

ACCUMULER POUR JOUER

La rhétorique procédurale de la valeur dans *Super Mario Bros.*
(1985-2023)

Marie Mac Donough



Ce que la rhétorique procédurale de *Super Mario Bros.* exprime des rapports de pouvoir genrés

Quel **positionnement** les **femmes et minorités de genre** joueuses adoptent-elles **face aux représentations de genre** dans **les mécaniques** des personnages de jeux vidéo ?

Analyse de contenu :

- **Rhétorique procédurale** (Bogost, 2007)
- Focalisation sur les **mécaniques** de jeu
- Corpus : (1) saga Super Mario Bros. (1985-2023)
(2) spin-off autour des personnages secondaires

Étude de réception :

- **Critical Media Literacy** (Alvermann & Hagood, 2000 ; Kellner & Share, 2005)
- Focalisation sur **la réception active** et potentielles **pratiques de résistance**
- Profils : femmes et minorités de genre joueuses

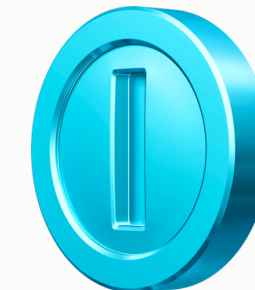
Étude exploratoire : les pièces de *Super Mario Bros.*

Focalisation sur un objet spécifique : la pièce

- Objet présent **depuis le premier opus** (Super Mario Bros., 1985)
- **Présence constante** dans la saga
- **Propriétés des pièces** : parfois similaires, parfois distinctes
- **Mécaniques spécifiques** associées

Première itération : grille d'analyse de contenu

- Opportunité méthodologique
- **Début de conception** d'une grille et ses dimensions centrales
- Autour de la saga principale



Problématique

Proposition méthodologique

Premiers résultats

Capitalisme et genre

Proposition méthodologique

Grille d'analyse de contenu

Construction d'une grille d'analyse de contenu

Procédé majoritairement inductif

Basé sur :

- Les éléments de l'interface du jeu
- Le personnage joueur au centre
- La décomposition des composantes conditionnant la mécanique

Nombre de pièces

Timer

Représentation visuelle

Nombre de vies

Score par niveau

Emplacement pièces étoiles

Réserve Power-up



Exemple : Interface New Super Mario Bros. (2006)

Construction d'une grille d'analyse de contenu

Procédé majoritairement inductif

Basé sur :

- Les éléments de l'interface du jeu
- **Le personnage joueur au centre**
- La décomposition des composantes conditionnant la mécanique

Élément d'interaction possible

État du personnage (transformation)

Action possible par transformation

Mouvement du personnage (saut, attaque, course...)



Exemple : Interface New Super Mario Bros. Wii (2009)

Construction d'une grille d'analyse de contenu

Procédé majoritairement inductif

Basé sur :

- Les éléments de l'interface du jeu
- Le personnage joueur au centre
- **La décomposition des composantes conditionnant la mécanique**

Questionnements :

Nécessité d'une transformation Mario pour l'action ?

Quelle action est performée ?

Objet qui conditionne l'action ?

Action à durée limitée ? Quels sont les effets de l'action ?

Y a-t-il une récompense ? Directe ? Indirecte ?



Exemple : Interface New Super Mario Bros. 2 (2012) - Pièces rouges

Construction d'une grille d'analyse de contenu

Type d'obj	Objet spécifique	Type Mario	Mécanique générique	Lieu	Objet conditionnant	Action déclenchante	Corporalité de l'action	Effet direct	Récompense challenge	Time	Effet récompense différé	Score	Vie	Inventaire	Travail/Processus de production
Pièce	Pièce simple	Tous	Collecte	Niveau	FAUX	Ramasser l'objet	Toucher	Acquisition d'une pièce	NA	NA	100 pièces = +1 vie	100	Conditionnel	VRAI	Exploration
Pièce	Pièce simple	Tous	Production-collecte	Niveau	Brique à usage unique	Déclencher objet conditionnant	Actionner	Acquisition d'une pièce	NA	NA	100 pièces = +1 vie	100	Conditionnel	VRAI	Génération par manipulation du décor
Pièce	Pièce simple	Tous	Production-collecte	Niveau	Brique à usage multiple	Déclencher objet conditionnant	Actionner	Acquisition d'une pièce	15 pièces = Bloc doré	NA	100 pièces = +1 vie	100	Conditionnel	VRAI	Génération par manipulation du décor
Pièce	Pièce simple	Tous	Production-collecte	Niveau	Bloc doré	Déclencher objet conditionnant	Actionner	Apparition de pièces	NA	NA	100 pièces = +1 vie	100	Conditionnel	VRAI	Génération par manipulation du décor
Pièce	Pièce simple	Tous	Production-collecte	Niveau	Bloc "?"	Déclencher objet conditionnant	Actionner	Acquisition d'une pièce	NA	NA	100 pièces = +1 vie	100	Conditionnel	VRAI	Génération par manipulation du décor
Pièce	Pièce simple	Mario Feu	Production	Niveau	Ennemis	Attaquer l'objet conditionnant	Projeter	Apparition d'une pièce	NA	NA	100 pièces = +1 vie	200	Conditionnel	FAUX	Génération par attaque
Pièce	Pièce simple	Mario Feu	Production	Niveau	Tuyau	Déclencher objet conditionnant	Projeter	Apparition d'une pièce	10 pièces = Giga champignon	NA	FAUX	0	FAUX	FAUX	Génération par attaque
Pièce	Pièce simple	Tous	Transformation	Niveau	Cercle doré	Ramasser l'objet	Toucher	Changement objets	NA	NA	FAUX	0	FAUX	FAUX	Génération par manipulation du décor
Pièce	Pièce simple	Mario doré	Production-collecte	Niveau	Ennemis	Attaquer l'objet conditionnant	Projeter	Acquisition de pièces	NA	NA	100 pièces = +1 vie	500	Conditionnel	VRAI	Génération par attaque
Pièce	Pièce simple	Mario doré	Production-collecte	Niveau	Brique	Attaquer l'objet conditionnant	Projeter	Acquisition d'une pièce	NA	NA	FAUX	100	FAUX	VRAI	Génération par attaque
Pièce	Pièce simple	Mario doré	Production	Niveau	Tuyau	Déclencher objet conditionnant	Projeter	Apparition d'une pièce	15 pièces = up	NA	FAUX	0	Conditionnel	FAUX	Génération par attaque
Pièce	Pièce simple	Tous	Transformation	Niveau	Pièce cachée	Déclencher objet conditionnant	Toucher	Apparition d'une pièce	NA	NA	FAUX	0	FAUX	FAUX	Génération par manipulation du décor
Pièce	Pièce simple	Mario brique	Production-collecte	Niveau	FAUX	Se déplacer	Être	Acquisition d'une pièce	NA	NA	100 pièces = +1 vie	100	Conditionnel	VRAI	Exploration

Exemple : Codage de l'analyse de contenu pour *New Super Mario Bros. 2* (2012)

Problématique

Proposition méthodologique

Premiers résultats

Capitalisme et genre

Limites méthodologiques

Lien avec les mécaniques centrées sur d'autres objets

Les mécaniques autour des pièces peuvent être liées à des mécaniques centrées autour d'autres éléments (ex. les ennemis) → **Intérêt d'envisager l'analyse avec plus de granularité et de croisement avec les autres éléments.**

Une vision littérale des objets et mécanismes économiques

Les mécaniques étudiées ici ce sont limitées à celles reliées directement aux objets explicitement économique → Ces mécaniques **peuvent être transposables et plus implicites** (ex. recherche de puissance par l'accumulation de power-up)

Problématique

Proposition méthodologique

Premiers résultats

Capitalisme et genre

Premiers résultats

Enjeux de production

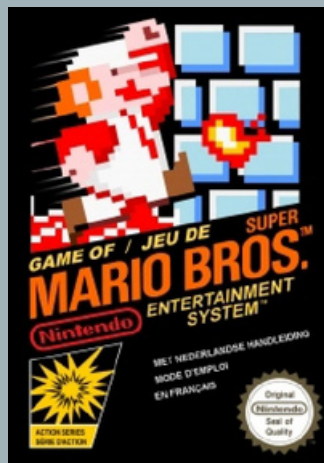
Problématique

Proposition méthodologique

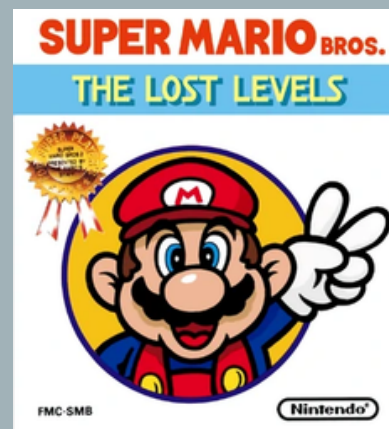
Premiers résultats

Capitalisme et genre

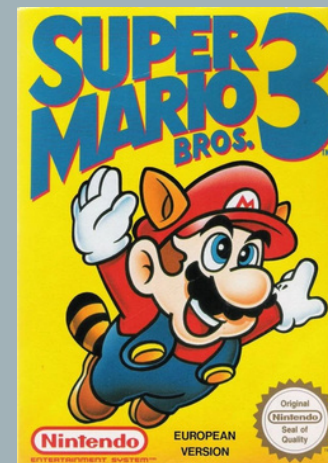
Quatre comportements différents dans la saga



1985



1986



1988



2012



2006



2009



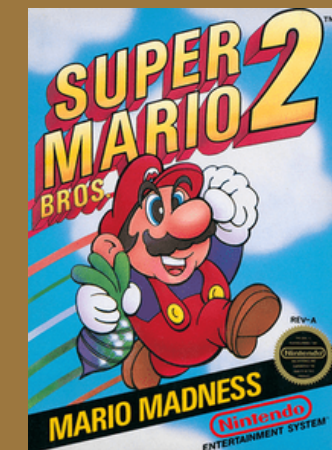
2012



2019



2023



1988

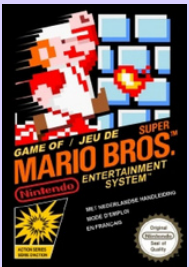
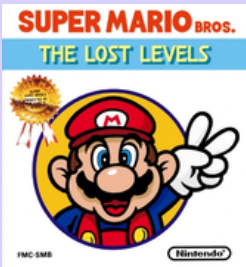
Problématique

Proposition méthodologique

Premiers résultats

Capitalisme et genre

D'une logique de production-collecte à la production isolée

									
Collecte	25%	25%	28,6%	28,6%	26,7%	21,74%	29,4%	29,4%	11,1%
Production	0%	0%	14,3%	28,6%	33,3%	21,74%	35,3%	35,3%	63,5%
Production - Collecte	75%	75%	42,9%	21,4%	20%	30,4%	17,6%	17,6%	14,3%

Problématique

Proposition méthodologique

Premiers résultats

Capitalisme et genre

D'une logique de production-collecte à la production isolée

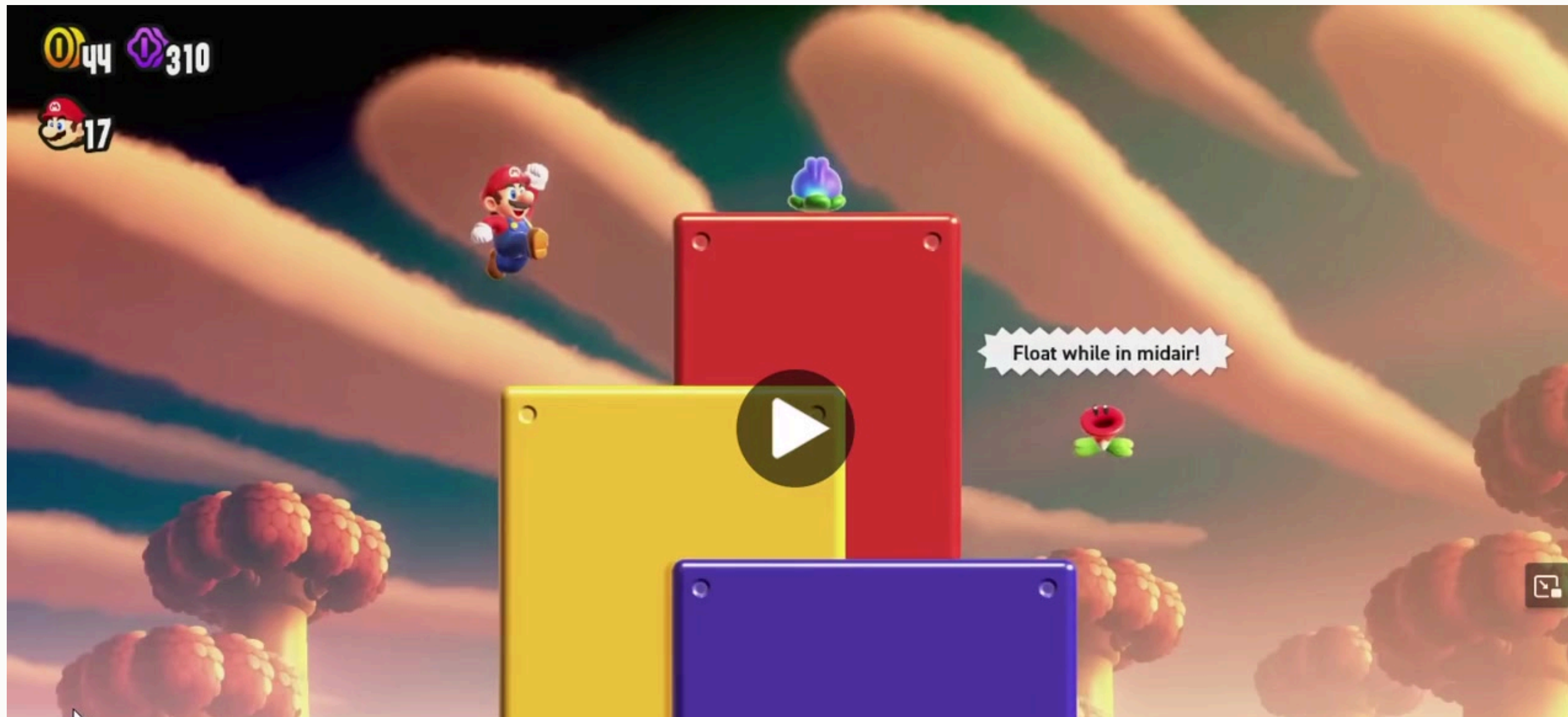
Super Mario Bros. (1985)



Exemple : Super Mario Bros. (1985)

D'une logique de production-collecte à la production isolée

Super Mario Bros. Wonder (2023)



Exemple : Super Mario Bros. Wonder (2023)

Interprétation possible au regard de la rhétorique procédurale

Une transformation et décomposition du travail

Les actions de production et de collecte des pièces tendent à être segmentées. On passe **d'une logique de production-collection automatique à une production isolée et une collecte manuelle.**

→ La personne qui effectue l'action reste la même : **le·a joueur·euse**

→ Ce qui change : **le travail du/de la joueur·euse**

On n'est plus récompensé de produire par la collecte, mais par **la possibilité de collecter** (temps souvent limité).

Retrouver de l'autonomie dans le processus
d'accumulation ?

Complexifier le travail du/de la joueur·euse à travers **une**
perte de prise sur le fruit de sa production ?

Problématique

Proposition méthodologique

Premiers résultats

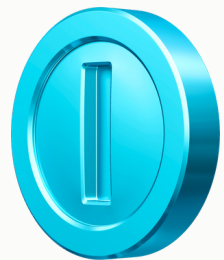
Capitalisme et genre

Premiers résultats

Enjeux de consommation

Le nombre de pièces comme cristallisation de la variété du gameplay

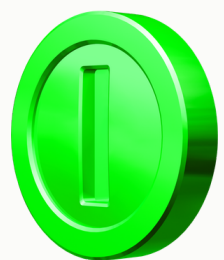
Comportements des pièces



- Collecte
- Effet de récompense indirect



- Collecte (+ complexe)
- Dépense optionnelle
- Effet de récompense indirect



- Défi
- Temps limité
- Effet de récompense direct



- Monnaie
- Caractère optionnel de la dépense : variable

Problématique

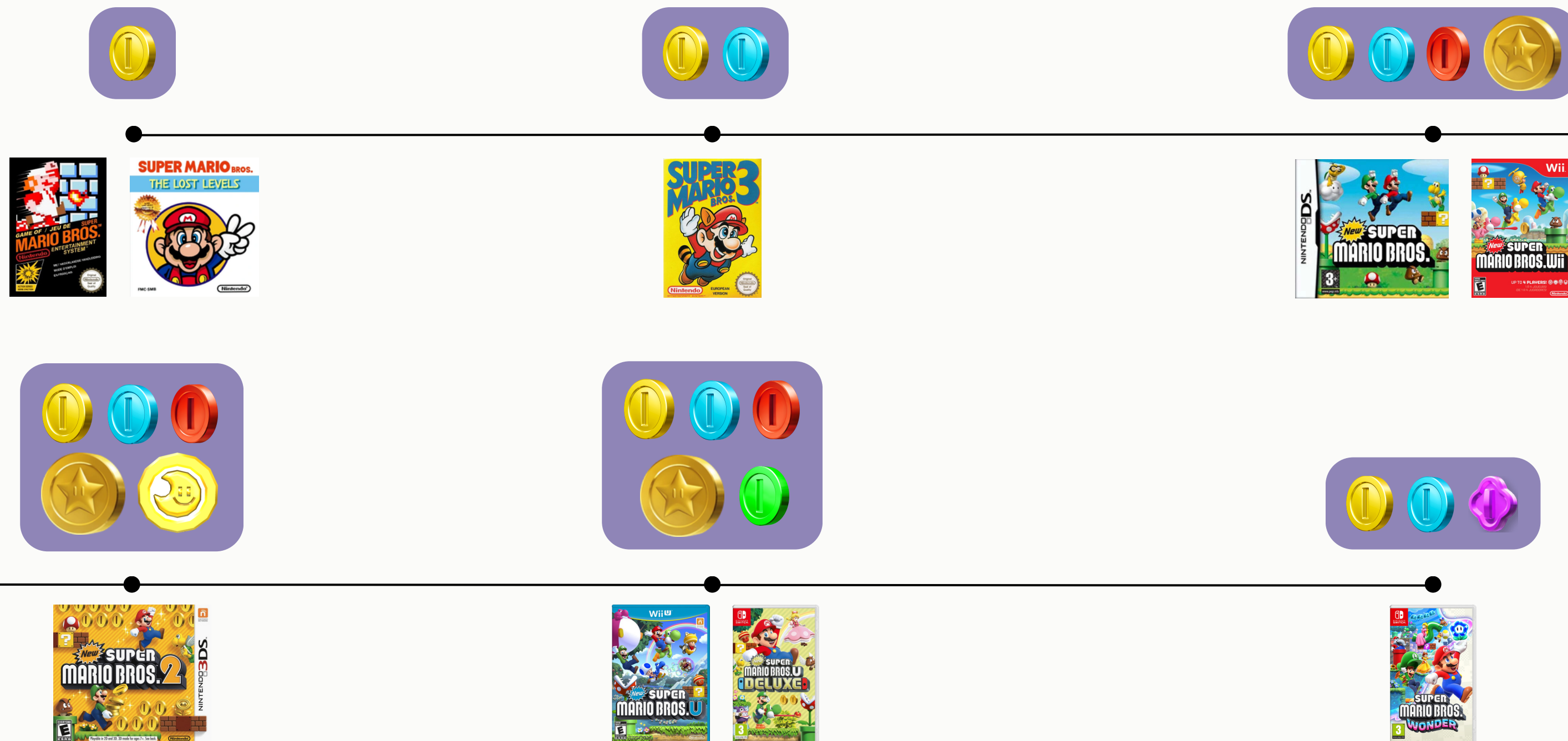
Proposition méthodologique

Premiers résultats

Capitalisme et genre

Le nombre de pièces comme cristallisation de la variété du gameplay

Pièces par jeu



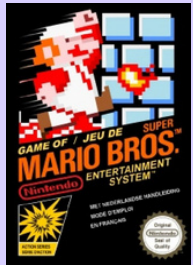
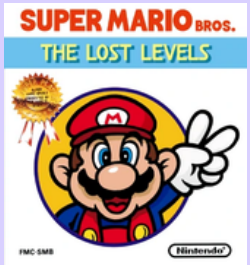
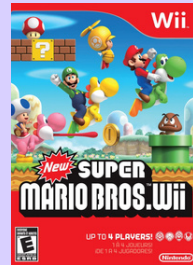
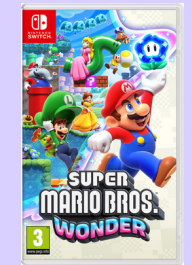
Problématique

Proposition méthodologique

Premiers résultats

Capitalisme et genre

De la performance à la dépense

									
Nbre de mécanique d'achat	0	0	0	1	1	1	1	1	5
Caractère de l'achat	NA	NA	NA	Optionnel	Optionnel	Optionnel	Optionnel	Optionnel	Non-optionnel

- "Travaux" vers des nouvelles zones
- Poplin Shop (vies, mécaniques...)

De la performance à la dépense

“Travaux” vers de nouvelles zones



Exemple : Super Mario Bros. Wonder (2023)

Dépenser des “pièces fleurs” est **obligatoire** pour accéder aux niveaux dans les zones bloquées.

→ Dans les opus précédents, la dépense est liée à :

- des indices (vidéos)
- des “toad houses” (boost)

De la performance à la dépense

Poplin Shop



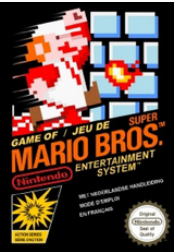
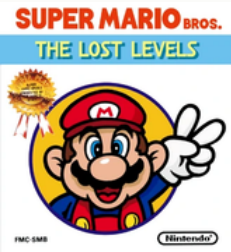
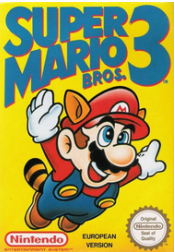
Exemple : Super Mario Bros. Wonder (2023)

Dépenser des “pièces fleurs” permet d’acquérir des mécaniques, pouvoirs et objets de quête.

→ Dans les opus précédents, les pouvoirs sont acquis à travers la performance en niveau.

Le score comme cristallisation de la rhétorique procédurale de l'argent

Le score comme marqueur des expérimentations

 	• 200 points/pièce simple • Pas de différence selon le type de collecte
	• 50-200 points/pièce simple • Hiérarchisation de l'action
    	• 100-200 points/pièce simple VS 1000-4000 points/pièce étoile • Hiérarchisation des types de pièces
	• 0 points/pièce simple • Plus de score

Problématique

Proposition méthodologique

Premiers résultats

Capitalisme et genre

Premiers résultats

Croisement à la rhétorique procédurale

Interprétation possible au regard de la rhétorique procédurale

4 types de récompense : gloire, subsistance, accès et facilité (Hallford and Hallford, 2001)



D'une récompense de **gloire** (score) et de **subsistance** (vie supplémentaire) à la **subsistance** seule



D'une récompense de **facilité** (power-up) à la **gloire** (score) à leur **disparition**



D'une récompense de **gloire** (score), de **facilité** (Maison Toad) et **d'accès** (Monde étoile) à leur **disparition**



D'une récompense de **gloire** (score) à leur **disparition**



Récompense d'**accès** (nouvelles zones) et de **facilité** (Poplin Shop)

Perte des récompenses de gloire

Interprétation possible au regard de la rhétorique procédurale

Entrée et ancrage dans des logiques de consommation (Bailes, 2019)

Les mécaniques de la franchise *Super Mario Bros.* **reprennent de plus en plus des mécaniques d'accumulation, de vente et achat similaire au modèle capitaliste hors jeu**, sans proposition de modèle contre-hégémonique.

- **Retrait des mécaniques en lien avec la performance symbolique** (score, pièces rouges, pièces vertes, pièces étoiles)
- **Entrée dans une logique d'économie consumériste interne** (introduction de "magasins", paiement pour la subsistance, l'accès et la facilité, pièce fleur au seul intérêt économique)

La performance du/de la joueur·euse s'installe dans sa consommation, sans critique.

Problématique

Proposition méthodologique

Premiers résultats

Capitalisme et genre

Capitalisme et genre

Lien avec la recherche doctorale en cours

Problématique

Proposition méthodologique

Premiers résultats

Capitalisme et genre

Pistes d'ouverture sur la recherche doctorale

Qui manipule l'argent ?

Que peut-on acheter avec cet argent ?

Mécaniques similaires dans les spin-off ?

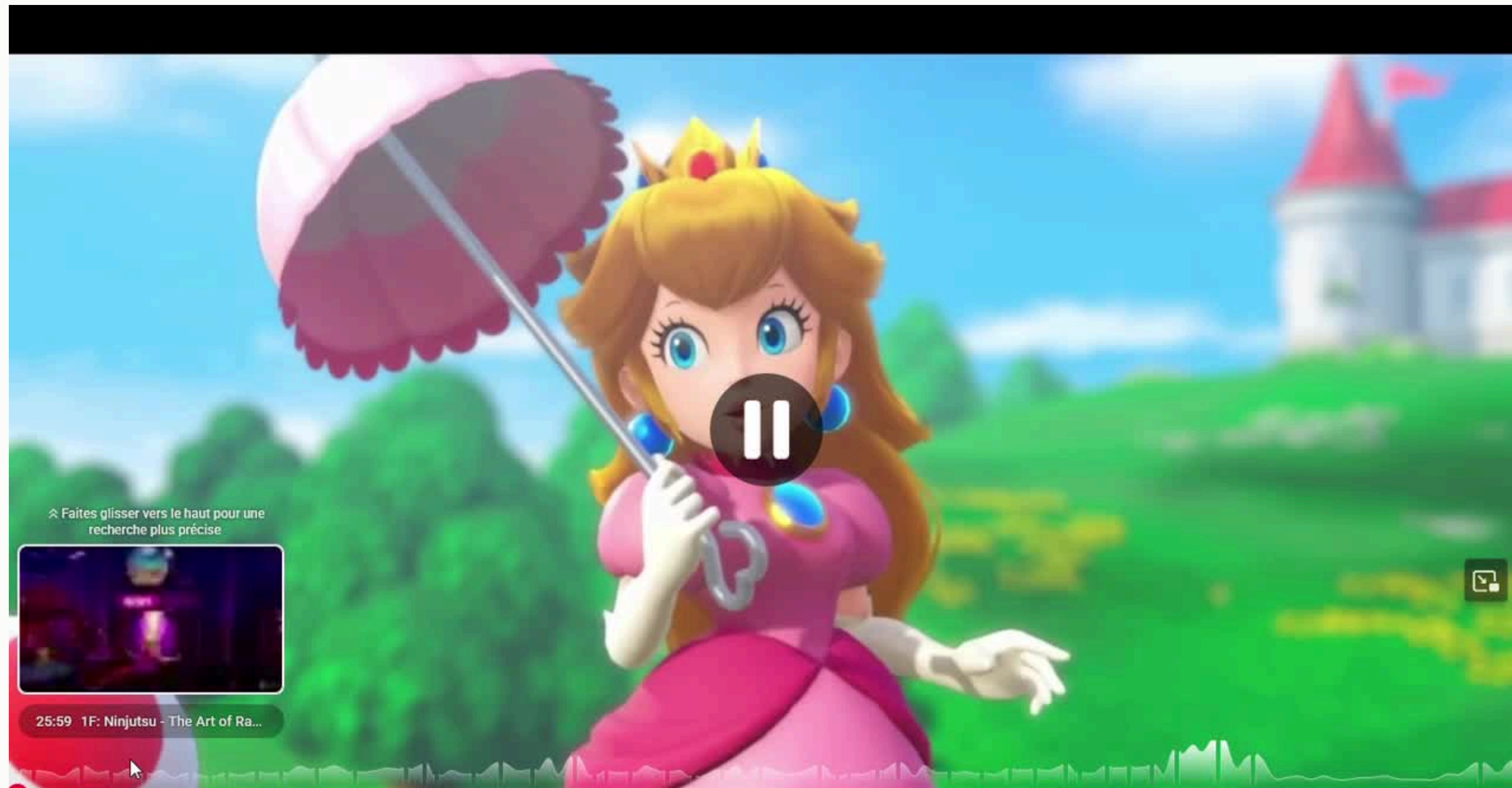
Problématique

Proposition méthodologique

Premiers résultats

Capitalisme et genre

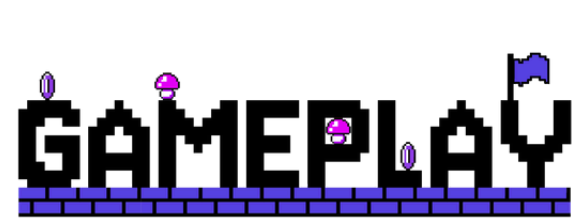
Pistes d'ouverture sur la recherche doctorale



Exemple : Princess Peach Showtime (2024)

Merci pour votre écoute !

marie.macdonough@uclouvain.be



BIBLIOGRAPHIE

- Alvermann, D. E., & Hagood, M. C. (2000). Critical Media Literacy: Research, Theory, and Practice in "New Times". The Journal of Educational Research, 93(3), 193-205. <https://doi.org/10.1080/00220670009598707>
- Bailes, Jon (2019), Ideology and the Virtual City. Videogames, Power Fantasies and Neoliberalism. Zer0 books
- Bogost, I. (2007). Persuasive games: The expressive power of videogames. Boston Review. <https://doi.org/10.7551/mitpress/5334.001.0001>
- Gazzard, A. (2011). Unlocking the gameworld: The rewards of space and time in videogames. Game Studies , 11(1). <http://gamestudies.org/>
- Hallford N. & Hallford, J. (2001). Swords and Circuitry: A designer's guide to computer role playing games. Roseville, CA: Prime Publishing.
- Kellner, D., & Share, J. (2005). Toward Critical Media Literacy: Core concepts, debates, organizations, and policy. Discourse: Studies in the Cultural Politics of Education, 26(3), 369-386. <https://doi.org/10.1080/01596300500200169>