

## **L'automatisation dans *Don't Starve & Oxygen Not Included***

### **Thème de l'émission**

Cette émission étudiera la façon dont les jeux *Don't Starve & Oxygen Not Included* associent les commandes du jeu aux actions effectuées par les personnages, par l'intermédiaire du principe de l'artisanat. Nous poserons la problématique comme suit : « Quelles sont les implications de l'artisanat au regard des commandes générales dans les jeux de Klei Entertainment, *Don't Starve* et *Oxygen Not Included* ? ».

#### **1. Présentation et problématique 00:47 => 04:58**

Où l'on présente les jeux de notre émission, et notre problématique.

#### **2. Arbitraire, convention et automatisation 05:00 => 10:51**

Où l'on définit les aspects des commandes de jeu vidéo selon les principes d'arbitraire, de conventionnalisation et d'automatisation.

#### **3. Press « Start » to play 10:52 => 15:27**

Où l'on montre la façon dont les jeux étudiés exploitent ces conventions de commande.

#### **4. Une théorie de l'action 15:28 => 21:10**

Où l'on se sert de notre théorie pour opposer l'action et l'interaction.

#### **5. Faire et pouvoir faire 21:11 => 27:29**

Où l'on cherche à créer une nouvelle typologie du jeu vidéo à la lumière de ces théories.

### **Ludographie :**

*Caesar III* (1998, Impressions Games/PC)  
*Civilization* (1991, MPS Labs/MS-DOS)  
*Conker's Bad Fur Day* (2001, Rare/N64)  
*Don't Starve* (2013, Klei Entertainment/Dématérialisé)  
*Factorio* (2014, Wube Software/Dématérialisé)  
*Manual Samuel* (2016, Perfectly Paranormal/Dématérialisé)  
*Mega Man* (1987, Capcom/NES)  
*Oxygen Not Included* (2017, Klei Entertainment/Dématérialisé)  
*Super Mario 64* (1996, Nintendo/N64)  
*Super Mario Bros.* (1985, Nintendo/NES)  
*Super Mario Galaxy* (2007, Nintendo/Nintendo Wii)  
*Super Mario Sunshine* (2002, Nintendo/Game Cube)  
*Super Mario World* (1990, Nintendo/Super NES)  
*Tetris* (1984, Alexey Pajitnov/Divers)  
*The Legend of Zelda: A Link to the Past* (1991, Nintendo/Super NES)

*The Legend of Zelda: Majora's Mask* (2000, Nintendo/N64)  
*The Legend of Zelda: Ocarina of Time* (1998, Nintendo/N64)  
*Theme Hospital* (1997, Bullfrog Productions/PC)  
*Theme Park* (1994, Bullfrog Productions/PC)