

Les fins de *Cookie Clicker*

Thème de l'émission

Cette émission sera consacrée au jeu *Cookie Clicker*, développé en Javascript par Julien Thiennot et disponible en ligne depuis 2013. Il servira d'exemple pour réfléchir au concept de « fin de jeux », et leur intérêt en tant que seuil sémiotique. Nous poserons la problématique comme suit : « Quelles conséquences a l'absence de fin particulière sur la dynamique du jeu *Cookie Clicker* ? »

1. Présentation et problématique 00:37 => 05:22

Où l'on présente le jeu de l'émission et notre problématique.

2. Le début, la fin et ce qu'il y a au milieu 05:23 => 10:00

Où l'on interroge les symboliques des « fins » des jeux.

3. Parti de rien, arrivé nulle part 10:01 => 14:58

Où l'on montre que *Cookie Clicker*, n'ayant aucune fin, n'a pas de début non plus.

4. Vivre pour jouer, jouer pour vivre 14:59 => 19:37

Où l'on interroge les relations entre le jeu et les simulations d'existence.

5. L'arrêt et la promesse 19:38 => 23:21

Où l'on replace ces problématiques au sein de la rejouabilité des jeux vidéo.

Ludographie :

Adventure Island (1986, Hudson Soft/NES)
Animal Crossing (2001, Nintendo/Game Cube)
Beat the Beat: Rhythm Paradise (2011, Nintendo/Wii)
Braid (2008, Number None/Dématérialisé)
Civilization (1991, MicroProse/MS-DOS)
Clicker Heroes (2014, Playsaurus/Dématérialisé)
Cookie Clicker (2013, Julien Thiennot/Dématérialisé)
Cow Clicker (2010, Ian Bogost/Dématérialisé)
Farmville (2009, Zynga/Dématérialisé)
The Legend of Zelda (1986, Nintendo/NES)
Splatterhouse (1988, Namco/Arcade)
Super Mario Bros. (1985, Nintendo/NES)
Super Mario Odyssey (2017, Nintendo/Switch)
Tetris (1984, Aleksei Pajitnov/Divers)
Toki (1989, TAD/Arcade)
The Sims (2000, Maxis/PC)