

LPMJV

2021 - 2022



The Best Amendment

Adrien Hygoneng, Mariane Franscici, Teddy Russo, Victor Brisebourg, Antoine Bourlon

Sommaire



I - Contexte

- Wayne LaPierre et le NRA	04
- Paolo Pedercini et Molleindustria	06
- Intentions du concepteur	07

II - Analyse structurelle

- Le cadre du jeu	10
- Le but du jeu	11
- Les armes	13
- La boucle	14

III - Analyse formelle

- Le logo	17
- Les écrans de jeux	18
- L'interface	20
- Les personnages	14
- La musique	15

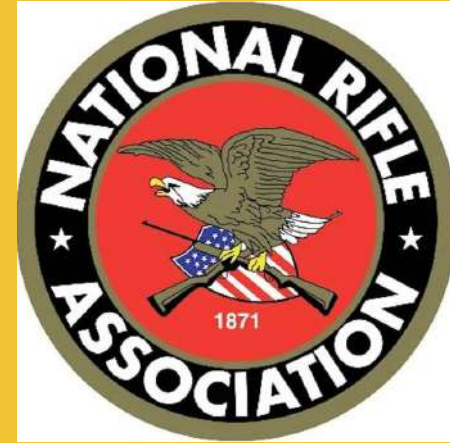
IV - Analyse sémantique

- Gentils VS Méchants	24
- KKK ?	26
- Le titre	27
- La boucle de gameplay	28
- Les citations	29
- Danger & poison	30
- Critique des western & de la glorification des armes à feu	31
- Jeu vidéo & comparaison systématique avec les comportements violents	33

I – Contexte

I - Contexte

Wayne LaPierre et le NRA



Executive Vice President du NRA*

**NRA : National Rifle Association*

Wayne LaPierre et le NRA



"The only thing that stops a bad guy with a gun is a good guy with a gun."*

- Wayne LaPierre

** Phrase de Wayne LaPierre lors d'une conférence à propos du "gun control" suite à une fusillade à l'école primaire Sandy Hook qui a causé la mort de 27 personnes (dont 20 enfants)*

← *not a good guy*

Paolo Pedercini et Molleindustria



- **Game Designer Italien**
- Enseignant chercheur en game design expérimental
- **Créateur de Molleindustria**
- Fait plusieurs jeux **“provocateurs” gratuits** (souvent retirés/censurés ex: l’Apple Store)

“Since 2003 we produced **artisanal remedies to the idiocy of mainstream entertainment** in the form of short experimental games.” - Page “à propos” de la Molleindustria

I - Contexte

Intentions du créateur

*“I wanted to make a quick game whose mechanics are imbued with pro-gun rhetoric to the point of absurdity” -
Paolo Pedercini*

I - Contexte

Intentions du créateur



***“There are bad guys and good guys,
weapons are neutral.” - Paolo Pedercini***

- Parodie la pensée “pro-gun”
- Propose un twist sur l’habituel manichéisme des grosses production vidéoludique et leur conservatisme :

II – Analyse structurelle

Le cadre de jeu



Interface sombre, discrete

- Le jeu met l'emphasis sur l'action au centre du terrain

Boucle en temps limité

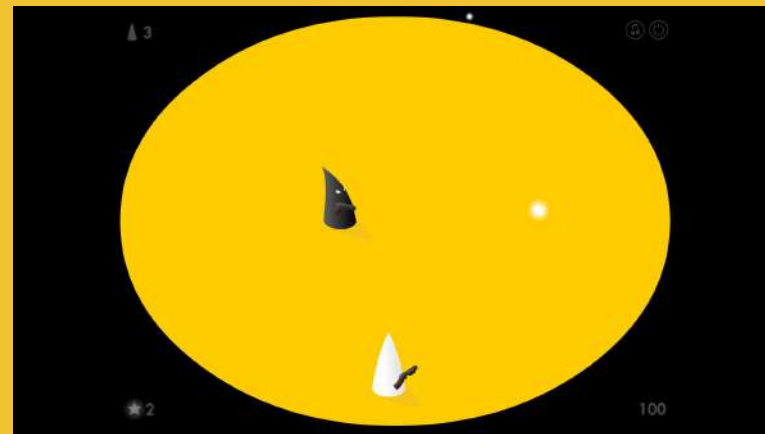
- Le jeu demande au joueur de récupérer toutes les étoiles disponibles sur la carte (en bas à gauche de l'interface) en un temps limité pour pouvoir progresser.

II - Analyse structurelle

Le but du jeu



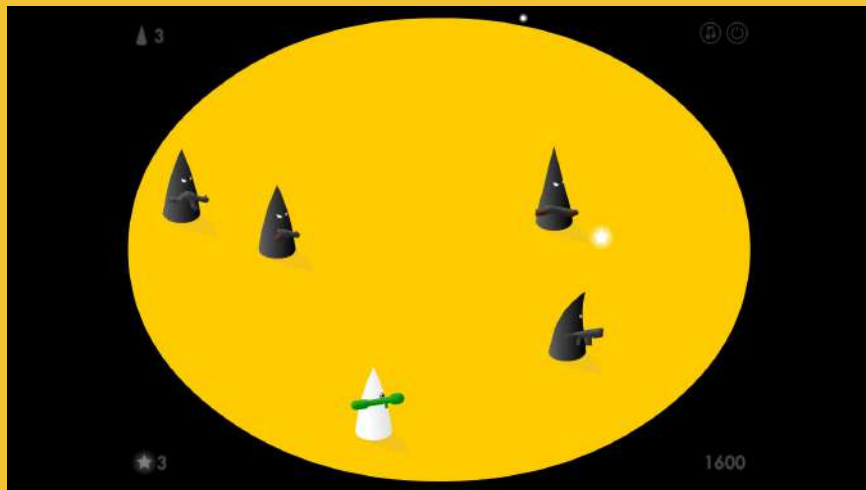
- Récupérer l'étoile avant la fin d'un temps imparti, pour améliorer son score.



- Puis, continuer à récupérer l'étoile. (*Progression calme et lente*)
- Ou tuer le triangle noire et récupérer son étoile en plus. (*Progression rapide et chaotique*)

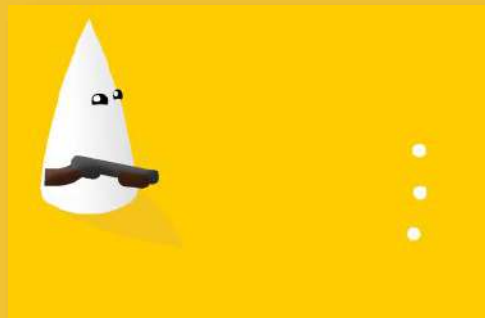
II - Analyse structurelle

Le but du jeu

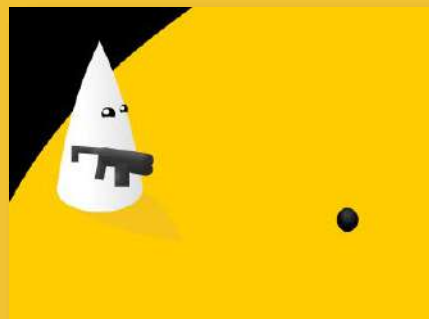


- Plus le joueur tue des triangles noirs, plus il y en a sur la carte, et donc plus il y a d'étoiles
- Générations suivantes de triangles noirs = reproductions des mouvements précédents du joueur
-> Crée un enjeu stratégique à réfléchir à ses mouvements

Les armes



Apparence simpliste et même **enfantine** mais escalade de la violence.



La boucle de gameplay

Début
Ramasser
l'étoile



Niveau 1:
Un ennemi
qui fait tes
actions
précédentes



**Tuer
l'ennemi** et
prendre son
étoile



Tu passes au niveau
suivant avec **+1 méchant**
et changement d'arme



II - Analyse structurelle

La boucle de gameplay

Si le joueur ne tire pas :



Incitation à tirer

Personne ne tire

- Invincibilité
- **Ennui**

Gain d'étoiles : une étoile par boucle (= 100 points)

Si il tire :



Fin = le
joueur n'a
plus de vie

Chaque boucle génère un nouveau méchant qui reproduit l'action effectuée par le joueur lors de la boucle précédente .

- La **difficulté augmente** donc au fil des boucles

Gain d'étoiles exponentiel

III – Analyse formelle

III - Analyse formelle

Le logo



Typographie connoter Western, avec des attributs baroques (accentuation des formes, inclinaison)

- *Graphisme décalé, satirique (Cliché Western)*

Impact de tirs

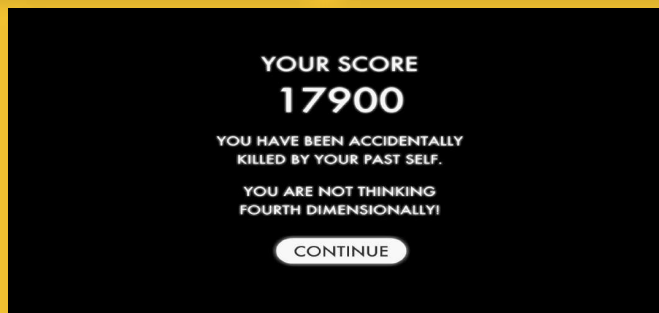
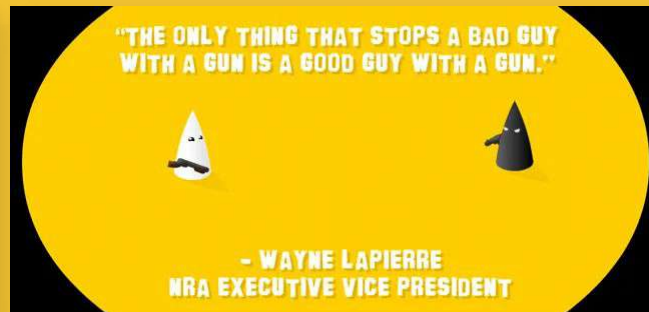
- *Gruyère ? Fromage ? Effet comique, apposé à l'amendement, dimension satirique*

Animation d'impact de tirs

- *Rappellent les animations de tirs dans les dessins-animés : précision dans l'exécution*

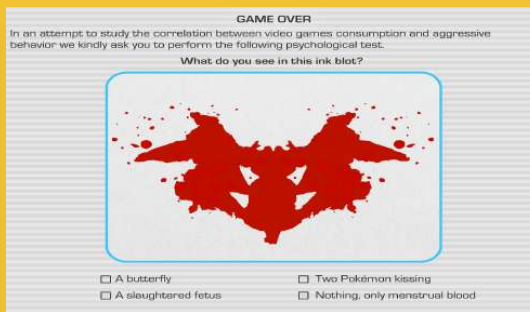
III - Analyse formelle

Les écrans de jeux



III - Analyse formelle

Les écrans de jeux



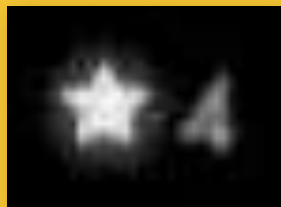
Rappellent l'écran de **Wii Sport**
conseillant de faire une pause

III - Analyse formelle

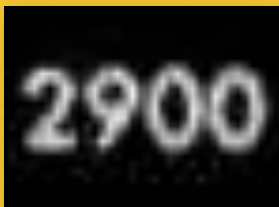
L'interface



Vies restantes



Etoiles



Score



Compteur :
Fait le tour
du terrain

WASD OR ARROW KEYS TO MOVE

COLLECT THE REQUIRED STARS
BEFORE THE TIME RUNS OUT

Puis :

CLICK TO SHOOT

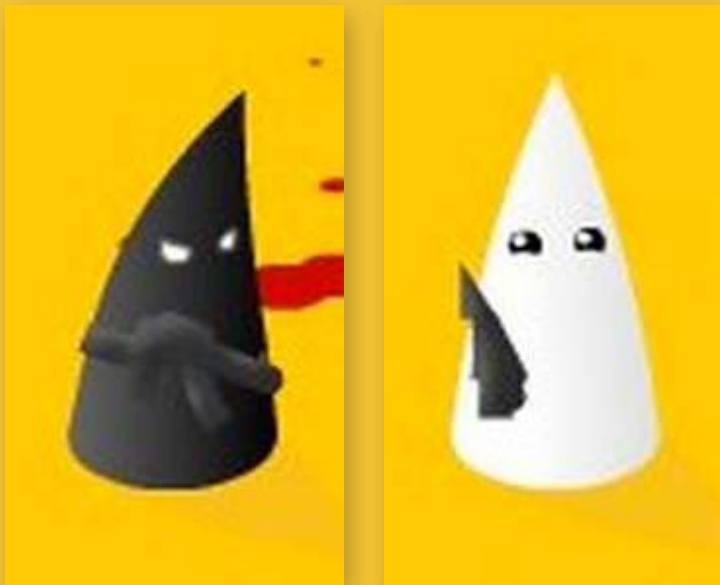
"THE ONLY THING THAT STOPS A BAD GUY
WITH A GUN IS A GOOD GUY WITH A GUN."

"GOOD TO EVIL SEEMS EVIL"

Citations & indications

III - Analyse formelle

Les personnages



Vision du bien et du mal

- Blanc et Noir

Le **Gentil** : yeux brillants

Le **Méchant** : yeux sans pupilles, froncés

Formes triangulaires peuvent être assimilées au **KKK**.

- Lien **non prévu** par Paolo Pedercini originellement.

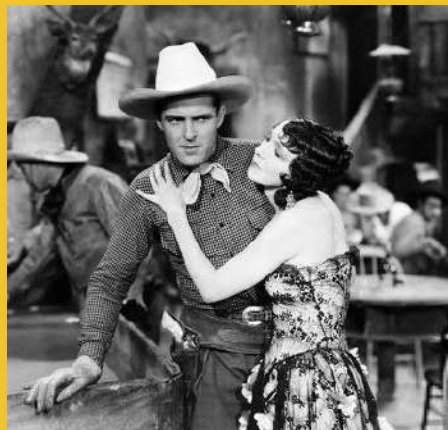
III - Analyse formelle

La musique

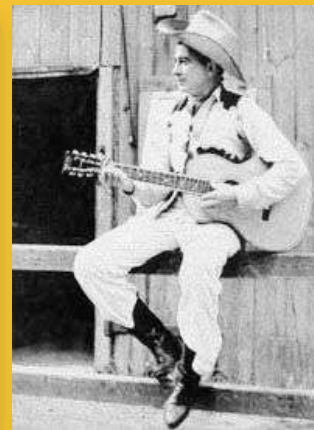
Musique country (banjo)

- Rythmée et entraînante, **amusante**
- **Contraste** avec l'action dans le jeu
- **Origine** : **Etats-Unis**, Canada, Irlande, Pays-Bas
- Très utilisée dans les **films de Western** hollywoodiens

Les “Singing Cowboys”



Ken Maynard



Tex Fletcher

IV – Analyse sémantique

Gentils VS Méchants



Parallélisme: comparaison de deux mots, rapprochement pour mieux faire sentir leur valeur relative, leurs rapports, leurs oppositions

- Parallèle **blanc/noir**, le méchant étant **l'ombre du joueur**

Gentils VS Méchants

“Bad guy with a gun [...] good guy with a gun”

Parallèle entre les **personnes gentilles** et les **personnes méchantes**

- Dévie le **réel problème** qui sont les **armes à feu** : Quelle que soit la raison de leur utilisation, elles engendrent des décès, et ne sont pas viables.

IV - Analyse sémantique

KKK ?



Métaphore : Procédé de langage : modification de sens (concret dans un contexte abstrait)

Prétérition : Faire semblant de ne pas dire quelque chose, mais le dire quand même

- **Triangles = KKK**, même si ce n'était pas l'intention de départ de la part du concepteur. (peut être un exemple de **prétérition**)
Le jeu illustre plutôt bien le rapport à la violence et aux armes à feu du groupe conservateur

Le titre

The Best Amendment

2nd amendment :

“A well regulated militia being necessary for the security of a free state ; the right of the people to keep and bear arms Shall not be infringed”

Antiphrase : exprime une idée par son contraire dans une intention ironique

- Expose l'absurdité de l'amendement en critiquant ceux qui le soutiennent

La boucle de gameplay



Répétition: Fait de recommencer une action

Gradation : Progression par degrés successifs, et souvent ascendante

- Chaos de moins en moins contrôlable ; le joueur subit ses actions passées
- Recherche à démontrer l'incompatibilité du port d'armes sur le long terme

Les citations

A GOOD GUY WITH A GUN."

Oxymore : Allier deux mots de sens contradictoires

CLICK TO SHOOT

Maxime : proposition/instruction importante faite pour éclaircir et guider les hommes dans la carrière de la vie : **grande règle de conduite**

"GOOD TO EVIL SEEMS EVIL"

- RAY BRADBURY

IV - Analyse sémantique

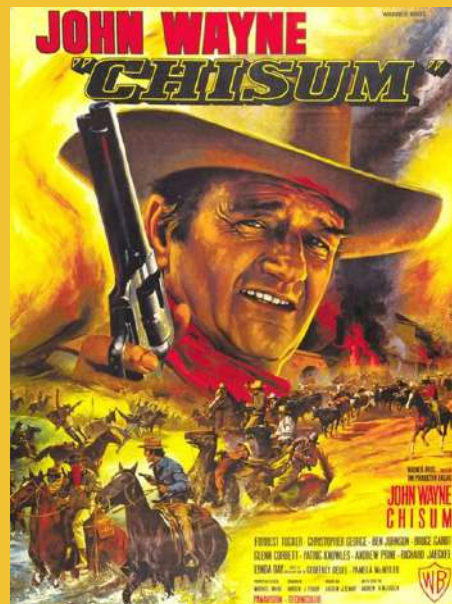
Danger & poison



- Noir et jaune : Poison, danger, combinaison de couleurs peu naturelles
- Kill Bill & violence,
-> **Exagération, hyperbole, absurde, glorification de la violence** en lui donnant une charte graphique rappelant certains films & oeuvres qui traitent du sujet de la violence.

IV - Analyse sémantique

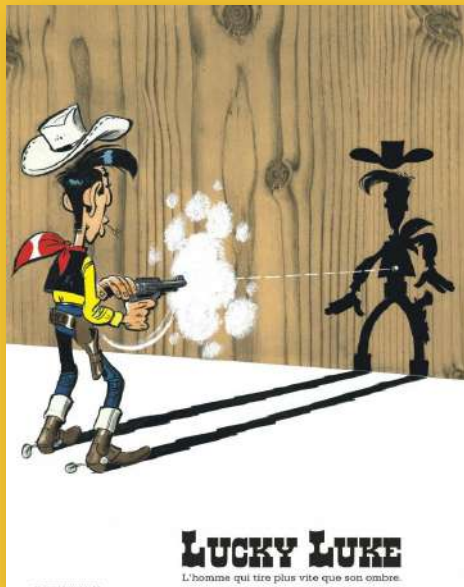
Critique des western, et de la glorification des armes à feu



- Jaune, noir, rouge, blanc et leur lien avec les films western
 - > Films western reprennent ces couleurs car rappellent **chaleur**, **soleil pesant** et **tensions** (feu, ombre mystérieuse et lumière ardente, archétype du cowboy mystérieux à qui le chapeau cache le visage)
 - > Rouge : **prédominante dans les affiches de western** : en plus des éléments illustrés sur les affiches, annonce les thèmes abordés dans les films.
 - > La typographie est aussi une référence directe à la direction artistique de ce genre de films.

IV - Analyse sémantique

Critique des western, et de la glorification des armes à feu



- Couleur **noir et jaune** : daltons et veste Lucky Luke
- **La 4ème dimension : le temps**
 - > Lorsque l'on compare les citations et la rhétorique du jeu, on peut y voir beaucoup de références à Lucky Luke "L'homme qui tire plus vite que son ombre"
 - > Dans le jeu, le joueur tir sur lui même, son "soi du passé", une ombre de son gameplay : dimension paradoxale dans le rapport aux autres, "ne fait pas aux autres ce que tu ne veux pas que l'on te fasse"

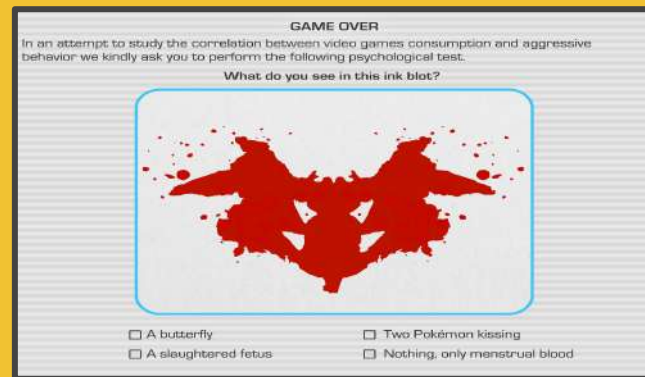
YOU HAVE BEEN ACCIDENTALLY
KILLED BY YOUR PAST SELF.

YOU ARE NOT THINKING
FOURTH DIMENSIONALLY!



IV - Analyse sémantique

Le jeu vidéo & comparaison systématique avec les comportements violents



- **Fin de partie, comment te sens-tu ?**
-> Récupérer les données pour savoir si le joueur est violent après une partie, test de Rorschach pour avoir son profil psychologique, comme s'ils voulaient anticiper les comportements violents directement dans un jeu vidéo.



Merci pour votre attention !