

CONTRÔLE





4 Sommaire

15 Marché noir

24 Bad news, le jeu vidéo qui aide à lutter contre la désinformation

5 Editorial

16 | 17 Croire en la deuxième vie

25 Médiagraphie et Crédits

6 | 7 Collaborateurs

18 | 19 Le streaming, la télévision du futur?

8 | 9 Démystification d'un gamer

20 | 21 Voxpop: Achats in-game

10 | 11 L'avenir du jeu vidéo

22 | 23 La psychologie du jeu vidéo

12 | 13 Combien de départements y-a-t'il dans la conception d'un jeu vidéo?

14 Nous nous démarquons au Québec

Mot de l'équipe

Les jeux vidéo ça signifie quoi? Pour certain c'est un métier, mais pour le commun des mortels c'est une forme de divertissement, qui depuis plus de 50 ans, fascine l'imaginaire mondial. Les jeux vidéo ont su évoluer à travers le temps. Un énorme travail d'équipe de créateurs et d'artisans donne un rendement formidable qui permettra aux joueurs de vivre une immersion totale et une expérience de jeu qu'ils n'oublieront jamais de toute leur vie. Je vous dis Mario, vous me répondez Bros. Je vous montre un cercle jaune et j'enlève une pointe de pizza de celui-ci, la majorité d'entre vous me répondrez Pac-Man. La popularité de ce médium est telle que maintenant, l'industrie du cinéma va y pêcher des projets à plusieurs dizaines de millions de dollars. Pourquoi est-ce que je vous raconte tout ça? Parce que notre équipe a décidé de décortiquer ce sujet sous plusieurs angles pour que vous puissiez bien comprendre l'ampleur de ce passe-temps, ou devrais-je dire industrie. Contrôle présentera les nouvelles technologies telles que les écrans, la réalité virtuelle, mais également et plus précisément les jeux vidéo, car ils définissent l'ère dans laquelle nous vivons en ce moment. Notre but premier avec ce magazine est d'informer le lecteur sur ce qui se passe, mais aussi ce qui arrivera avec l'univers psychologique et technologique des jeux vidéo. En second plan, nous voulons, oui, informer, mais divertir le lecteur. Un magazine destiné à toutes les tranches d'âge ne doit pas s'empêcher d'avoir son aspect divertissant permettant d'accrocher le lecteur au magazine et aux articles de celui-ci. Dans cette optique, notre magazine serait au même pied d'égalité quand vient le temps de choisir entre une lecture ou jouer à des jeux vidéo. Un autre facteur déterminant de notre magazine est de créer une opinion, permettre aux lecteurs de se positionner sur des enjeux tels que la violence dans les jeux vidéo, le gambling ou encore les achats in-game. En abordant des sujets de la sorte, on discute avec des professionnels dans le milieu, des adeptes ou encore des gens qui ne connaissent pas ce monde pour avoir des avis les plus diversifiés possible. En procédant de la sorte, nous apportons des faits réels, des vraies statistiques ainsi que des arguments valides pouvant appuyer les opinions des lecteurs, mais sans oublier les témoignages qui permettent à nos lecteurs de s'identifier à travers ceux-ci. Tous les articles présents dans ce magazine sont écrits soigneusement avec de bonnes intentions en tête. Au nom de l'équipe de Contrôle, on vous souhaite une lecture divertissante, agréable, mais surtout réfléchie.

Collaborateurs

Tomy Tanguay

22 ans

Étudiant en créativité média au Cégep Limoilou, Tomy est quelqu'un aux grandes connaissances qui s'intéresse à une multitude de sujets. Sa passion pour les jeux vidéo se reflète énormément dans la création de ses textes, mais toujours avec une bonne touche d'humour. Il n'hésite jamais à exprimer le fond de sa pensée et a pour objectif premier d'aider les gens à sa façon.

Raphael Lachance

18 ans

Étudiant au Cégep Limoilou passionné dans le cinéma depuis son plus jeune âge. Le jeu vidéo l'a aidé durant les périodes difficiles de sa vie comme une sorte de thérapie et il croit au domaine du jeu. Avec l'œil aux détails, comme il se fait dire depuis qu'il est jeune, Raphael est le Directeur Artistique du magazine où il le rendra sublime avec un visuel précis qui donnera envie au lecteur et rendra la lecture amusante et intéressante. Le jeu vidéo a prit une place énorme dans sa vie et il voulait être au cœur de la rédaction sur le métier pour en parler avec des gens qui y travaillent et discuter de ça avec eu.

Léo Lebrun

17 ans

Étudiant actuellement en créativité et médias au Cégep Limoilou, Léo Le Brun est le rédacteur en chef du magazine. Avec des compétences en français, histoire et philosophie, il amène l'aspect soutenu de la langue et des faits. Son humour et son leadership lui permettent de supporter des interviews avec brio et de gérer que le travail de ses collaborateurs soit adéquat et complet.





Démystification d'un gamer

Un être puant, couvert de pustules, qui ne met pas les pieds à l'extérieur pendant des jours. C'est à ça que bien des gens pensent quand ils font face au mot gamer, un personnage typique du monde de l'internet. Oui l'image du joueur s'est améliorée au fil des années dû à la montée fulgurante du jeu vidéo dans notre société, mais reste que certains préjugés et idées préconçus habitent encore l'imaginaire collectif. J'ai décidé dans cette optique d'aller à la rencontre d'un vrai de vrai joueur. Quelqu'un de passionné depuis déjà belle lurette et qui lui aussi veut briser la stigmatisation autour de ce terme.

Raphael, 22 ans est un universitaire ordinaire, qui comme beaucoup de ses confrères, joue à des jeux vidéo dans ses temps libres. Très jeune, il commence en jouant avec le « GameCube » offert par ses parents en cadeau. Coup de foudre pour lui, mais moins pour ses parents qui était très strictes vis-à-vis son temps de jeu. Raphael me disait : « Dans le temps c'était surtout pour la journée où il pleuvait ou à la place d'écouter un film. ». Aujourd'hui, la motivation vient plus du côté social. Jouer lui permet de garder contact avec plusieurs amis éparpillés aux quatre coins de la province. Pour lui, jouer seul n'est pas quelque chose qui l'intéresse beaucoup, mais il doit avouer qu'il le fait quand même quand un excellent « Open World RPG » sort.

Bien entendu qu'il y a des gens qui jouent à des jeux pendant des heures de suite, ou encore qui jouent toute la nuit, mais pour Raphael, ce n'est pas concevable. Il essaie de se garder au minimum une heure de jeu par jour. Son horaire scolaire influence beaucoup celui du divertissement, mais il me dit qu'en général, il joue soit le tôt le matin et/ou le soir après souper, tout en gardant du temps pour sa compagne. S'il joue trop longtemps, il finit par être déconnecté du monde réel, ce qui lui déplaît beaucoup. Il finit par se sentir mal de ne pas donner l'attention

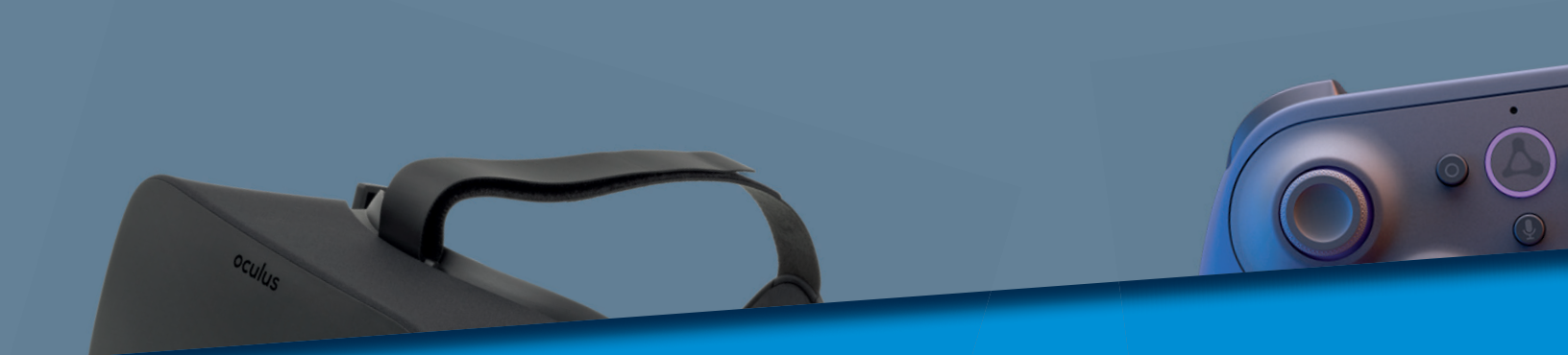
qu'il voudrait à sa petite amie. Cette limitation lui permet de bien balancer ses différents passe-temps et occupations et il se sent bien avec comment il gère ça.

Quels sont les avantages et inconvénients d'être un « gamer » d'après lui? Pour lui socialiser est le point le plus important. Quand il joue avec des amis, ils discutent oralement. « Je ne suis vraiment pas quelqu'un qui texte les gens, j'aime beaucoup mieux le faire oralement ». Physiquement, il n'y a aucun inconvénient pour lui. Il est quelqu'un de très actif dans la vie donc le côté sédentaire des jeux vidéo ne l'affecte pas vraiment. Cependant dû à son entourage qui n'a jamais bien perçu ce passe-temps, il considère les jeux vidéo comme une perte de temps un peu malgré lui. S'il investissait son heure de jeux à pratiquer la guitare, il se sentirait nettement plus productif. Il note tout de même que jouer à des jeux est beaucoup moins demandant que la guitare.

Les jeux vidéo sont devenus si influents, que maintenant d'autres formes de divertissement en découlent. Raphael aime bien écouter des séries qui sont connexes à des jeux vidéo comme The Witcher ou League of Legends. Il est aussi un adepte de YouTube. Il aime particulièrement écouter des vidéos qui par exemple décortiquent certains personnages de jeux.

Il y aurait en 2020, d'après Newzoo.com, 2,7 milliards d'individus que l'on pourrait qualifier de « gamer ». Raphael représente la grande majorité de ce chiffre. Une personne comme une autre qui avait un besoin de divertissement. Les grands tabloïds et le cinéma décrivent, au détriment de ceux-ci, la minorité, qui est trop souvent inventée de toute pièce.





L'avenir du jeu vidéo,

Ça fait 50 ans cette année que l'industrie du jeu est née. En 1972, Atari distribue Pong pour la toute première fois et connaît un succès commercial monstre. À l'époque, les gens ne pouvaient pas savoir qu'un simple jeu de tennis allait mettre en branle une industrie qui est évaluée aujourd'hui à plus de 100 milliards de dollars. Pour mettre en perspective, c'est plus que le double du chiffre d'affaires de l'industrie cinématographique. À l'époque, les gens ne savaient à quoi les jeux allaient ressembler dans 5 ans. L'industrie était en pleine croissance et personne ne pouvait deviner quelle direction elle allait prendre. Aujourd'hui, tout le monde s'attend à de plus beaux graphiques, de meilleure performance ou même à de nouvelles technologies comme la réalité virtuelle, mais est-ce que c'est vraiment ce qui nous attend?

Depuis sa naissance, l'industrie du jeu vidéo que nous connaissons met l'accent sur des consoles de jeux, petites machines qui servent à jouer aux jeux. À l'époque c'était très simple, « plug and play » comme l'expression le dit. Un adepte n'avait besoin que d'une console, une manette et son jeu favoris pour entreprendre plusieurs heures de plaisir. C'est sur ce modèle qu'est basée l'industrie de notre époque, mais le modèle a quand même beaucoup évolué en presque 50 ans. Les jeux physiques existent toujours, mais sont en voie de disparaître, l'avènement du jeu en ligne a apporté plusieurs frais supplémentaires aux consommateurs et les jeux sont plus lourds que jamais. Par lourd je parle bien évidemment de l'espace de stockage qu'ils utilisent. Pour vous mettre en contexte, le dernier Call of Duty occupe environ 250 gigaoctets, ce qui représente environ le double de la capacité d'un téléphone cellulaire.

Le futur des consoles de jeux, c'est quoi maintenant que la partie passé et présent est complétée? À quoi ressemblera notre support dans 5-10-15 ans? J'ai eu l'immense privilège de m'asseoir et de discuter avec plusieurs témoins, dont Alexandre Fiset, PDG chez Parable studio ici à Québec.

D'après lui, une grande partie du futur se situe dans le « Cloud Gaming » ou jeu à la demande dans la langue de Molière. Il dit et je cite : « Le streaming fait très partie du futur, même Netflix, se lance là-dedans. Pour quelqu'un qui n'est pas gamer, quelqu'un qui n'a pas envie d'apprendre toutes les spécificités ou, même, tout simplement de télécharger un jeu, le streaming enlève cette barrière-là. ». En effet, plusieurs grands studios comme Xbox et PlayStation travaillent d'arrachepied pour être le leader dans ce qui pourrait très bien être le successeur des consoles. Microsoft travaille déjà avec certains fabricants de télévision pour que le nuage de jeux soit directement accessible par celle-ci. Cependant, le progrès dans cette direction veut aussi dire un délaissement des anciennes technologies, comme le disque Blu-ray. Questionné sur cet enjeu, Alexandre dit que oui les disques c'est frustrant et qu'il aime beaucoup mieux l'approche de Nintendo avec leurs cartouches, mais qu'ils sont et seront là pour encore quelque temps. C'est grâce au disque quand même qu'il est possible de revendre des jeux, d'installer un jeu sans connexion internet, ou tout simplement de le passer à un ami. La vraie transition viendra quand ces problèmes seront réglés.

Avec toutes ses technologies qui apparaissent si vite, de nouvelles branches se forment dans le monde des jeux vidéo. La réalité virtuelle en est une. Commercialisée depuis environ 10 ans, la technologie est en pleine croissance exponentielle. Facebook, HTC, Valve sans n'en nommer d'autre sont devenues dans les dernières années les leaders de l'industrie, Facebook visant plutôt le grand public. Pour ceux qui ne connaissent pas la réalité virtuelle, le concept est simple. Le joueur met un casque qui le transporte dans un monde hyper immersif. Il peut ensuite se déplacer principalement en utilisant des manettes qui fonctionnent un peu comme celle de la Wii, mais plusieurs autres gadgets existent aussi pour faciliter l'expérience. Dans ce monde, il est possible de jouer à des jeux, comme Half-Life Alyx



où sommes-nous?

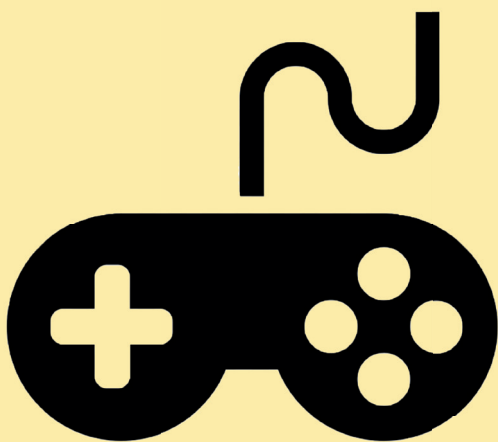
ou SuperHot, mais aussi de discuter et de passer du temps avec les autres. C'est sur ce point que Facebook veut mettre l'accent. Avec son projet de Metaverse, Facebook souhaite devenir la figure de proue de la fusion entre réseaux sociaux et réalité virtuelle. Sur les personnes sondées à propos de ce projet, tout m'ont dit qu'ils avaient peur de ça et qu'ils n'y participeraient probablement pas. Marie-Hélène, une « non-gameuse » et Jérémy Giroux, un « gamer » s'entendent pour dire la même chose. Oui ils croient que l'avenir se situe dans la réalité virtuelle, mais que le côté social devrait rester dans le vrai monde. Mr Fiset renchérit en disant : « Un jour ça va intégrer la vie des gens, mais reste à voir quelle forme ça va prendre. Je pense qu'il va falloir voir le monde extérieur et interagir avec les autres, car, tant qu'on n'aura pas ces deux facteurs-là, ça ne deviendra pas mass market. ». Malgré ça, il mentionne aussi que l'écran est meilleur et moins dommageable, car le sujet voit partout autour de lui.

L'industrie se situe où là-dedans? Avec un chiffre d'affaires qui ne cesse d'augmenter, comment est-ce que le modèle d'affaires va changer à l'avenir? Les fondations de ce fameux avenir ont déjà commencé à être coulées depuis quelques années déjà. Vous reconnaissez certainement les mots « microtransaction » ou encore « battlepass ». Ces méthodes sont utilisées en chœur avec le modèle « Free to play », bref les jeux. Cette façon de faire mise sur le fait que le joueur va dépenser de l'argent dans la boutique du jeu pour acheter des items aléatoires et des cosmétiques entre autres. Ensemble, ces techniques rapportent des millions de dollars aux développeurs chaque année. D'après Alexandre il faut se méfier de ce modèle à long terme parce qu'il y a beaucoup de ressemblance avec les jeux de hasard. Les joueurs aussi s'attendent à voir beaucoup plus de microtransactions comme Jérémy me le mentionnait. Il ne serait pas surpris de voir que le prochain GTA ait un mode « battleroyale » (mode de jeu extrêmement populaire à l'heure actuelle dans le monde vidéoludique qui utilise très souvent le modèle free to play. Le principe est de se battre contre plusieurs joueurs

jusqu'à ce qu'il ne reste qu'une seule personne en vie.)

Du côté des développeurs et de tous les gens qui travaillent dans l'industrie, l'avenir est prometteur. Il est plus facile que jamais de faire un jeu aujourd'hui sans même aller à l'école. Alexandre, qui est lui-même un « self-made man » dit qu'un jeu du style simulateur de marche peut être réalisé en 3 mois grâce à l'immense librairie de modèles 3D maintenant disponibles sur internet et moteurs de jeux facilement accessibles. Qu'arrive-t-il si un nouveau moteur de jeu sort et que je ne sais pas m'en servir? Il y a des gens comme Alexandre qui apprennent très facilement en travaillant, mais pour d'autres qui ont besoin d'une pédagogie différente, l'industrie (principalement les plus grandes entreprises) offre sans relâche des formations, des « masterclass » et des cours privés pour garder leurs employés à jours.

Depuis le début de la pandémie, le nombre de gens qui jouent à des jeux vidéo augmente de façon fulgurante. Les dépenses dans les jeux vidéo aux États-Unis lors du premier trimestre de 2021 ont grimpé jusqu'à 15 milliards de dollars, une augmentation de 30% face à l'année précédente. L'engouement pour cette forme de divertissement prend de l'ampleur jour après jour. Un avenir sans jeux vidéo semble très peu propice. Si on mélange les prédictions de Jérémy et Marie-Hélène avec les informations que nous avons à l'heure actuelle, les jeux vidéo auront l'air de ceci. Une puce derrière l'oreille qui vous transporte dans un monde virtuel où tout est possible. Un monde que vous pouvez rejoindre gratuitement, mais où vous pouvez acheter pratiquement toutes les mêmes choses que dans le vrai monde; vêtements, voitures, nourriture et j'en passe. Ce monde imaginaire serait aussi rempli de joueurs en tandem avec des intelligences artificielles, donc quelqu'un ne pourrait pas savoir s'il discute avec un humain ou un robot. Est-ce que votre conception de l'avenir ressemble à ça?



Combien de départements y a-t-il dans la conception d'un jeu vidéo ?

La conception d'un jeu vidéo a évolué depuis le premier au monde, celui de Tennis for Two. Les jeux sont de plus en plus gros et mettent de plus en plus de temps pour les concevoir qu'auparavant. Nous les classifions dans un genre AAA ou bien B. Les jeux classés triple A sont des jeux dotés de budgets de développement et de promotions plus élevés. Les joueurs et critiques s'attendent à ce que le jeu soit de grande qualité. Le jeu doit faire un grand succès pour être côté AAA. C'est pour cela que les entreprises qui créent des jeux AAA doivent être composées d'énormes équipes. Par grosses entreprises, je parle bel et bien de Activision, Beenox ou bien Blizzard qui ont des équipes monumentales dans la création de jeu AAA.

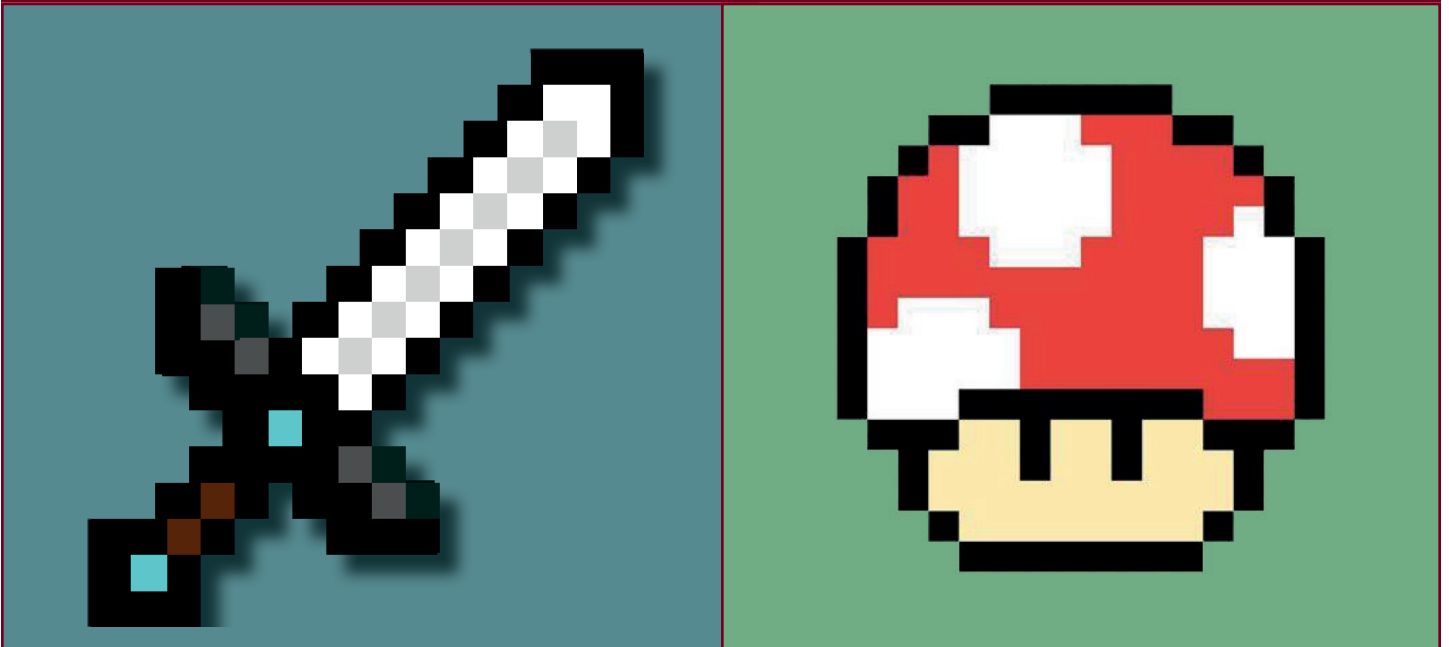


AAA





Dépendant de l'échelle de classement d'un jeu, nous pouvons déterminer ensuite le nombre d'employés et d'artisans qui feront partie de l'équipe. Selon Karl Harrisson, professeur de Jeu vidéo au Cégep Limoilou, plus le jeu est gros, plus il y aura de membres et de départements différents. La conception d'un jeu ressemble énormément à celle du cinéma. Tout commence par la préproduction, ensuite la production et pour finir la postproduction. C'est un univers très complexe et qui demande énormément de travail. Un métier avec beaucoup de convergence finalement. Il y a une équipe de production avec un scénariste puis une équipe de postproduction avec des artistes conceptuels. Les artistes conceptuels sont ceux qui mettent en image la vision du scénariste. Le monde et tout ce que pense le scénariste seront mis en image. Pour bien débiter un jeu, il faut une histoire. Naturellement, chaque jeu doit avoir une histoire même si c'est un jeu en ligne où les joueurs doivent se tirer dessus. Une fois l'histoire créée, ce sera au tour des artistes 3D. Ils reprennent les idées de l'artiste conceptuel pour en faire de la modélisation. Ils donneront une perspective au personnage pour le rendre réel. Ils feront aussi les décors du jeu qui donne l'ambiance et le terrain pour permettre au joueur d'explorer. Ils devront mettre beaucoup d'objets dans le décor pour que le concepteur de niveau puisse créer de l'interaction entre le joueur et l'objet qui lui servira éventuellement dans sa quête. Dans le même genre, il y a le concepteur de personnage qui donnera vie au personnage principal et aux divers autres aussi. Le concep-



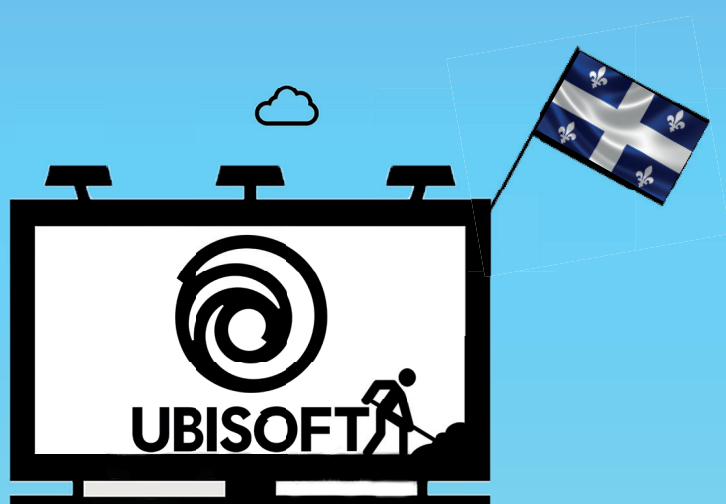
teur de personnage ne prend pas son métier à la légère. Il doit avoir une certaine connaissance de l'anatomie du corps humain pour lui donner les bonnes proportions du corps humain. Il essaiera de rendre le personnage le plus proportionnel possible. Ce sont ces deux départements qui fabriquent l'univers dans lequel le joueur se retrouve. Il y a ensuite le concepteur de niveau. Il prendra le rôle de dieu. Il construira l'univers dans lequel le personnage principal se déplacera et évoluera. Avec lui, tout sera en place pour créer un niveau dans l'univers. Pour finir, il y a le programmeur. Vous savez, dans les films, le personnage qui est devant son écran à taper de nombreux chiffres et codes d'un vert numérique qui défilent à une vitesse de fou, eh bien c'est lui. Il joue un rôle très important au sein de la création du jeu. Sa mission se développe sur plusieurs aspects. Il crée l'interface de jeu. La vision qu'a le joueur. Il ajoutera un menu au début du jeu qui nous donnera accès au paramètre, à la création d'une nouvelle partie ou bien de charger une partie déjà débutée. Il met en évidence les niveaux de difficulté. Il ajoute les différentes options auxquelles ton personnage aura accès durant la partie, comme une jauge de santé ou de différentes choses comme la magie et la vigueur. Parmi les menus, il y aura aussi le menu d'interaction avec les objets que le joueur peut ramasser ou utiliser. L'interaction avec les divers personnages du jeu en fait partie. Cela comprend aussi le mode de paiement entre la monnaie du jeu et les divers objets que nous pouvons acheter avec cette monnaie. Parmi l'équipe de créations se trouve le testeur qui testera le jeu au complet, non pas pour donner un avis si le jeu est amusant, mais pour trouver les différents



Nous nous démarquons

Dans la province, nous avons un impact majeur dans le domaine dû à la qualité de nos artisans. Nous avons énormément de sièges sociaux tels que SONY et Warner Bros qui ont des bureaux de développeurs. Les productions de cinéma commencent tranquillement à se placer dans le domaine du jeu vidéo. Ils investissent beaucoup. D'après Karl Harrison, si les boîtes originales sont en dehors du Québec et qu'elles sont encore installées ici, cela prouve que nous avons de bons travailleurs et un niveau de qualité assez élevé. Ubisoft Québec a créé un jeu Immortal Fenyx Rising qui est vendu sur les consoles à travers le monde. Une fierté de notre Québec !

au Québec !



**La revente de nouvelle
génération de console,
c'est encourager le
marché noir ?**



Acheter une nouvelle

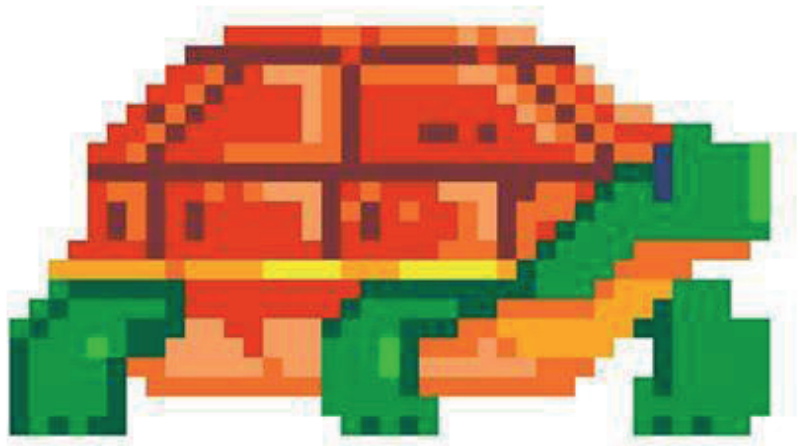
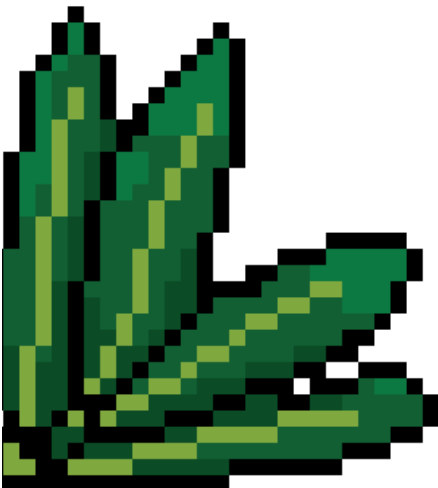
console et la revendre quelques années ensuite est correct. Il faut donner une nouvelle chance aux consoles. Acheter la dernière génération de console pour finalement ne plus la vouloir et la revendre, cela est correct aussi. Mais acheter les nouvelles consoles en quantité industrielles et les revendre ensuite, car elles sont en pénuries dans les magasins, cela est comme encourager le marché noir. C'est complètement immoral et limite illégale. Les gens utilisent la technique de Scalping. Depuis l'arrivée des nouvelles PlayStation 5 et des Xbox séries, il est impossible de s'en procurer dans les magasins en ligne, car dès les premières minutes qu'elles sont affichées en ligne les gens sautent sur l'opportunité de l'acheter. Pour en revenir au Scalping, c'est une pratique qui consiste à acheter des consoles en grande quantité à l'aide de logiciel. Le logiciel génère des bots (robot numérique) qui ont comme ordre d'acheter plusieurs consoles sur les sites internet au moment où ils sont réapprovisionnés. Le robot achète instantanément la console en moins de sept secondes. Ensuite, la personne qui a généré les bots reçoit les consoles et les revends plus cher que le prix d'origine aux personnes qui n'ont pas pu s'en procurer une. Selon le site, Vidéogames Chronicle, des "Scalpers" se sont vantés d'avoir acheté plus de **3500 PlayStation 5**. Cela encourage fortement le marché noir et les compagnies telles que Best Buy, la Source et les magasins spécialisés dans le jeu vidéo n'approuvent pas cette pratique. C'est dommage que les gens doivent payer **de 20 à 30%** de plus que le prix d'origine seulement pour avoir une nouvelle console entre leurs mains. Les sites internet permettent seulement maintenant d'acheter 1 seule console par personne. Cela fonctionne avec le nom, la carte bancaire utilisée, l'adresse utilisée et l'IP. Ces arnaqueurs, à force d'acheter des quantités de fous de ces consoles, n'aident pas les fournisseurs et les compagnies à approvisionner leurs stocks en magasin.

Croire en la deuxième vie

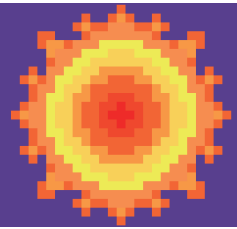


Donner une deuxième vie à ses jeux EST POSSIBLE

Il est possible de donner une deuxième vie à ses jeux en les offrant en cadeau à Noël ou pour les anniversaires. Vous pouvez aussi le vendre à un proche ou sur les sites de revente comme Kijiji ou Marketplace. L'option de les revendre dans les magasins spécialisés près de chez vous est toujours possible. Le jeu sera remis en échange de sa valeur présentement sur le marché ou bien par une monnaie virtuelle qui sera mise dans votre compte de magasin de jeu vidéo. Ce sont malheureusement les seules options possibles.



Recycler ses jeux, un processus quasi impossible



Malheureusement, il est impossible de recycler un jeu en cassette et voici pourquoi. Les disques sont déjà gravés avec le jeu dessus. Selon la source anonyme de chez Game Stop, le processus de graver un disque repose sur la technique de graver sur le code d'un contenu numérique sur un disque en plastique et autres matières pour qu'il soit lu ensuite sur des dispositifs électroniques divers. Une fois le disque gravé avec du contenu, il ne peut plus être retiré pour en ajouter du nouveau. Aussi, les produits chimiques contenus dans le disque et la pochette plastique empêchent de les recycler. On les appelle les copies physiques. Enfouir une copie physique dans la terre prendra plus d'un million d'années à se dégrader. Les pochettes plastiques sont composées de **Polypropylène 5** qui peut être réutilisé pour des pièces de voiture ou des fibres géotextiles. Le seul problème est que les pochettes sont teintées de couleur par la compagnie pour la marque et l'emblème. Il est impossible d'enlever la couleur malheureusement alors la fibre sera de la même couleur que la pochette était. Les plus petits détails peuvent être nocifs pour l'écosystème et ce sont les

petits manuels dans les copies physiques. Le manuel est le petit papier dans les pochettes de plastiques qui explique le jeu et les différentes choses comprises dans le jeu. Pour produire un kilo de papier pour les manuels, ils ont besoin de 324 litres d'eau. Sur des millions de copies vendues à travers le monde pour les différents jeux qui sortent chaque année, cela fait énormément d'eau utilisée. Aussi, certaines productions de papier ne viennent pas de forêt gérée durablement. Une seule partie de l'arbre est coupé et demande beaucoup de temps à repousser. Depuis 2010, les compagnies sortent des magasins en lignes sur les consoles et PC pour permettre aux joueurs d'acheter des jeux en ligne au lieu de les acheter en copies physiques pour aider notre environnement et naturellement faire du profit, car les jeux achetés en ligne sont non-remboursables.



twitch

accès à des milliers de chaînes gratuitement! Puisque streamer est un métier, je voulais savoir comment on pouvait vivre du streaming. Il m'explique que c'est extrêmement difficile de vivre en tant que streamer. Les trois principales manières de gagner de l'argent, c'est avec les dons, les commanditaires et les abonnements. Compte tenu que le salaire minimum annuel au Québec est de 24 570\$, il faudrait à un streamer un total de 4914 abonnements de niveau 1 sur Twitch (environ 5\$ perçus pour chacun) pour atteindre ce montant. Comme ils sont mensuels, on parle de 410 abonnements par mois pendant l'horaire, le collectif d'Alex, streamers se partagent la tâche. La communication horaires soient raccords. un travail en dehors de ron 10 à 30 heures par séparé à ceux qui travaillent Afin de plaire aux fans, j'ai demandé ce qu'étaient ch. Plutôt court, mais il qui peuvent nuire au streamer en les insultant. Le remède ? Une bonne équipe de modérateurs pouvant rayer les trolls du chat de la chaîne. Vous attendiez tous mon avis, la conclusion de cette recherche folle sur un monde fantastique pour certains, effrayant pour d'autres. J'ai un penchant pour la télévision et son fonctionnement plus noble, plus structuré et plus esthétique, mais je dois admettre que j'aime l'aspect rassembleur de Twitch et de l'infinité d'idées ou de concepts pouvant être mis en place facilement. La télévision va-t-elle mourir ? Non, elle ne mourra pas tant qu'on l'aimera et qu'on l'alimente. C'est comme ça que les médias marchent et ce sera de la sorte pour toujours. Le principe d'un article comme celui-là, c'est de vous créer des opinions et ma question pour vous est la suivante : Pré-



férez-vous la télévision ou Twitch et pourquoi ?



Le streaming, la télévision du futur ?

Dans les dernières années, les médias nous ouvrent des portes afin de partager du contenu librement sur Internet. Parmi les géants, on peut compter YouTube (2005), Instagram (2010), mais celui qui nous sera important dans cet article, Twitch, plateforme de vidéo en direct lancée en juin 2011 par Justin Kan et Emmett Shear et rachetée en 2015 par Amazon. Certains disent que ce sont les plateformes comme Twitch qui tue-

ront la télévision comme on la connaît, mais si on regarde les chiffres, on compte – humains qui regardent la télé en 2011 pour 3.2 millions d’auditeurs mondiaux sur Twitch la même année. En 2021, regardant la télévision dans mondialement sur Twitch. oui, mais les plateformes vraiment tuer la télévision une meilleure idée, je me Brun, un acadien de 32 ans qui, avec des amis, gère Selon lui, la télévision tra-



c’est - millions de personnes le monde contre 140 millions Ces chiffres sont alarmants, de live streaming vont-elles moderne ? Afin de me faire suis entretenu avec Alex Le vivant à Havre-Saint-Pierre, une chaîne sur Twitch.

ditionnelle restera en vie pour quelques décennies encore. Tant que des personnes n’ayant pas grandi avec Internet seront en vie, le câble sera acheté et favorisé. Un fait intéressant est qu’une des raisons ayant poussé Alex à migrer vers Twitch est celle des publicités en quantité industrielle présente dans nos télévisions. Maintenant que la poule aux œufs d’or n’est pas prête de mourir, qu’est-ce qui diffère le streaming de la télévision ? Voici ce qu’Alex avait à me dire : Le streaming est beaucoup plus interactif. Il est très commun de voir les spectateurs discuter entre eux ou bien avec le streamer. On se sent rapidement investi dans du contenu si on a l’impression d’en faire partie. On a également

VOX POP

QUESTIONS

Q1

Comment d'argent penses-tu avoir dépensé au total dans des achats in-game et DLC ?

Q2

Serais-tu capable de me nommer les jeux ou tu as le plus mis d'argent ?

Q3

Trouves-tu que les jeux cherchent trop à sucer l'argent des poches du joueur ?

Q4

Est-ce que vous participez à la partie "Gambling" des achats en ligne (lootbox, etc) et que pensez-vous de ce concept ?

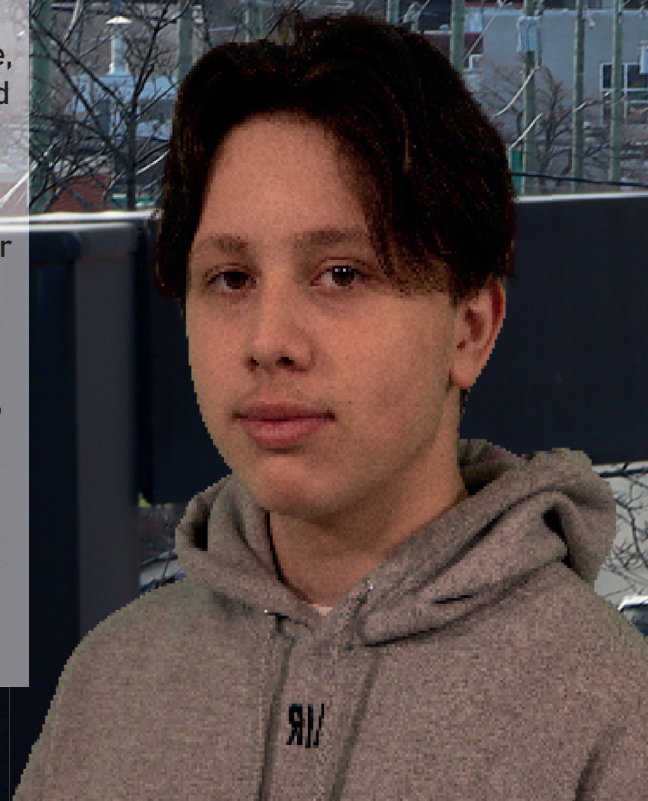
Raphaël Lachance : Étudiant de 18 ans habitant à Québec.
Joueur amateur de jeux vidéo.

Q1 : Au-dessus de 1200\$, mais je n'en suis pas fier du tout.

Q2 : J'ai mis beaucoup d'argent dans le jeu Rainbow Six Siege, énormément dans Fortnite. J'en ai également mis dans Grand Theft Auto V, pas fier non plus et Apex Legends. Malgré tous les jeux nommés, Fortnite reste roi de mes dépenses.

Q3 : C'est sûr que par leur aspect marketing, oui, surtout pour un aussi jeune public de nos jours. Pour les DLC, si tu viens, que tu aimes le jeu et que la communauté adore, ils vont ajouter du contenu supplémentaire pour qu'ils y jouent sans arrêt. Les monnaies de jeu comme les V-Bucks et les Robux, c'est une manière d'inciter les jeunes à dépenser.

Q4: Je ne joue pas à ces jeux-là, j'ai abandonné depuis longtemps. Je trouve que ces méthodes enlèvent le plaisir d'y jouer et amène une compétition de joueurs qui ne font que payer sans arrêt. Je préfère jouer à mes jeux seul.





Alex Le Brun : Streamer et musicien de 32 ans habitant à Havre-Saint-Pierre.

Q1 : En achats in-game, très peu. En DLC, peut-être quelques 100\$ ou 200\$. Dans mon temps, les jeux étaient seulement en copie physique. Les mises-à-jour, DLC, pay-to-win, tout ça n'existait pas encore. On s'assurait d'avoir un jeu complet et fonctionnel avant de le mettre en tablette. C'est probablement pourquoi je n'ai jamais vraiment été attiré vers ce genre d'achat.

Q2 : J'achète principalement des jeux indépendants qui sont très souvent dépourvus d'achats in-game. Je collectionne également des jeux vidéo rétro, qui se font de plus en plus rares. Le plus dispendieux a dû me coûter autour de 200-300\$.

Q3 : Je pense que certaines compagnies voient davantage les jeux vidéo comme un moyen de faire du profit plutôt qu'une forme d'expression artistique. Comme au cinéma et dans la musique, il y a du contenu fait avec une «recette» qui va plaire à une grande partie de la population, mais qui est sans substance. Il ne faut pas avoir peur de chercher pour trouver des jeux qui nous plaisent vraiment et éviter de se faire imposer des jeux à gros budgets dans la tête par les grosses compagnies.

Q4 : Je crois en avoir acheté quelques unes tout au plus. Je crois fermement que ce type d'achat de hasard devrait être régi par Loto-Québec. Puisqu'aucun contrôle n'est fait actuellement, il n'y a aucune manière de savoir si on se fait avoir ou non.



Julien Bourgault : Étudiant de 16 ans habitant à Québec avec, comme passion, le gaming.

Q1 : Je dirais plus ou moins 150\$.

Q2 : Il y a Super Smash Bros Ultimate et également Fortnite ou j'ai mis un 20\$.

Q3 : Totalement, dans les jeux vidéo on porte trop attention aux cosmétiques et l'image d'une personne n'ayant pas de costume peut susciter de la moquerie. Si on prend exemple du passe de combat Fortnite, on te balance des mémos en disant achète-le pour être plus cool que tout le monde.

Q4 : Non, je trouve ça con de dépenser de l'argent ne sachant pas ce que tu vas avoir. C'est comme la loterie, oui tu peux gagner gros, mais tes chances de perdre sont incroyablement plus élevées. Je préfère acheter la chose que je veux plutôt que de risquer de perdre de l'argent et d'être déçu.

LA PSYCHOLOGIE DU JEU VIDÉO

En 2022, on fête le soixantième anniversaire des jeux vidéos avec le premier jeu, Spacewar!, sorti en 1962 sur le PDP-1. 60 ans d'avancées technologiques qui nous amènent à des jeux comme le fabuleux Elden Ring ou encore le grand God of war. Ces jeux mentionnés sont des choux-choux de la foule, mais à l'époque, ils auraient fait un scandale. La violence dans les jeux vidéo fut critiquée à partir des années 70, mais c'est en 1992 que tout bascule avec la sortie du jeu de combat Mortal Kombat. Ce jeu est amené au congrès des États-Unis en 1993 et en 1994 puisque certains sénateurs craignent que les jeux vidéos pourraient rendre les jeunes plus violents qu'avant. Avec la pandémie et le temps d'écran explosant les plafonds, le sujet de la violence, mais surtout de la psychologie globale autour des jeux vidéos ne peut pas être plus d'actualité. Afin de mieux comprendre l'impact des jeux vidéos, je me suis entretenu avec Jérôme Houle, docteur en psychologie, résident de Québec. Avec la pandémie, le temps d'écran a explosé les records, Jérôme ne pense pas que les écrans soient le problème. Selon lui, c'est la place que ceux-ci prennent dans nos vies qui peut être problématique. Les écrans ont pu aider la santé mentale de beaucoup avec les nombreuses rencontres zoom. Le problème est le suivant, l'heure passée à regarder des vidéos sur YouTube aurait-elle normalement été consacrée à une activité physique ? La soirée passée à jouer aux jeux vidéos seul est-il mieux qu'une soirée avec des amis ?

Je pense que ce sont les questions les plus importantes à se poser. Si des mesures sont mises en place, je pense qu'elles doivent guider les gens vers des habitudes de vie plus saines, plutôt que de se concentrer sur la simple diminution du temps d'écran.

Il est important de noter que les clients que le psychologue a pu rencontrer n'avait pas rapport à la dépendance aux écrans, mais plutôt à une difficulté à se mobiliser pour faire d'autres activités. Le problème ne serait donc pas question de dépendance en particulier, mais de l'isolement et l'incapacité à faire d'autres activités. Je mentionnais pour la violence Mortal Kombat, m. Houle explique que la recherche scientifique semble

indiquer, jusqu'ici, que le contenu violent des jeux vidéo ne cause pas une augmentation de comportements violents. Il dit que l'important, c'est de s'assurer que son enfant comprenne que c'est un jeu et que ce genre de comportements n'est en aucun cas acceptable. Les jeux sont également programmés pour avoir une notion de complexité, ce qui cause de la frustration chez les jeunes. Ce qu'on doit retenir, c'est que ce les jeux vidéo ne rendent pas violent, mais la colère est une émotion que tous ces jeux peuvent amener à n'importe qui, même un jeu comme Tetris. Un lien existe-t-il entre les jeux vidéo et certaines maladies et troubles de santé ? Des problèmes tels que des problèmes de sommeil causés par l'exposition de la lumière des écrans, isolement social avec les jeux multijoueur, etc. Jérôme précise que les jeux vidéo ne causent pas de problèmes de santé mentale, mais aident au soutien de ceux-ci. Quelqu'un avec un trouble de déficit de l'attention, par exemple, pourra avoir de la difficulté à gérer son temps de jeu, ce qui peut ensuite provoquer du retard dans l'accomplissement de tâches plus productives.

Si le temps consacré aux activités physiques est remplacé par du temps d'écrans, il est évident que la santé physique et mentale du patient sera affectée lourdement, cela indépendamment de la présence de maladies. Un fait intéressant apporté par le psychologue est que la télévision possède cette capacité à captiver ses utilisateurs, la différence est que les jeux vidéo sont conçus pour captiver l'attention du joueur. Afin de finir en beauté, j'ai demandé à Jérôme s'il y avait des points positifs avec les jeux vidéo.

Les jeux vidéo sont un médium actif, ils sont généralement plus stimulants qu'une activité passive comme écouter la télévision. Les effets dépendent du jeu, mais des études ont noté que les jeux vidéo avaient des effets bénéfiques sur les capacités de résolution de problèmes, la mémoire, les capacités visuo-spatiales et plusieurs autres fonctions cognitives. Les jeux vidéo peuvent être un excellent outil pour entraîner la tolérance à la frustration et la persévérance dans des tâches difficiles. Certains jeux vidéo multi-joueurs favorisent la coopération, ce qui peut être utile pour travailler des habiletés sociales. Certains jeux, comme les jeux de danse, comprennent de l'activité physique. Finalement, il ne faut pas oublier que les jeux vidéo peuvent être d'excellents divertissements. Jouer, s'amuser et se relaxer sont très importants pour la santé mentale. Les jeux vidéo ont certainement leur place dans un mode de vie sain et équilibré, autant pour les enfants que pour les adultes. Comme toute bonne chose, les gens doivent être vigilants afin de ne pas faire d'excès.

Après m'être entretenu avec Jérôme Houle, j'ai eu l'impression de transmettre l'information qu'il fallait donner aux lecteurs, sa générosité et son expertise me permettent de livrer un texte complet qui touche toutes les facettes sociales, mentales et physiques des écrans / jeux vidéo. Il ne vous reste plus qu'à assimiler ce comprimé d'informations et de conseils afin d'avoir une relation saine avec tous ces beaux écrans.



Bad News, le jeu vidéo qui aide à lutter contre la désinformation.

Wikipedia dit que Bad News est un jeu de navigateur en ligne gratuit dans lequel les joueurs prennent le point de vue d'un magnat des fausses nouvelles. Le jeu a été produit par la plateforme médiatique néerlandaise « DROG » en collaboration avec des scientifiques de l'Université de Cambridge.

Avec l'arrivée du World Wide Web en 1990, le monde a changé. Nous étions progressivement liés avec le reste du monde et cela, en une fraction de seconde. Une des utilités les plus importantes de l'Internet, c'est l'information. Chaque jour, c'est 5,5 milliards de recherches qui sont faites sur Google. Depuis environ 2016, le terme infox (fake news en anglais) a surgi massivement avec comme sujets le Brexit ou encore l'élection de Donald Trump aux États-Unis.

La question est la suivante : C'est quoi une infox ? Selon le dictionnaire Le Robert, une infox est une information mensongère ou délibérément biaisée, contribuant à la désinformation. La désinformation, elle, l'utilisation des techniques de l'information de masse pour induire en erreur, cacher ou travestir les faits. Une étude faite sur un groupe de personnes fidèles aux nouvelles internationales démontre que 51% de ce groupe affirme avoir entendu des infox à la télévision, 44% dans la presse écrite et que le pays le moins susceptible de montrer des infox était la Croatie. Afin d'aider la population à mieux reconnaître les infox, une équipe de chercheurs de l'Université de Cambridge a développé le jeu gratuit Bad News. Dans ce jeu, c'est le méchant qu'on joue en créant et partageant des fausses nouvelles.

On prend également contrôle d'un compte de

**** #HIGHSCORE ****

TOTAL MADNESS

**I JUST BECAME A
MASTER OF
DISINFORMATION!**

OFFICIAL CERTIFICATE

réseaux sociaux de politicien et on génère des théories du complot. Les résultats de cette étude sont fascinants : après avoir joué au jeu 15 minutes, les joueurs accordent une note de fiabilité de 21% inférieure à la désinformation qu'avant d'y avoir joué. En prenant ce sujet et ses tactiques sous forme de jeu, les chercheurs espéraient arriver à protéger les joueurs de la désinformation au quotidien, les résultats montrent que l'objectif est réussi. Quelques problèmes résident, les participants n'étaient pas présélectionnés par l'équipe de l'Université prestigieuse et ces sujets étaient avertis au début du jeu à propos de la désinformation, ce qui active en avance leur aspect détective, les permettant d'être plus alertés de fausses nouvelles abondantes. Le fait que des chercheurs ou encore des scientifiques comme ceux de Bad News s'expandent dans leurs moyens de recherches et d'analyses avec des techniques semblables à celles de créer un jeu vidéo, c'est une preuve gargantuesque que le monde des sciences ne fera qu'aller de l'avant pour non seulement découvrir et créer, mais également pour éradiquer des plaies de l'information comme les fausses nouvelles.



UNIVERSITY OF
CAMBRIDGE

Médiagraphie et crédits

Démystification d'un gamer

Photo par Tomy Tanguay

Collaborateurs

Photo par Raphael Lachance, Léo Lebrun et Tomy Tanguay

L'avenir du jeu vidéo, où sommes-nous?

Photo: internet libre de droit

