des profils types en nous basant sur la thèse d'Emmanuelle Jacques. Les profils retenus se verront justifiés tout au long de ce compte-rendu.

Hugues 23 ans : situation expérience SOLO

D'après son expérience joueur, *Hugues* est un joueur aguéri qui a commencé sur l'AMSTRAD et a utilisé énormément de consoles : Megadrive, Saturne, PS1, Gamecube, Wii ; et qui est également un joueur PC. Son temps de jeu s'est vu augmenté au fil des années, il joue actuellement de 2h à 2h30 par jour. *Hugues* est un joueur AGILE : il s'appuie sur ses connaissances des consoles de jeux et sur ses acquis de jeux vidéo pour jouer à *Michael Jackson*. Il connaît les contraintes liées à l'utilisation de la Wii et possède donc une bonne utilisation de cette dernière. Il possède également un naturel "compétiteur" sur lequel nous reviendrons tout à l'heure. *Hugues* joue à *Michael Jackson*, pas par affinité avec les jeux de danse mais plutôt pour découvrir ce type de jeu et surtout parce qu'il s'agit de Michael Jackson.

Karine 23 ans : situation en couple

D'après son expérience joueur, *Karine* possède une moins grande connaissance des consoles. Elle a pratiqué le jeu sur console portable, puis son temps de jeu a augmenté avec le PC et les jeux de gestion. Elle joue essentiellement sur la wii à des jeux de danse et de sport. D'après ce que nous avons pu voir de *Karine*, elle possède le profil AGILE mais tend également vers le profil CHAMPIONNE – notamment parce qu'elle ne partage pas ses connaissances de la wii et parce qu'elle fait très attention au score. Nous n'avons pas tranché entre ces deux catégories puisqu'elle présente des éléments aussi bien d'un joueur agile qui connaît bien la technologie et qui est en fusion avec le jeu, que d'un joueur champion qui s'entraîne seule et joue sérieusement.

Yannick 24 ans : SOLO et entre AMIS

Yannick se définit comme joueur et connaisseur de jeux vidéo depuis tout jeune sans pour autant se considérer comme un "hardcore gamer". Il possède une connaissance assez large des jeux vidéo et de la culture vidéoludique. Il apprécie surtout le jeu sur console. Même s'il joue le plus souvent tout seul, il considère le jeu vidéo comme un vecteur de convivialité. Même si *Yannick* connaît bien la Wii et possède une bonne connaissance des jeux vidéo, il n'arrive pas à transférer ses connaissances sur Michael Jackson the experience. Il est attiré par la fluidité et la facilité de prise en main intuitive de la wii et recherche dans ce jeu la fluidité de l'action agile. Pourtant il est en difficulté; il ne transfère pas ses connaissances et est anxieux, voir frustré de ne pas y arriver. Ceci fait de lui un OUTSIDER.

Flo 22 ans : En SOIREE

Tout comme *Hugues*, *Flo* possède une grande expérience joueur qui passe des consoles au PC, il a joué à beaucoup de titres et de natures très variés - super mario world, zelda, secret of mana, starcraft, GTA. Il joue entre 1h et 2h par jour. *Flo* ne joue pas à la wii chez lui. Il joue exclusivement en soirée, avec des amis. En fonction de son expérience joueur, et de son approche de la wii, *Flo* entre selon nous dans deux catégories, il est un joueur AGILE – en vue de sa grande connaissance des jeux vidéo et des consoles – mais il est également un **SUIVEUR**.

Flavien 24 ans : entre AMIS

Flavien n'est pas un joueur, il n'a pas connu les jeux vidéo dans sa jeunesse. Sa seule entrée de l'univers des jeux vidéo s'est fait par le contact de ses amis. C'est donc toujours par le biais de son entourage qu'il a pu aborder le jeu vidéo. Il ne provoque par les situations de jeu, mais ne refuse pas si celles-ci se présentent à lui. En vue de cette expérience, nous pouvons constater que *Flavien* n'est pas un joueur régulier : ce qui le pousse à jouer à *Michael Jackson* c'est avant tout la convivialité d'un "jouer ensemble". L'entrée intuitive de la wii lui permet de jouer sans avoir de difficulté au départ, il peut donc participer facilement au jeu, et rejoint une partie en cours simplement pour partager un moment entre amis. C'est avant tout sa nature sociable qui l'amène à jouer, ce n'est pas le jeu en lui-même. Flavien est un suiveur.

II LES PHENOMENES OBSERVES

Au cours de nos analyses, nous avons pu observer quatre phénomènes liés à l'utilisation de la Wii et du jeu Michael Jackson the experience.

1. TRANSFERT DE COMPETENCE

Les différents joueurs que nous avons pu observer ont souvent révélé un transfert de compétence lié à leur pratique du jeu vidéo. Ce transfert de connaissance se manifeste de deux manières différentes.

- Importation de connaissance dans le jeu et sur l'interface : Il s'agit ici d'utiliser sa connaissance de l'univers vidéoludique dans la nouvelle interface et le jeu *Michael Jackson*. Plusieurs joueurs ont démontré, volontairement ou à leur insu certains automatismes liés à leur connaissance des jeux vidéo et à leur pratique.

Hugues

"Je pointe sur le menu pour démarrer la partie. Je suis un gros flemmard, j'utilise les touches directionnelles pour choisir les chansons pour ne pas pointer sur l'écran."

Vidéo(s) de Hugues partageant ses compétences avec Flo : cherche à transmettre ses connaissances classiques de joueur de console.

Vidéo de Hugues utilisant la manette Wii comme une manette classique : ne bouge plus – position joueur / se bloque et utilise les flèches.

- Exportation des connaissances du jeu : Il s'agit ici de transporter les compétences qui peuvent être acquises par le jeu *Michael Jackson the experience*, au travers des mouvements mimétiques que permet l'interface gestuelle, dans une situation totalement déconnectée du jeu. Il apparaît que *Michael Jackson* donne la possibilité d'exporter les chorégraphies apprises dans d'autres situations, festives ou dansantes. *Michael Jackson* n'est pas seulement un jeu : il propose une dimension d'apprentissage, et permet donc de s'extrapoler vers l'art de danser.

Hugues

"[...] j'ai la sensation de danser et quand je regarde les gens jouer à ce jeu, j'ai la sensation qu'ils dansent, j'ai la sensation de chorégraphie qui est donnée et non pas juste la sensation de voir des gens répéter les gestes que la wii leur ordonne de faire. On pourrait voir des gens répéter la choré en boîte, ça ne serait pas spécialement choquant. Ça serait presque normal, pour moi, de débarquer en boîte et d'entendre une chanson de *Michael Jackson* et de voir des gens refaire leur choré qu'ils ont appris par coeur sur la wii. Ça me ferait particulièrement rire mais en bien, ce ne serait pas du foutage de gueule."

Par exemple dans le cas de *Karine*, il y a une véritable dimension d'apprentissage, un aspect "par coeur" des chorégraphies. Le challenge réside dans cette possibilité de refaire à la perfection

les chorégraphie de *Michael Jackson*.

Karine

“Les gestes à venir qui sont précisés [...] j’en tiens compte sauf si je connais la chorégraphie et que je sais ce qu’il va se passer”

“Il y a le challenge de pouvoir danser les choré de *Michael Jackson*, c’est quelque chose!”

Il faut donc tenir compte de ce double sens : importation de connaissance et exportation. Ceci ne doit pas être fait de manière implicite comme il semble que ce soit le cas. Notamment dans la situation de *Yannick*. *Yannick* qui est un joueur aguerri et un connaisseur de Jackson et de la wii n’arrive pas à appliquer toutes ses connaissances.

Yannick

“**[Est-ce que vous pensez que ce jeu permet d' "incarnez" Michael Jackson, est-ce que vous y croyez?]** Si on est un bon danseur à la limite, si ce n'est pas le cas, non, c'est juste un jeu de danse comme un autre. C'est même frustrant pour un fan comme moi je trouve.”

Il ressent de ce fait une grande frustration que ce soit en solo ou en coopération. Ce désir est explicite chez *Yannick* puisqu’il ne parvient pas à "ressentir" la danse : il se concentre essentiellement sur le mouvement de ses bras et ne parvient pas à bouger ses jambes.

Yannick

“Ce jeu m’énerve assez rapidement.”

Ceci est donc un point à creuser. Il faut développer de manière explicite à la fois la possibilité d’incorporer ses propres connaissances dans le jeu mais aussi de pouvoir les exporter. (Cf. Préconisation). On retrouve ce phénomène formulé de manière très explicite dans le cas de *Flavien*. *Flavien* est un musicien, il est donc familier du rythme. Pour lui, c’est l’importation de ses connaissances qui lui permet de gagner.

Flavien

“Etant musicien j’ai du rythme mais mon corps et moi on n’est pas en réel accord sur les pas de danse. Je dirais que j’essaie d’avoir le maximum de rythme; en tout cas c’est l’élément qui pourrait me faire gagner une partie.”

Il manque pour lui une dimension plus poussée dans ce domaine là.

Flavien

“Bon on bouge son corps en rythme c’est vrai, de là à dire que c’est danser....”

Il y a un véritable appel des joueurs à une relation entre le jeu et les connaissances passées et futures. Ceci nous amène donc aux problèmes concernant le geste mimétique et le geste gagnant. En effet l’impression de danser étant très présente et exportable, comment faut-il doser le geste mimétique? Pourtant la volonté d’utiliser des connaissances liées à l’univers des jeux vidéo et notamment des consoles d’anciennes générations est également présente : il y a donc aussi une volonté de trouver un geste raccourcis, gagnant et pour le coup qui n’est pas mimétique. Logiquement, dans la partie conception nous reviendrons sur le problème de la marge de manoeuvre lié au geste gagnant et mimétique mais aussi concernant la question de la fluidité de l’action, qui même dans le cas du geste mimétique peut paraître comme non approprié (Cf.

Yannick). C'est donc sur les exportations possibles que nous nous interrogerons.

2. INTERACTION HOMME-MACHINE : INTERFACES DIFFUSES, TANGIBLES, INTANGIBLES (WiiMote / picto)

Ce phénomène révèle le lien qui unit le joueur à l'interface et au jeu. En effet ce lien n'est pas toujours manifeste, il est parfois insuffisant. Les différents joueurs que nous avons étudié ont tous manifesté d'une manière ou d'une autre le plaisir d'être reconnu par le système.

Flo

“J’essaie de repérer le capteur pour essayer de gérer où je vais me positionner.”

Hugues

"Moi, comme sur pas mal de jeux wii, j'ai tendance à faire tout et n'importe quoi, juste pour m'amuser je gigote le pointeur sur l'écran, j'aime bien ça fait chier les gens."

Yannick

“ [...] la wiimote apporte un élément d’immersion, même si elle n’est pas aussi précise que je le voudrais.”

Ce plaisir se transforme aussitôt en frustration si le joueur n'a pas le sentiment d'être reconnu par le système.

Karine

“Parfois quand je réussis pas trop je me dis : [...] c’est la wiimote qui déconne”

Ceci révèle un mauvais retour du système, un feedback qui n'est peut être pas encore assez développé.

Vidéo Karine : mauvaise reconnaissance de la WiiMote

Cependant la reconnaissance du système n'est pas nécessaire. En fin de compte elle n'est nécessaire que pour celui qui tient la manette. De là nous pouvons supposer un désengagement du joueur qui n'est pas dépendant de l'interface. Un dispositif comme la wii, encore muni d'un périphérique "classique" est enclin à un désengagement à tout moment : c'est ce que nous appellerons le "lâcher de la manette" qui peut se faire à tout moment.

Flo

“Je suis du genre à lâcher la manette en plein milieu de la partie s’il y a vraiment besoin.”

De plus la manette peut être perçu comme un élément gênant l'immersion.

Flavien

“Ben, ça diminue beaucoup le réalisme, c’est comme si on avait un bâton dans la main, ça déséquilibre un peu ton corps, surtout sur *Michael Jackson* où il faut avoir des mouvements assez amples.”

Contrairement au Kinect qui ne peut être lâché, où le mouvement suit le joueur quoiqu'il arrive, la wii, disposant d'une manette, peut comme tout autre support être abandonné. La manette est en soi une interface classique de jeu vidéo. Sa présence est donc remise en question. Ceci est la plupart du temps perçu de manière positive par les joueurs :

Hugues

"Ce jeu a l'avantage de pouvoir être joué directement, sans jouer directement, c'est-à-dire sans que le jeu sache qu'on joue, en fait, on peut jouer. Du coup, on peut se retrouver avec plein de monde et ça marche bien, on se fait pas chier à attendre notre tour à jouer."

"Pour moi il [le jeu] est réussi, il permet de jouer nombreux, à condition d'avoir l'espace suffisant, mais il permet de jouer à pas mal de monde sans avoir besoin d'avoir 48 manettes, sans avoir à laisser son tour et à dire "Tiens c'est toi qui joue pendant ce temps je m'assois sur le divan et je te regarde".

Flo

"Une personne qui n'a pas la manette peut très bien faire la chorégraphie quand même."

Cependant, si ce dispositif devient inutile, le jeu ainsi que la wii perd de son utilité. Il nous faut donc trouver le moyen de créer un lien plus fort entre le joueur et la machine, de créer un sentiment d'immersion plus fort chez le joueur.

Celui-ci se révèle chez les joueurs à travers trois critères :

- le graphisme

Flavien

"Je trouve que la finition n'a pas un rendu terrible"

- une meilleure compréhension de l'interface :

Flo

"On ne voit pas assez les pictogrammes et certains ne sont pas compréhensibles facilement [...] Les pictogrammes devraient être plus gros, ou alors changer la façon de les faire, car il y a des fois, je ne comprends pas du tout ce qu'ils me demandent."

- la nécessité de disposer d'un environnement approprié

Karine

"Il faut savoir inhiber tous les éléments extérieur comme par exemple les paroles, les petites choses qui peuvent défiler, tout ce qui est à l'extérieur du jeu"

Hugues

"Généralement je suis tout seul dans mon salon, il y a peut être quelqu'un à côté, mais il ne joue pas, ce n'est pas véritablement dans le jeu. Je déplace la table basse qui est devant la tv et qui prend de la place. Je me fais un petit espace, histoire de pouvoir un peu mieux me déplacer sur les côtés si j'ai besoin."

Vidéo de Hugues se créant un espace : vérification s'il n'est pas intrusif – vérifie qu'il ne dépasse pas son espace

Nous avons donc ici à faire à un problème de reconnaissances réciproques entre le joueur et l'interface. Ceci soulève différentes problématiques :

- Jusqu'à quel point le fait d'être en interaction avec l'interface est plus important que la danse ?
- Question du gameplay : si tout le monde peut participer, quel est le lien entre le joueur et l'interface ? Quel est le gain du joueur en terme d'engagement et de gameplay d'être reconnu par l'interface ? Interaction avec le gameplay et la musique : est-ce la même chose ?

3. COMPETITION

L'un des phénomènes le plus récurrent et qui est partagé par la quasi-totalité de nos joueurs, c'est avant tout celui de la compétition.

Flo

“Quand je gagne, [...] je me gausse.”

“Quand tu joues avec les autres, voir que toi tu y arrives à certains moments de la chorégraphie et pas les autres, ça te fait plaisir.”

Hugues

"C'est super sympa, il y a un esprit de compétition qui entre en jeu, chez moi et généralement avec les gens avec qui je pratique ce jeu. On va forcément se battre :
"C'est moi qui fait le meilleur score! Je t'ai battu!"

vidéo Karine "Yes"

Cette compétition peut se révéler comme un véritable challenge ou le but n'est plus alors de s'amuser mais de marquer un maximum de point, c'est-à-dire de parvenir à un point de perfectionnement de soi. On retrouve ici la possibilité d'évaluer sa performance.

Karine

“**[Est-ce que tu te sens impliquée et concentrée pendant une partie ?]** Hahaha, Oui, ça c'est sur et surtout quand je joue toute seule en fait : y a le challenge de réussir et de faire le maximum de points. Et du coup je suis très concentré, parce que c'est vrai que la tâche est assez difficile, il faut mettre en œuvre ses capacités d'imitation et de coordination. Ca demande une concentration [...]”

“Dans le jeu y a cet élément là, le score, il faut faire un bon score”

“C'est une petite compétition, ça pousse à s'améliorer et à battre le record”

“Quand le score s'affiche, quand ça monte, j'trouve ça sympa aussi”

Vidéo de Karine Compétition -scoring

Yannick

“Quand je joue à un jeu je n'aime pas perdre en général. Je me donne à fond si je peux”.

Cependant la compétition, le fait de gagner n'est pas une valeur absolue dans *Michael Jackson*, on retrouve en effet la conviabilité.

Flo

“Sur ce jeu là, ça ne me dérange pas de perdre.”

“Jouer ? J'y vois plusieurs aspects : [...] tu joues à un jeu qui te donne du plaisir et auquel tu te marres quand tu y joues. [...] Après, il y a une autre vision du jeu [...] qui me permet de me dire “je vais essayer de me surpasser et de faire mieux que les autres”.”

Il est donc possible de relever deux types de joueurs :

- compétition à plusieurs

- compétition solo

La compétition solo a tendance à s'effacer dans une situation conviviale.

Yannick

“Il n’y a pas de vraie compétition quand on joue à plusieurs.”

La compétition peut également désengager le joueur ou être annulé si on ne se sent pas assez bon, comme l'illustre le cas de *Flavien* qui ne fait que "s'incruster" dans les parties et qui se considère pas vraiment sur son terrain. Pour lui, peu importe la victoire puisqu'il considère qu'il ne peut pas gagner.

Flavien

“[Quand vous jouez avec quelqu’un d’autre, vous jouez pour le battre, pour avoir un meilleur score ?] Non parce que je ne suis pas bon”

Ce phénomène nous pousse donc à nous positionner au travers de cette problématique :

- Quel est l'impact du score sur le jeu des joueurs, sur leur relation avec la machine et les autres joueurs ?
- Quelle est la frontière entre la compétition et le collectif (concept de coopération) ? La compétition est-elle positive ? L'absence de narration est-elle un facteur impératif quant à la compétitivité du jeu ?

4. CONVIVIALITE ET PARODIE

Notre dernier phénomène touche à la convivialité et comportements sociaux qui peuvent y être associé. Nous avons décidé d'étudier le sentiment parodique qui se dégage dans plusieurs de nos vidéos et de nos entretiens.

Le fait de jouer à plusieurs amène une ambiance différente au jeu *Michael Jackson*. Ce jeu est souvent apprécié pour la possibilité de jouer à plusieurs.

Karine

« Oui, quand la chanson commence et que ça y est faut danser, il faut s'activer, et c'est vrai que je m'amuse d'autant plus quand je joue avec un partenaire ».

Yannick

“ L'avantage de ce jeu c'est qu'on peut jouer jusqu'à 5 personnes. Pour les soirées, c'est pas mal pour mettre l'ambiance. D'ailleurs on a joué à ça lors d'une dernière soirée.”

Le coeur de la réussite de *Michael Jackson* apparait pour *Hugues* comme la convivialité, le fait que le jeu incite les personnes autour du jeu à prendre part à l'expérience joueur sans posséder de manette. Cette convivialité hors jeu est également remarqué par *Flo*.

Flo

“Le tout, c'est de s'amuser tous ensemble !”

“On s'entrechoque, et ça ça donne un aspect assez marrant au jeu, parce qu'on ne comprend pas tout et on se marre comme des cons parce qu'on n'y arrive pas !”

Vidéo de Flo : Quitte l'écran de vue pour parler aux gens qui l'entourent sans que cela gêne la fluidité de son mouvement. Le but c'est d'être dans la soirée, non de marquer des points.

Vidéo de Hugues mais attention portée sur Mérédith qui se met à jouer sans la manette en arrière plan – reproduction de la chorégraphie.

Dans cette convivialité, ce jouer ensemble, on retrouve le partage d'une expérience et parfois même d'une similarité de l'incompréhension de l'action ce qui a tendance à lier les joueurs, plus qu'à les mettre en compétition. Ce jouer ensemble amène le sentiment de dérision et d'auto-dérision.

Yannick

“On se moque bien de chacun aussi.”

Vidéo : Karine Auto dérision

Flo

“Le meilleur moment de la simulation ? Je pense à celui où j'ai failli casser la lampe, c'était quelque chose d'assez improbable et je ne m'y attendais pas du tout.”

Vidéo de Flo heurtant la lampe

Vidéo de Hugues heurtant la lampe

L'auto-dérision est une entrée dans *Michael Jackson* qui est exploitée par certains joueurs. C'est notamment le cas de *Flavien*, qui ne joue que pour ça. Il s'incruste dans les parties des gens et exprime sa "gêne" de jouer en public en parodiant le jeu : il se moque du jeu et de la machine.

Flavien

“Donc je m’incruste dans une partie.”

“S’il y a des gens que je ne connais pas je ne pense pas que j’y jouerai. Pas de public.”

“La convivialité c’est le seul intérêt du jeu, en tout cas pour moi. c’est une bonne partie de rire qui s’annonce. Et de ridicule aussi.”

“[Quand vous jouez avec quelqu’un d’autre, vous jouez pour le battre, pour avoir un meilleur score ?] non parce que je ne suis pas bon mais ça me fait toujours plaisir si je peux notamment quand moi je fais **n’importe quoi** et que lui se prend pour *Michael Jackson*”

Vidéo de Flavien : Regard rivé sur l'autre et non sur l'écran. Son but est d'être bien dans le groupe, bien sur la même longueur d'onde et ne pas dénoter par rapport à l'autre. Comparaison intéressante avec Yannick qui est concentré et qui demande à ce que l'on ne le déconcentre pas.

Deuxième vidéo où Flavien exagère son mouvement : manifestation du parodique.

Ce phénomène qui appelle à un jeu ensemble, mais qui conduit surtout au sentiment d'auto-dérision est un élément intéressant qu'il est nécessaire de pousser dans la recherche d'une amélioration de l'interface de *Michael Jackson*. La parodie est très intéressante car elle inverse les pouvoirs : on ne se sent pas crétin ou inférieur, alors que c'est souvent le sentiment qu'on a vis à vis de la machine. Ce renversement crée la convivialité et repose la question des marges de manœuvre.

- Notre problématique pour ce phénomène tourne autour du rôle de l'objet ludique dans l'établissement d'une convivialité entre joueurs, et de l'instauration de l'auto-dérision dans le jeu ?

III PRECONISATION POUR AMELIORER L'INTERFACE DE *MICHAEL JACKSON* / CONCEPTION

*Grace à l'analyse des entretiens, nous avons obtenu plusieurs directions pour tenter d'améliorer le jeu. Certaines de nos préconisations sont des réponses à plusieurs des problématiques posées et se recoupent dans plusieurs de nos thèmes.
(les noms en gras sont les personnes qui ont inspirés ces différentes propositions)*

1. Améliorer le feedback et la reconnaissance de son mouvement : Les joueurs aimeraient avoir, au mieux, une reconnaissance de tous les membres. Sinon, une retro-action du système et la possibilité de corriger son mouvement : par exemple voir un personnage nous représentant en temps réel, avec un feedback direct (façon lapin crétiens ou guitar hero). -> **d'après Flavien, Yannick**

Se rattache à la fois à la connaissance et à l'interface

2. Réduire/augmenter la marge de manoeuvre en fonction de la difficulté : offrir au joueur la possibilité d'améliorer la précision de la WiiMote en fonction du mouvement et des niveaux de difficulté. Ainsi on peut laisser au joueur **suiveur** la possibilité de s'amuser sans grande précision (optique WiiSports) et au joueur **agile** la possibilité d'être satisfait de son geste mimétique. -> **Flavien, Flo pour "suiveur"; Karine, Yannick pour "agile"**

Connaissance

3. Revoir ses prestations : On pourrait donner la possibilité au joueur de s'enregistrer en train de danser pour s'améliorer par la suite, il pourrait même faire son propre clip. -> **Yannick, Hugues**

Connaissance

4. Exploitation maximale de la console wii et de sa "Manette" : L'utilisation des boutons de la WiiMote (bouton A !!) pourrait activer un « mode super » : ceci ferait appel à la connaissance du monde des jeux vidéo et des jeux de rythme comme G.Hero : cette proposition permet une utilisation complète de la plate-forme. -> **Hugues**

Connaissance et interface

5. Les clips de Michael Jackson : Une proposition récurrente est d'ajouter les clips de Michael Jackson si possible, en contenu bonus au minimum. -> **Karine, Yannick, Flavien**

Interface

6. Une mise en situation par deux biais :

- Il a été proposé d'augmenter le lien entre le joueur et l'interface. Pour faire ceci, il faudrait offrir une immersion supérieure par l'ambiance du jeu, une vraie mise en situation : quelques exemples de possibilités pour réussir cet effet sont la présence dans le jeu de projecteurs, d'une foule, d'une scène, d'un spectacle... (Guitar Hero, etc) -> **Flo**

Interface

- Le jeu pourrait interpeler un joueur au hasard dans un mode un joueur après l'autre. Ainsi un joueur serait mis en avant et il devrait reprendre la chorégraphie là où elle en était. (ex : *dance central*).

Tous

Convivialité et parodie

7. Les difficultés : Il serait certainement utile de proposer plusieurs niveaux de difficulté pour chaque chanson ? (peut-être) -> **Yannick**

Interface

8. Partage du score en ligne : Le partage du score en ligne donnerait une possibilité de compétition à grande échelle. -> **Karine**

9. Création de Modes

- Mode Story : Une évolution de la carrière de *Michael Jackson* en mode story permettrait un plus grand attachement du joueur au jeu et lui donnerait un challenge. -> **Tous**

Compétition

- Mode Fan : Un Mode « Fan » où le public élit son *Michael Jackson* selon le meilleur score renforcerait le sentiment de réussite du vainqueur de la partie. -> **Karine**

Compétition

- Mode freestyle : Un mode freestyle devrait être présent, à un moment dans la chanson le joueur peut se « lâcher » tout en trouvant le moyen d'obtenir des points grâce à un système spécifique de notation. **Flavien, Yannick**

Convivialité et parodie

- Mode apprentissage / école de danse : Un apprentissage par découpage des compositions, des mouvements serait très utile au joueur pour qu'il s'améliore. Ainsi un tutoriel serait proposé avec la possibilité de s'entraîner pas à pas avant la prestation. Il pourrait également y avoir une explication des pictogrammes (ajout de noms aux pictogrammes : aide mémoire) -> **Yannick, Flo, Flavien**

Interface

- Améliorer le mode coopération : Un mode coopération à plusieurs augmenterait l'esprit de compétition, ou de coopération. Si la choré est réussie, le public reste. Sinon il part mais il reste la possibilité de continuer la choré et donc de faire du score. -> **Tous**

Compétition

10. Les malus : Toujours pour augmenter l'esprit de compétition, un mode où on peut donner des « malus » à l'autre serait utile. La narration est symbolisée par la mise en situation (public !), ceci donne un léger sentiment de récit interactif. Il faut faire le meilleur concert. -> **Yannick, Karine**

Compétition

11. Les Mii : L'utilisation des Mii à la place de *Michael Jackson* renforcerait la compétition, l'immersion et permettrait d'améliorer son avatar. -> **“championne”, Karine**

Compétition

12. Meta game miroir : Une des propositions serait un Meta game miroir, c'est-à-dire où l'on peut faire des mouvements opposés (chorégraphie cachée). Ceci permet de développer le parodique mais aussi d'enlever la frustration des joueurs qui savent danser mais ne parviennent pas à faire du score sur *Michael Jackson* et de marquer des points à ce moment là. Au niveau des marges de manoeuvre (mode carrière, mode soirée) ceci permet de les redéfinir **Flavien, Yannick, Flo**

Convivialité et parodie

13. Customisation : La Customisation de *Michael Jackson* ou l'utilisation des Mii permettrait aussi d'augmenter la convivialité et la parodie. **Tous**

Convivialité et parodie

14. Karaoké : On pourrait proposer un mode karaoké plutôt que de mettre les paroles en bas de l'écran et qu'elles n'aient aucune utilité au jeu. *Yannick, Flavien*
Convivialité et parodie