

CRITÈRES PSYCHOGRAPHIQUES

Accomplissement	
Artistique	Véhicule un message, exprime une vision d'auteur, induit une interprétation.
Défi (Physique)	Tester ses compétences physiques, difficulté élevée en termes de réflexes, speedrun, highscore...
Défi (Intellectuel)	Tester ses compétences cérébrales, difficulté élevée en termes de réflexion, puzzles, casse-têtes, culture G...
Dépense	Dépense d'argent réel, achats intégrés avec argent réel et/ou mises et paris en argent réel.
Engagé	Tourne autour de convictions et/ou de croyances.
Enrichissement	Enseigner des choses, aider à l'apprentissage.
Gain	Gains réel d'argent, de cadeaux (objets réels).
Progression	Marqueurs de progression (niveaux de jeu, niveaux de personnage, arbres de talents, objectifs...).
Reconnaissance	Moyens de se faire connaître du public, d'acquérir de la célébrité, d'avoir de l'attention et d'être reconnu, booster son égo.
Réincarnation	Possibilité de vivre dans la peau d'un autre et son métier. Le focus est mis sur le côté immersif du rôle (comme les simulateurs de métiers). Assimilable à la catharsis.
Remise en question	Se remettre en question, remettre en question les acquis, avoir un nouveau point de vue sur les choses communes, élargissement de la perception, améliorer sa confiance en soi.
Santé	Bon pour la santé, améliore la condition physique.
Partenaire amoureux (IRL)	Rencontrer l'âme sœur, interagir avec des personnes qui nous intéressent (amoureusement parlant).
Partenaire sexuel (IRL)	Avoir des relations sexuelles dans «la vraie vie» avec d'autres participants.
Conséquences IRL	Le jeu entraîne des conséquences sur la vie réelle : volonté de laisser une trace durable de ses actes en dehors du jeu, de participer à quelque chose de supérieur au jeu, d'avoir un impact sur la société et son futur. (Comme faire progresser la science par exemple.)

Contenu	
Exploits	De l'épique, accomplir des exploits et de grandes choses.
Complétion	Beaucoup d'éléments à trouver/terminer (niveaux, achievements, secrets, collection).
Différence	L'originalité (dans le contenu du jeu), des choses qui tranchent avec ce qui est commun.
Exploration	Visiter des lieux, voir des paysages, comme beaux ou insolites.
Goodies	Goodies autour du jeu, des produits réels (figurines, cartes, accessoires, décorations...).
Histoire	Scénario poussé/travaillé, narration de qualité, large diégèse (univers, background, «fluff»).
Historique	Revivre ou anticiper l'Histoire (avec un grand «H»).
Immersion	Ambiance particulière, soignée, cohérente, immersive.
Fan Service	Casting de personnages célèbres, fortes personnalités. Licences connues, Fan service.
Incarnation	Possibilité d'incarner quelqu'un ou quelque chose d'autre. Le focus est mis sur le côté pragmatique du rôle, ses possibilités d'action (comme le tanking, soigner, faire des dégâts, utiliser la magie...).
Véracité	Expose des retranscriptions de faits réels/historiques, rien n'est fiction.

CRITÈRES PSYCHOGRAPHIQUES

Émotionnel	
Adrénaline	Rythme rapide, explosions, profusion d'éléments, défouloir.
Décompression	Permet de décompresser, évacuer le stress.
Excitation Sexuelle	Pour adulte, érotique et/ou pornographique.
Joie	Donne de la bonne humeur, amène des pensées positives.
Liberté	Liberté de mouvement et d'action, environnement très permissif, aucune ou peu de contraintes.
Nostalgie	Les souvenirs et événements du passé, favorise la nostalgie. (Par exemple le rétrogaming ou les jeux faisant des références à d'anciennes choses ou des vieux jeux.)
Oubli	Permet d'oublier le tracas du quotidien, de se vider la tête, de penser à autre chose.
Peur	Contenu horrifique, terrifiant, inspire la peur et le stress.
Rire	A pour but de faire rire, de faire sourire ou ambiance humoristique.
Saccage	Trolling : Possibilité d'ennuyer les autres, leur barrer la route, les provoquer.
Contrôle	Soumettre l'environnement à sa volonté, exprimer ses compétences (artistiques ou non), personnalisation des choses.
Soumission	Environnement très contrôlé, règles bien établies, « jeu couloir », peu d'éléments secrets/annexes.
Étonnement	L'étonnement, la surprise, mais pas dans le sens nouveautés (innovation), mais en proposant des choses auxquelles le joueur ne s'attend pas.
Tranquillité	Inspire le zen, la relaxation et/ou la méditation.
Solitude	Jouer en solitaire, n'être sollicité par aucun événement extérieur, se couper des autres.

Règles	
Expérimentation	Possibilité d'expérimenter/tester des choses grâce aux mécaniques du jeu (moteur physique, nombreuses stratégies ou issues...).
Gameplay (Complexité)	Mécaniques complexes, difficiles à appréhender, demande du temps pour connaître toutes les intrications.
Gameplay (Accessibilité)	Mécaniques simples, n'importe qui peut jouer et comprendre le jeu après seulement quelques secondes/minutes.
Gameplay (Diversité)	Gameplay riche avec de très nombreuses mécaniques, empêchant la routine.
Gameplay (Profondeur)	Le gameplay a de la profondeur, il faut beaucoup de temps pour en maîtriser les subtilités, courbe d'apprentissage forte. Cela ne l'empêche pas d'être accessible.
Gameplay (Simplicité)	Ne demande ni stratégie, ni réflexion poussée, la courbe d'apprentissage est faible. Cela ne l'empêche pas d'être complexe.
Innovation	Quelque chose de jamais vu, de la nouveauté dans le milieu (dans le gameplay).
Durée (courte)	Il est possible de terminer une partie (session de jeu) en seulement quelques secondes ou quelques minutes, n'empêchant pas de faire plusieurs parties d'affilée.
Durée (longue)	Terminer une partie (session de jeu) demandera beaucoup de temps au joueur, jusqu'à plusieurs heures.
Durée (sans fin)	Ne s'arrête jamais, le joueur peut s'investir dans le jeu et planifier son évolution sur le long terme.
Équité	Jeux équitables : Le jeu peut donner des avantages au joueur le plus novice ou des handicaps au joueur le plus fort. Ou alors chacun commence avec les mêmes chances mais le jeu se rééquilibre en fonction des actions des joueurs. (Par exemple le jeu aide les joueurs en difficulté ou pénalise les joueurs qui gagnent).
Facilité	Victoire facile, quasi-impossibilité de perdre.

CRITÈRES PSYCHOGRAPHIQUES

Routine

Passer le temps	Comblent des créneaux horaires généralement courts (transports, toilettes, pauses, attentes).
Stabilité	Ressemble à beaucoup d'autres jeux dans ses mécanismes ou dans ses codes pour ne pas déstabiliser le joueur.
Répétition	Refaire la même chose encore, encore, encore et encore.

Sensoriel

Graphismes	Beaux graphismes, effets spéciaux, photoréalisme.
Son	Musique travaillée, expérience sonore, faire de la musique.
Toucher	Le toucher fait partie intégrante du jeu (figurines ou cartes physiques par exemple).
Mouvement	Bouger son corps, dépenser de l'énergie, faire de l'exercice.
Technologie	Fonctions technologiques (VR, AR, vibrations, accéléromètre, gyroscope...).
Inactivité	Ne pas bouger, physiquement calme, ne faisant appel à aucune capacité physique (comme les réflexes ou la dextérité par exemple).
Extérieur	Force à sortir de chez soi, en interaction avec le monde extérieur.

Social

Compétition	Pouvoir être le premier, meilleur que les autres, vainqueur sur ses adversaires.
Coopération	Jeu en groupe contre un ennemi commun, résoudre des énigmes ensemble, tous ensemble vers l'objectif.
Famille	Pensé pour la famille, parents avec leurs enfants, frères/sœurs ensemble ; peut être coopératif, compétitif ou les deux.
Les Autres	Partager une expérience avec d'autres personnes, rencontrer/interagir avec de nouvelles personnes ; peut être coopératif, compétitif ou les deux.
Égalité	Égalité entre tous les participants, disparition des classes sociales et discriminations de toutes sortes, tout le monde à la même enseigne.
Couple	Jouer avec son/sa partenaire.
Amis	Jouer avec son cercle d'amis.