

Du *game design* au *play design* : èthos et médiation ludique

Sébastien Genvo

sebastien.genvo@gmail.com

Twitter : @sebastiengenvo

Professeur, Université de Lorraine, Centre de recherche sur les médiations

Référence bibliographique à reporter pour citer ce texte :

Genvo S., 2018, « Du *game design* au *play design* : èthos et médiation ludique », Colloque *Entre le jeu et le joueur : écarts et médiations*, Liège, 26 octobre, disponible en ligne : <http://www.ludologique.com>

Résumé :

Dans un premier temps, à partir d'une synthèse de mes travaux antérieurs (Genvo, 2013), je montre comment la notion d'èthos ludique permet de penser et d'analyser ce qui va permettre à un individu de reconnaître que « ceci est un jeu » (Bateson, 1977) et devenir joueur, mais aussi les écarts sémiotiques qui peuvent se produire lors de l'actualisation de la structure de jeu. Il s'agit de montrer que ce concept, dès lors qu'il est mis en lien avec la notion de contexte pragmatique et de jouabilité, permet d'aller au-delà de l'expérience immédiate pour comprendre la façon dont un objet réussit (ou échoue) à faire sens ludique au sein d'un milieu donné. J'illustre la mise en application de ce cadre théorique par l'étude de deux initiatives de recherche-création menant au développement de jeux expressifs, le premier, *Keys of a gamespace* (2011), a été réalisé en 2011 et le second, *Lie in my heart*, est en cours de développement. Ces études nous permettent de montrer conjointement comment une interrogation centrée sur l'èthos ludique amène à considérer les enjeux éthiques du processus créatif de *game design* et engage une réflexion orientée vers le *play design* (Genvo, 2008).

Mots-clés :

Ethique - game design - play design – play studies - médiation ludique - èthos - recherche-création

Une même approche a toujours guidé les cadres théoriques que j'ai développés pour penser et analyser les phénomènes ludiques : faire jouer autrui à un jeu est un acte de médiation qui œuvre à transmettre une signification partagée de jeu à partir d'un processus de co-construction du sens entre la structure de jeu et son joueur (Genvo, 2006). Dans ce processus, des frictions et complémentarités peuvent émerger. La dimension ludique d'une situation résulte de cet équilibre, « le jeu n'apparaît jamais que comme une construction fragile, éphémère, un décor qui, à chaque instant, peut tomber en poussière » (Henriot, 1989 : 260). Dès lors comment une structure de jeu permet-elle de communiquer l'idée de jeu ? La seule analyse de la structure de jeu permet-elle de comprendre l'apparition de cette signification ? Quels seraient les autres éléments, contextuels, à prendre en considération et comment penser le lien entre ces éléments, la structure de jeu et le joueur ?

Dans un premier temps, à partir d'une synthèse de mes travaux antérieurs (Genvo, 2013), nous verrons que le concept d'éthos ludique permet de penser et d'analyser ce qui va permettre à un individu de reconnaître que « ceci est un jeu » (Bateson, 1977) et devenir joueur, mais aussi les écarts sémiotiques qui peuvent se produire lors de l'actualisation de la structure de jeu. Comme nous le verrons, dès lors qu'il est mis en lien avec la notion de contexte pragmatique et de jouabilité, ce concept permet d'aller au-delà de l'expérience immédiate pour comprendre la façon dont un objet réussit (ou échoue) à faire sens ludique au sein d'un milieu donné. J'illustrerai la mise en application de ce concept par l'étude de deux initiatives de recherche-crédation, l'une qui a été réalisée en 2011 et l'autre qui vient d'être initiée. Ces études nous permettront de montrer comment une interrogation centrée sur l'éthos ludique amène à considérer les enjeux éthiques du processus de *game design* et engage une réflexion orientée vers le *play design*.

La notion d'éthos : un emprunt à la rhétorique classique

Le recours à des concepts de rhétorique pour penser la façon dont se transmet l'idée de jeu peut de prime abord inciter à aller voir du côté des travaux de Ian Bogost (2007), à travers notamment la notion de rhétorique procédurale qu'il applique au jeu vidéo. Il reconnaît que tous les jeux ont d'une certaine façon une visée persuasive en ce qu'ils incitent les joueurs à continuer de jouer. Mais ce n'est pas ce genre de persuasion « auto-référentielle » qui intéresse Bogost. Il s'agit à l'inverse de mener une réflexion permettant de conduire le joueur du monde du jeu vers le monde matériel. Pour Bogost, il est nécessaire d'étudier la rhétorique procédurale pour pouvoir mieux analyser, critiquer, voire concevoir des jeux persuasifs. À l'inverse de ce chercheur, ce m'intéresse est justement de pouvoir décrire ce qui incite l'individu à considérer que « ceci est un jeu », ce qui implique de comprendre avant tout les modalités de réalisation de cette persuasion « auto-référentielle » dont parle ce chercheur. Comme nous le verrons, cette rhétorique n'est pas pour autant dénuée de valeurs et de visions de monde, qui peuvent justement remettre en cause la perception de la dimension ludique du logiciel. Mais nous verrons que la reconnaissance de la dimension ludique d'un objet n'incite pas nécessairement l'adhésion aux valeurs établies, en ce que l'éthos ludique peut offrir, précisément parce qu'il se veut ludique, un espace de jouabilité.

Roland Barthes définit l'éthos comme « les traits de caractère que l'orateur doit montrer à l'auditoire (peu importe sa sincérité) pour faire bonne impression » (1970 : 212), en somme il s'agit des traits de caractère permettant de donner autorité au discours. Maingueneau (2002) souligne néanmoins que « la notion d'éthos renvoie à des choses très différentes selon qu'on considère le point de vue du locuteur ou celui du destinataire : l'éthos visé n'est pas nécessairement l'éthos produit. L'enseignant qui veut donner l'image du sérieux peut être perçu comme ennuyeux, celui qui veut donner l'image de l'individu ouvert et sympathique peut être perçu comme racoleur ou "démago". Les échecs en matière d'éthos sont monnaie courante ». De plus, Dominique Maingueneau remarque ainsi que bien que

l'èthos soit crucialement lié à l'acte d'énonciation, on ne peut pas pour autant ignorer que le public se construit aussi des représentations de l'èthos de l'énonciateur *avant* même qu'il ne parle : « Il semble donc nécessaire d'établir une distinction entre *èthos discursif* et *èthos prédiscursif* ».

On peut aussi souligner que dans le cas des dispositifs numériques, Jean-Jacques Boutaud (2008) précise que si l'*èthos* renvoie au travail de l'énonciateur pour construire son monde propre et le faire partager, il faut aussi prendre en compte, dans le cadre des technologies de l'information et de la communication, qu'il s'agit de construire un univers où l'utilisateur peut *se retrouver* et évoluer *en connivence*. L'*èthos* serait alors à comprendre comme une notion porteuse d'un *système de valeurs*, une morale non moralisante, pour reprendre les termes de Nicole Pignier (2008).

Selon moi, la pluralité de ces dimensions constitue la force du concept pour penser les questions de médiation ludique dans le cadre numérique.

Ethos et jeu

L'application de la notion d'Ethos au domaine du jeu a notamment déjà été développée à travers les écrits de Fred d'Agostino (1981). D'Agostino montre les limites d'une approche formaliste des jeux, qui ne définit ceux-ci qu'à partir de leurs règles formelles. Il s'agit notamment de s'opposer à une conception qui considère qu'un jeu ne prend véritablement forme que lorsqu'elle ses règles sont scrupuleusement respectées, sinon on ne joue pas au jeu tel qu'il a été conçu. Cette approche est « déficiente » pour D'Agostino, en ce qu'elle n'arrive pas à prendre en considération le fait qu'en réalité les actualisations d'un jeu comportent très fréquemment des variations apportées aux règles formelles, qu'elles soient délibérées ou non.

Pour préciser sa réflexion, d'Agostino prend l'exemple du basketball. Selon les règles formelles, il s'agit d'un sport sans contacts physiques, qui sont interdits. Mais tout match de basketball professionnel est rempli d'incidents dans lesquels les joueurs (accidentellement ou de façon délibérées) créent des contacts. Nombre de ces incidents ne provoquent pas de pénalités cependant. Selon d'Agostino, la raison est que de nombreux organismes officiels se sont mis d'accord pour ignorer certaines règles, au moins dans certaines situations, afin de rendre le jeu plus excitant pour les spectateurs. En somme, un système de conventions implicites, de règles informelles, indique comment les règles formelles sont à appliquer dans diverses circonstances, ce qui ne veut donc pas dire que les règles formelles cessent complètement d'exister.

En somme, ce qu'avance d'Agostino, c'est qu'il n'y a pas de modèle idéal d'un jeu, mais des actualisations singulières. Selon cet auteur, l'èthos d'un jeu serait donc les conventions partagées par un groupe d'individus déterminant comment les règles formelles d'un jeu sont appliquées dans des circonstances concrètes. Cette conception insiste de fait sur la dimension « objective » de l'èthos, qui renvoie aux représentations que l'on se fait de la structure de jeu, ce qui n'empêche pas de prendre en considération la façon dont celle-ci construit son propre système de valeurs pour être actualisée de façon ludique. Les réflexions de Fred d'Agostino indiquent que les règles d'un jeu, et leur jouabilité, ont un rôle important dans la constitution de l'èthos ludique. L'ensemble des réflexions précédentes nous permet à présent d'établir un cadre d'analyse de ce qui constituerait l'èthos ludique.

Analyser l'èthos ludique

En premier lieu, on peut considérer, que la jouabilité occupe un rôle central dans l'éthos ludique d'une structure de jeu, on se positionne ici du côté de l'éthos subjectif d'un jeu. La jouabilité, définie comme un espace des possibles actualisables, n'est pas exclusive aux jeux, de nombreux dispositifs pouvant faire preuve de jouabilité sans être considérés comme des jeux. Dans un jeu, la jouabilité est conçue pour répondre aux représentations de ce qui, dans l'ensemble des systèmes jouables, est considéré comme ludique, la jouabilité est ancrée culturellement. En quoi la façon dont on permet au joueur de faire l'exercice des possibles nous renseigne sur sa logique de médiation ludique ? Comme le relèvent Kline, De Peuter et Dyer-Whiteford (2003), si *Super Mario Bros.* a pleinement concouru à imposer la console FAMICOM (appelée NES en occident) de Nintendo au milieu des années 80, c'est en grande partie parce qu'elle offrait au joueur de nouvelles possibilités d'action et d'exploration. Cette sensation de liberté nouvelle pour le joueur est placée au centre de l'expérience de jeu.

De nombreux jeux jouent à ce titre sur la promotion de l'ouverture des possibles en promettant au joueur une grande liberté d'action et une personnalisation de son expérience ludique. En ce sens, les critiques de jeux vidéo que l'on trouve dans les magazines consacrés au média regorgent de passages montrant que la jouabilité peut constituer un facteur essentiel dans ce qui va donner envie de jouer à l'utilisateur. La série des jeux de rôle *The Elder Scrolls* (1994 – 2012) a construit sa réputation sur cette ouverture des possibles au joueur au sein d'un monde diégétique immense, peuplé de centaines de personnages avec qui interagir. À ce titre, l'extrait suivant, issu de la critique du quatrième épisode (*Oblivion*, Bethesda Softworks, 2006) sur le site *jeuxvideo.com*, permet d'éclairer plusieurs de nos réflexions sur les liens entre éthos ludique et jouabilité : « Je vais finir sur cette partie consacrée à l'intensification du gameplay avec un tour de table d'autres exemples probants. L'utilisation du crochetage et de la persuasion sont désormais des séquences ludiques à part entière. Le crochetage demande calme et réflexion. La persuasion est un petit jeu d'observation et de rapidité qui retire des mécanismes de chez Fable. Encore une fois, en masquant la couche des calculs de points au profit d'actions pleinement jouables, les développeurs intensifient chaque situation et rendent encore plus responsable le joueur dans chacun de ses gestes »¹.

Puisqu'elle participe à l'éthos ludique, à la morale non moralisante d'un jeu, mener la description de la jouabilité implique également de répondre à la question suivante : en quoi l'exercice de la contingence définie par un système de règles construit un certain système de valeurs ? Sur cette question, je renvoie notamment le lecteur aux travaux menés par Miguel Sicart (2003) au sujet du jeu *The Sims*. En se référant au travers d'Althusser sur l'idéologie, il montre en effet qu'à travers sa jouabilité et les possibles mis en œuvre, *The Sims* simule une société capitaliste dans laquelle les moyens économiques sont les valeurs qui déterminent les conditions du bonheur et de l'intégration sociale.

La jouabilité n'est cependant pas le seul facteur à prendre en considération pour analyser la façon dont se construit l'éthos ludique d'un jeu. Je le rappelle, faire jouer autrui implique de lui communiquer que « ceci est un jeu » de sorte à lui faire adopter une attitude ludique (Henriot, 1989). L'une des caractéristiques de cette attitude est qu'elle implique à l'individu d'adopter une posture de feintise fictionnelle, de « faire comme si ». Suivant les réflexions de Schaeffer sur l'immersion fictionnelle (1999), un objet, pour inciter l'individu à adopter une posture de feintise fictionnelle, doit comporter un certain nombre de marqueurs pragmatiques, qui peuvent être inclus dans le dispositif mais qui peuvent aussi dépendre de son contexte culturel d'usage. Schaeffer précise concernant le contexte culturel que dans le cas d'une tradition fictionnelle bien ancrée dans une société donnée et d'une œuvre s'inscrivant dans cette tradition, l'acte instituant la fiction peut être tacite et faire partie des

¹ http://www.jeuxvideo.com/articles/0000/00006403_test.htm, consulté le 20/11/12.

implicites de la situation de communication. Cet exemple montre que les marqueurs pragmatiques de fiction peuvent prendre de multiples formes, ce qui est également vrai dans le cas des jeux. En ce sens, pour engager l'individu à actualiser une situation de façon fictionnelle, un éthos ludique peut puiser dans des référents multiples, qui peuvent ou non appartenir au domaine du jeu.

L'étude des premiers jeux vidéo est à ce titre particulièrement éclairante pour mettre en évidence ces processus de médiation fictionnelle, en ce que les limitations techniques de l'époque imposaient un rendu graphique minimaliste et que le caractère ludique de ces productions était loin d'être intégré et accepté par le public visé. En somme, il fallait mettre en œuvre des marqueurs pragmatiques de fiction particulièrement explicites pour inciter le joueur à voir autre chose qu'un amas de pixels animés à l'écran. Les bornes d'arcade, disponibles dans les salles d'arcade, les cafés ou environnements forains, présentaient un cadre physique de fictionnalisation à travers les visuels peints sur leurs cabines. Le cas de la cabine d'arcade du jeu *Gunfight* (1975) est par exemple particulièrement probant. Ce jeu propose à deux joueurs un duel de western. Alors que les graphismes sont très rudimentaires dans leur représentation et ne permettent pas d'afficher de décors (seuls les personnages et une diligence apparaissent), la cabine du jeu renvoie directement à la conquête de l'ouest à travers ses illustrations et ses joysticks en forme de crosse de revolver.



La cabine de *Gunfight* (1975, Midways Game)

Mais plus qu'à la réalité historique américaine, il semble important de souligner que c'est véritablement à la fiction filmique que fait appel le décor de cette cabine. Selon Alexis Blanchet (2010), dans l'emploi qui en est fait par le jeu vidéo, le genre cinématographique procède d'une banque de données offrant des situations dramatiques reconnaissables et convertibles en situations ludiques, espaces, motifs, archétypes, etc. Il est nécessaire pour un objet qui affirme son statut de jeu (même le plus « atypique ») de comporter d'une façon ou d'une autre des « marqueurs pragmatiques » qui soient signifiants et acceptés par le destinataire en termes de jeu.

Comme l'indique Dominique Maingueneau en abordant la notion d'éthos pré-discursif, on ne peut pas ignorer que le public se construit des représentations de l'éthos avant la situation d'énonciation. De la même façon, dans le domaine ludique, le contexte et la culture de l'individu, ou d'un groupe

d'individus, vont nécessairement orienter la lecture d'un jeu. L'éthos ludique subjectif d'une structure de jeu se construit en interrelation avec son contexte, un certain éthos objectif. Un contexte pouvant évoluer, il est aussi possible que la structure de jeu en vienne à être modifiée, faisant du jeu une forme mouvante. L'étude du contexte d'un éthos ludique revient donc à prendre en considération les valeurs et connotations conférées à l'activité ludique et au jeu dans un lieu et à un moment donné.

Il s'agit en somme de faire une histoire des idées du jeu pour comprendre comment un contexte historique, social et culturel oriente la perception et la constitution d'un éthos ludique singulier, subjectif et objectif. À titre d'exemple, Patrick Schmoll avance que les jeux massivement multijoueurs à monde persistant (comme *World of Warcraft*) remettent en cause les définitions canoniques du jeu, où le jeu est considéré comme une activité gratuite, futile (menée pour le plaisir), séparée du cours ordinaire de la vie, et délimitée dans un temps et un espace précis (le temps de la partie). Se situant à un niveau macro-social, ce chercheur montre que des facteurs externes concourent alors à l'éclatement de ce modèle dans ce type de jeu : « il s'agit du contexte général de l'évolution des sociétés, qui rend à un moment donné pensables et réalisables des formes de jeux qui n'auraient pas pu l'être auparavant, dans un autre type de société » (2010 : 31). L'un des facteurs à prendre en considération est notamment la diminution progressive du temps de travail et l'accroissement des loisirs, qui font évoluer le statut social des activités ludiques. Progressivement, elles ne sont plus considérées comme des activités marginales ou réservées aux enfants. Dès lors, le jeu cesse d'être l'activité d'un public dédié qui ne le pratique plus dans des conditions sociales précises. Désormais tous les publics sont susceptibles de jouer, partout et tout le temps. Cela concourt à rendre le temps de jeu plus perméable à d'autres activités de la vie quotidienne, ce qui est caractéristique des jeux à monde persistant, où même lorsque le joueur n'est pas connecté, l'univers est toujours susceptible d'évoluer et peut requérir l'attention des joueurs à tout moment.

Explorer la question de l'éthos ludique par la recherche – création : faire du game design une question d'éthique

Ces questionnements sur l'éthos ludique je les ai notamment exploré dans une perspective de recherche-crédation avec le développement d'un jeu en 2011, *Keys of gamespace*, qui s'ancrait également dans une réflexion sur ce que pouvait être un jeu expressif, qui se propose d'aborder des problématiques liées la vie quotidienne sans prescrire une morale sur celles-ci (Genvo, 2016). Le jeu pouvait être interprété de façon auto-biographique car le prénom du héros était similaire à celui du concepteur du jeu. Il abordait un sujet sensible, celui du rapport du héros à son père condamné pour pédophilie. La question de l'éthos ludique s'était posée à ce moment dans la façon dont il était possible de signifier que « ceci est un jeu » alors que la thématique pouvait ne pas correspondre aux éthos ludiques plus généralement répandus de façon dominante par l'industrie vidéoludique. Une solution concernant les marqueurs pragmatiques de la fiction, a notamment été de faire des recours à des univers métaphoriques, guidant le joueur vers une attitude de faire comme si, tout en multipliant les références à la culture vidéoludique.



Keys of a gamespace (2011), les éléments du décor comportent de nombreux clins d'œil à la culture vidéoludique tout en représentant de façon métaphorique un souvenir du héros qu'il visite

Concernant la jouabilité, les possibles à explorer étaient volontairement limités mais se voulaient porteur d'un sens plus large sur la signification des décisions des joueurs puisque le joueur pouvait choisir entre tuer le père ou le pardonner. Les choix laissés au joueur vont alors développer selon moi une réflexion d'ordre éthique à partir de cet ethos de la jouabilité, en interrogeant sur la signification et la valeur de cet acte qui a une portée qui va au-delà d'un simple objectif efficient (qui pourrait être par exemple la simple progression dans le jeu). En termes d'éthos objectif, certains joueurs ont d'ailleurs perçus cette dimension éthique, puisqu'ils ont débattu sur le forum du jeu du sens des choix laissés à ce moment (beaucoup auraient souhaité une solution intermédiaire), certains discutant même de ces choix à partir de leur propre vécu (je renvoie le lecteur à l'article publié en 2016 sur la question des jeux expressifs pour davantage de développement).

Au-delà de cet exemple je souhaiterais insister sur le fait qu'en construisant une morale non moralisante, un système de valeur partagé à un sujet agissant (le joueur), le processus créatif de *game design* comporte nécessairement une dimension éthique.

On peut pour s'en convaincre faire le lien avec l'interrogation suivante que pose Jacques Fontanille (2007) :

Comment une problématique axiologique quelconque devient-elle « éthique » ? Si on se reporte d'abord aux conditions dans lesquelles la question peut émerger, trois d'entre elles sont décisives : (i) la question éthique est toujours d'ordre « pratique », en ce sens qu'elle ne se pose qu'à l'égard de l'action individuelle ou collective ; (ii) en conséquence, elle a affaire à un sens à construire dans l'action, elle concerne le sens de l'action ; (iii) ce sens de l'action dépasse l'objectif même de l'action.

Jacques Fontanille ajoute également que « de toutes les manières d'aborder l'éthique, et plus précisément ce « supplément » de sens, ce « dépassement » d'objectif de l'action, deux principales se dégagent de toute l'histoire de la pensée : (i) l'Idéal, et (ii) l'Autre » (2007). Fontanille souligne concernant l'idéal qu'il n'y a « d'éthique de l'action que parce que l'action connaît des « causes finales » (des « fins »), qui dépassent les causes nécessaires et suffisantes (les déterminations) et efficientes (les conditions et objectifs de l'action elle-même) ». La médiation ludique est donc

éminemment une question éthique, en ce qu'elle relève d'une feintise ludique qui se veut partagée, et que ce partage repose sur la mise en commun d'un système de valeurs, même si celui-ci ne se veut pas persuasif, il s'agit en tout cas d'une morale non moralisante. Cette feintise constitue alors une cause finale qui dépasse l'efficacité immédiate de l'action. On peut aussi ajouter comme le fait Fontanille, que concernant l'autre « la préoccupation éthique naît alors dans n'importe quelle pratique individuelle, inter-individuelle ou collective quand l'opérateur de cette pratique rencontre un Autre, qu'il soit irréductible à ses propres intérêts, buts et enjeux, ou qu'il les partage ».

Néanmoins, dans ma perspective, il ne s'agit pas non plus de s'interroger uniquement sur l'éthique que présente un jeu constitué comme peut le faire Miguel Sicart ou sur l'éthique des joueurs comme le fait Maude Bonenfant (2010), mais aussi sur l'éthique de l'acte créatif en *game design*. Comme nous allons le voir une interrogation éthique de la création en *game design* oriente et nécessite aussi de développer une réflexion en termes de « *play design* » (Genvo, 2008). Il s'agit ici d'ouvrir les questionnements à ce sujet à partir d'un projet de recherche-création en cours d'élaboration. Je souhaite donc livrer ici les premières interrogations qui constitueront autant de pistes pour poursuivre cette réflexion.

Lie in my heart : vers une réflexion en termes de play design

Le projet de jeu *Lie in my heart* (Genvo, à paraître) propose tout comme *Keys of a gamespace* d'explorer la forme des jeux expressifs auto-biographiques en abordant par le jeu l'histoire d'un drame que j'ai vécu récemment, la perte de la mère de mon fils qui a mis fin à ses jours en septembre 2017. Le projet pose des questions éthiques liées à la ludicisation (Genvo, 2013) de ces faits, qui implique notamment de mettre en forme de façon jouable des événements passés, et donc potentiellement de permettre au joueur de faire l'exploration de différents possibles non advenus vis-à-vis de ces faits (que ce soit dans la réaction des personnages ou le déroulement de certains événements). Il y a donc une interrogation sur la façon dont on offre à faire l'exercice de possibles de temps passés tout en prenant pour point d'appui des situations qui se veulent issues du réel, établies. Quelles valeurs attribuer à ces possibles dans le jeu, sans être pour autant prescriptif, moralisateur, puisque c'est notamment ce qui permet de caractériser les jeux qui se veulent expressifs sans pour autant se vouloir persuasifs (je renvoie sur ce point à mes travaux sur le jeu expressif et à ceux de Gabriel Trépagnier-Jobin, 2016). En d'autres termes, comment mettre la jouabilité au service d'un éthos ludique, d'une morale non moralisante ?

Une autre contrainte liée au fait de faire un jeu auto-biographique, posant la question des valeurs mises en œuvre, est celle d'amener le joueur à faire comme-si il était autre, cet autre étant pourtant présenté comme un individu clairement identifiable (le personnage principal s'appelant également Sébastien dans ce jeu). On le constate, cette contrainte de conception amène à lier les deux pôles de l'éthique, l'Idéal et l'Autre. Hors Fontanille indique que ces deux pôles se conjuguent quand la question de l'éthique est posée en termes d'*utilité*, incitant à questionner l'utilité de ce *game design* : « si on suppose notamment que l'Autre est, du point de vue de ses besoins et de ses attentes, un semblable, alors la question centrale est celle du bien pour l'Autre comme pour soi-même » (2007). Précisément quelle est l'utilité pour le joueur ?

D'autant qu'il serait hasardeux de postuler par avance son utilité effective, ou des bénéfices pour celui-ci. En effet, lorsque l'on parle de développer un éthos que l'on propose au joueur, il faut aussi se rappeler, quant à ses effets, qu'« il faut établir une importante distinction entre ce qui est en puissance et l'actualisation effective du jeu. Tous les joueurs ne font pas le même usage de leur liberté interprétative et certains joueurs peuvent même s'approprier le jeu de telle manière qu'au lieu d'élargir leur espace de jeu, ils sont davantage contraints. Bien que toutes les appropriations soient

l'expression de la liberté interprétative, elles ne sont pas toutes bénéfiques pour le joueur » (Bonenfant, 2013).

Concernant un raisonnement orienté vers le design, s'il n'est pas question de postuler par avance la signification établie par le joueur et les connaissances qu'il formalisera à la suite de l'actualisation du jeu, il est néanmoins tout de même envisageable de concevoir à travers l'éthos subjectif un « espace désirable d'interprétation » (Bogost, 2013). Cet espace, dans lequel le joueur forme ses connaissances à partir d'une actualisation fictionnelle, incite à faire un lien avec la notion d'aire intermédiaire d'expérience de D.W. Winnicott, qui est une notion centrale dans la façon dont j'ai proposé d'aborder les processus de médiation ludique :

La notion d'aire intermédiaire d'expérience de Donald W. Winnicott semble alors tout à fait appropriée pour qualifier cette réalité où se déroule le jeu : « Cette aire où l'on joue n'est pas la réalité psychique interne. Elle est en dehors de l'individu, mais elle n'appartient pas non plus au monde extérieur » (1975 : 67). La réalité dans laquelle se réalisera l'action du joueur prend place dans le cadre d'une aire qui se situe entre ces deux pôles, où le joueur va transposer les choses du monde où il vit dans un ordre nouveau (Genvo, 2009)

C'est parce qu'il se situe dans cette aire que le joueur peut s'approprier les valeurs mises en jeu de façon fictionnelle tout en ayant un apport dans le réel. Comme l'indique Bonenfant, chaque jeu conçoit différemment la façon dont on peut parcourir des espaces d'appropriation, ce qui a une incidence sur la latitude de créativité laissée au joueur dans la formalisation de connaissances et significations nouvelles, par cet acte de transposition :

Henriot affirme que le jeu est « l'exercice du possible » (1989, p. 236). Nous ajoutons que « le jeu est exercice du possible *et du virtuel* », le virtuel étant entendu comme ce qui n'a pas lieu, qui est infini et indéfini (Bonenfant, 2011). (...) Le joueur peut s'approprier cette part virtuelle et créer des sens infinis et nouveaux. Cette part indéterminée et illimitée du jeu est, selon nous, la distance définie par Henriot. (...) Plus la contingence issue du virtuel est grande, plus la distance est large, car plus le joueur peut particulariser le sens de son jeu en créant de nouveaux possibles par des rapports différents aux variables. Le joueur peut s'approprier la contingence du jeu et faire différer le sens du jeu en ajoutant de nouvelles formes. Dans un jeu comme le morpion ou *Angry Birds*, la distance est étroite et la part de virtuel est limitée par la structure du jeu, mais dans le jeu de Go ou dans *Guild Wars II*, cette distance est large et permet une particularisation de l'expérience ludique grâce à l'appropriation de la part virtuelle du jeu (Bonenfant, 2013)

Selon moi, cette réflexion sur la conception de cet espace d'appropriation, et la « distance » que l'on propose au joueur d'explorer pour formaliser de nouvelles significations, fait glisser la réflexion du *game design* vers ce que j'ai nommé par ailleurs le *play design* :

L'espace de médiation ludique se situe donc dans cet entre-deux qui se noue entre une structure jouable et l'attitude ludique que le joueur va adopter lors de l'actualisation de celle-ci. Au delà de ses seules caractéristiques structurelles, un système de règles va de la sorte dessiner une certaine expérience de jeu qui devra faire sens chez ses destinataires à travers des éléments types qui sont signifiants pour eux en terme de jeu. De sorte à caractériser les spécificités de l'expérience du jeu à son ère numérique, il y a donc à notre sens une nécessité d'analyser les jeux non pas en terme de *game design* mais plutôt en terme de « *play design* ». Puisque la signification de jeu n'est pas donnée par avance mais se construit, il n'est pas possible de prendre pour acquis la dimension ludique d'un objet. L'analyse du *play design* revient à placer au centre de la réflexion la façon dont une expérience particulière de jeu a été modélisée dans un dispositif numérique de sorte à susciter une signification ludique partagée (Genvo, 2008).

On peut souligner que ce type d'approche incitant à prendre en considération l'étude du *play* dans l'analyse d'un jeu, notamment lorsqu'il s'agit de le considérer comme aire intermédiaire d'expérience, est aujourd'hui une perspective qui est plus répandue². Le point important permettant de caractériser l'approche que je propose est qu'elle se concentre sur l'élaboration d'outils méthodologiques et conceptuels pour penser l'articulation de l'expérience dessinée en creux par une structure de jeu et son actualisation effective et comment cette articulation peut amener à l'évolution des contenus et des pratiques. Comme je viens de le souligner, ce passage du *game design* au *play design* a des implications éthiques amenant à penser précisément la configuration des espaces d'appropriation.

Dès lors, l'une des questions qui se pose dans le projet *Lie in my heart* est de savoir comment modéliser la distance que comporte les espaces d'appropriation soumis aux joueurs ? Une solution mise en œuvre sera entre autres, au niveau des marqueurs pragmatiques de la fiction, de créer des interférences interprétatives, qui étendent la part de virtuel à explorer, en incluant d'autres systèmes signifiant dans la distance créée. Comme l'indique Stéphane Babeux,

l'interférence n'appelle pas à une *interprétation* juste : tout effort interprétatif se trouve à dépasser ses cadres, à *surinterpréter*. Elle place le spectateur dans une position qui lui permet de remanier le système signifiant qui lui est proposé. Autant au sens ludique qu'au sens mécanique, il y a *jeu* dans la brèche qu'opère l'interférence et qu'investit le spectateur, par pur plaisir encyclopédique ou par investigation herméneutique *honnête*. (...) ces croisements diffus et irrepérables, rappelant d'autres systèmes signifiants, rappelant des expériences ou des connaissances emmagasinées, suscitent différentes inférences du lecteur-spectateur permettant et favorisant l'étendue (illimitée) de ses interprétations, au-delà des limites de l'œuvre comme telle. (Babeux, 2007)

Cela renvoie en somme aux réflexions de Maude Bonenfant sur l'appropriation de la part de virtuel. En somme, il s'agit d'encourager le joueur à faire l'exercice du virtuel pour construire un sens propre, ce qui confère par là même une utilité au *play design*. De la sorte, afin de construire un espace d'appropriation qui soit également une aire intermédiaire d'expérience, les graphismes du jeu (que je réalise personnellement) s'inspirent notamment pour certaines scènes d'articles de journaux et de photographies prises par la presse le jour du drame. Mais ces graphismes mettent également en scène des personnages inspirés de scènes de films fictionnels célèbres. Ces personnages comportent certaines similarités avec leur modèle, sans pour autant être totalement identiques. Cette similarité permet d'engager des interférences interprétatives, favorisant la mise à distance du joueur et la création de signification et de connaissances singulières sur la thématique. Pour exemple d'utilisation de ces interférences, j'ai notamment créé un personnage de journaliste inspiré du journaliste du film *Natural born killer* (Oliver Stone, 1994) qui a une fascination morbide pour les morts choquantes et cherche à présenter celles-ci de façon sensationnaliste. La mise en relation effectuée avec le personnage du journaliste n'engage pas néanmoins à transmettre une interprétation précise au joueur (la figure fictionnelle du journaliste étant davantage une interférence interprétative pour qui connaît le film). Mais cette interférence donne au joueur un espace d'appropriation possible quant à la signification qu'il pourra prêter à la situation.

² On trouve par exemple un positionnement heuristique identique chez M. Triclot, 2011 : « La dimension de l'expérience du jeu ne se réduit pas à l'analyse des règles. À côté des *game studies* qui s'occupent des paramètres formels des systèmes de jeu, dans une sorte de double en miroir de l'activité professionnelle de *game design*, il nous faut inventer des *play studies*, tournées vers la fabrique des expériences, les positions de sujets avec lesquelles jouent les jeux. (...) Où situer donc le lieu du jeu ? Ni tout à fait du côté du joueur ni tout à fait du côté de l'écran, mais dans un entre-deux. Il se trouve que la psychanalyse nous offre, avec le travail de Winnicott, une description absolument remarquable de ce lieu du jeu, comme lieu intermédiaire ».



Photographie prise par *Le Républicain Lorrain* le 6 septembre 2017 et publiée dans l'édition du 7 septembre



Image issue de la première séquence de jeu de *Lie in my heart* (Genvo, à paraître) où l'on mène une conversation avec un journaliste sur place au sein d'un décor similaire à la scène réelle



Scène issue du film *Natural Born Killer* d'Oliver Stone, Robert Downey Jr. joue un journaliste nommé Wayne Gale, lui-même inspiré d'un journaliste australien réel, Wayne Darwen

Conclusion

J'espère avoir montré l'intérêt de l'utilisation de la notion d'éthos pour penser à la fois ce qui fait jeu, ses implications éthiques et plus généralement le rôle que peut revêtir le jeu dans nos vies avec ses apports pour l'individu, sans pour autant viser l'utilitarisme. Car en conclusion, le jeu peut constituer une éthique de vie. Dans *Keys of a gamespace*, l'enfant du héros, qui n'était pas encore né mais que l'on rencontrait de façon métaphorique à la fin du jeu, disait à Sébastien : « Fais de ta vie un jeu et partage le avec tes proches. Ils te permettront de faire les bons choix sans que tu n'aies à en souffrir. Car après tout ce ne sera qu'un jeu ! ». C'est cette éthique que j'ai été heureux de partager avec vous aujourd'hui, en attendant de vous permettre de jouer prochainement à mon jeu.



Le bébé de *Keys of a gamespace* propose une éthique de vie au héros fondée sur le jeu

Bibliographie

- Babeux S., 2007, « Le spectateur hors jeu : investigation ludique du réseau interférentiel », *Intermédialités*, 9, en ligne : <https://www.erudit.org/fr/revues/im/2007-n9-im1814828/>
- Barthes R., 1970, « L'ancienne rhétorique », *Communications*, 16, p. 212.
- Bateson G., 1977, *Vers une écologie de l'esprit*, Paris, Seuil.
- Blanchet A., 2010, *Des pixels à Hollywood*, Paris, Pix'n'love editions.
- Bogost I., 2007, *Persuasive games*, Cambridge, Massachusetts, MIT Press.
- Bonenfant M., 2013, « La conception de la « distance » de Jacques Henriot : un espace virtuel de jeu », *Sciences du jeu*, 1, disponible en ligne : <http://journals.openedition.org/sdj/235>
- Boutaud J.-J., 2008, « Les TIC et l'éthos », in Pignier N., Drouillat B., *Le webdesign*, Paris, Hermes – Lavoisier.
- D'Agostino F., 1981, « Ethos of games », *Journal of the philosophy of sport*, 8, pp. 7 – 18.
- Fontanille J., 2007, « Sémiotique et éthique », *Actes Sémiotiques*, 110, disponible en ligne : <http://epublications.unilim.fr/revues/as/2445>
- Genvo S., 2006, *Le game design de jeux vidéo : approche communicationnelle et interculturelle*, thèse de doctorat en sciences de l'information et de la communication, sous la direction de Jacques Walter, Université Paul Verlaine – Metz.
- Genvo S., 2008, « Caractériser l'expérience du jeu à son ère numérique : pour une étude du « play design » », disponible en ligne : http://www.ludologique.com/publis/articles_en_ligne.html
- Genvo S., 2009, *Le jeu à son ère numérique. Comprendre et analyser les jeux vidéo*, Paris, L'Harmattan.
- Genvo S., 2013, *Penser la formation et les évolutions du jeu sur support numérique, Mémoire d'habilitation à diriger les recherches*, Université de Lorraine, disponible en ligne : <http://www.ludologique.com>
- Genvo S., 2016, « Defining and designing expressive games : The case of keys of a gamespace », *kinephanos*, Special issue, April 2016, en ligne : <https://www.kinephanos.ca/2016/defining-and-designing-expressive-games/>
- Henriot J., 1989, *Sous couleur de jouer*, Paris, José Corti.
- Kline S., Dyer-Witheford N., De Peuter G., 2003, *Digital Play*, Montreal & Kingston, McGill-Queen's University Press.
- Maingueneau D., 2002, *L'éthos, de la rhétorique à l'analyse du discours*, en ligne : http://dominique.maingueneau.pagesperso-orange.fr/intro_company.html
- Pignier N., Drouillat B., 2008, *Le webdesign*, Paris, Hermes – Lavoisier.
- Schaeffer J.-M., 1999, *Pourquoi la fiction ?*, Paris, Éd. du Seuil.

Schmoll P., 2010, « Jeux sans fin et société ludique », *Questions de communication*, Hors série, *Actes du colloque Le jeu vidéo, au croisement du social, de l'art et de la culture*, pp. 27-42.

Sicart M., 2011, « Against procedurality », *Game studies*, 11(3), en ligne : http://gamestudies.org/1103/articles/sicart_ap

Trepagnier-Jobin G., 2016, « Differentiating Serious, Persuasive, and Expressive Games », *kinephanos*, Special issue, April 2016, en ligne : <https://www.kinephanos.ca/2016/differentiating-serious-persuasive-and-expressive-games/>

Triclot M., 2011, *Philosophie des jeux vidéo*, Paris, La découverte.