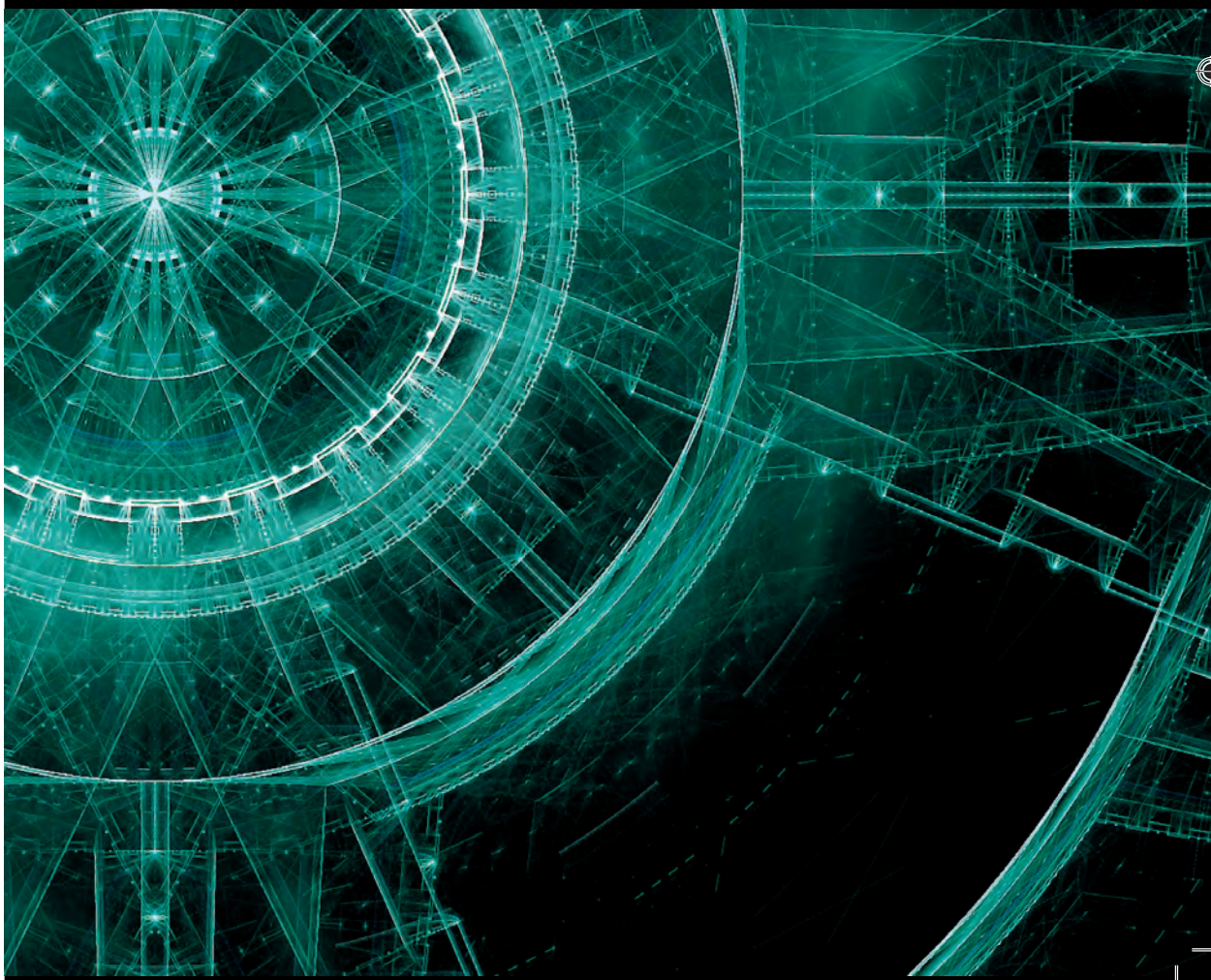


Les jeux vidéo au croisement du social, de l'art et de la culture

sous la direction de

Sylvie Craipeau, Sébastien Genvo et Brigitte Simonnot



questions de communication, série actes

Revue publiée avec le soutien du Centre de recherche sur les médiations (université Paul Verlaine-Metz, Nancy-Université, Université de Haute-Alsace), du Conseil Régional de Lorraine, et bénéficiant de la reconnaissance et du Centre National de la Recherche Scientifique.

SITE INTERNET
ques2com.fr

Luc Massou • Brigitte Simonnot

ACHAT EN LIGNE / ONLINE PURCHASING
<http://www.lcdpu.fr/collections/questionsdecommunication>

SECRÉTARIAT DU CENTRE DE RECHERCHE SUR LES MÉDIATIONS

Benjamin Champenois

Centre de recherche sur les médiations

UFR Sciences humaines et Arts

île du Saulcy BP 30309 • F. 57006 Metz Cedex

Tél. : 03 87 54 74 98 • Fax : 03 87 31 55 06

crem@univ-metz.fr



SECRÉTARIAT DE RÉDACTION

Stéphanie Hurez

stephanie.hurez@univ-nancy2.fr

PRESSES UNIVERSITAIRES DE NANCY

42-44, avenue de la Libération
BP 33-47

F. 54014 Nancy Cedex

Tél. : 03 54 50 46 92

Fax : 03 54 50 46 94

pun@univ-nancy2.fr

série actes

8 • 2010

Les jeux vidéo
au croisement du social, de l'art et de la culture

sous la direction de

Sylvie Craipeau, Sébastien Genvo et Brigitte Simonnot

> COMITÉS ET SOUTIENS

COMITÉ SCIENTIFIQUE

Elisabeth Belmas,
Université Paris 13

Dominique Boullier,
Université Rennes 2

Gilles Brougère,
Université Paris 13

Sylvie Craipeau,
Télécom et Management Sud Paris

Gérard Dubey,
Télécom et Management Sud Paris

Colas Duflo,
Université de Picardie Jules Verne – Amiens

Sébastien Genvo,
Université de Limoges

Geneviève Jacquinet-Delaunay,
Université Paris 8

Catherine Kellner,
Université Paul Verlaine – Metz

Stéphane Natkin,
Conservatoire National des Arts
et Métiers, ENJMIN

Jacques Perriault,
Université Paris 10 Nanterre

Brigitte Simonnot,
Université Paul Verlaine – Metz

Marc Valleur,
Centre hospitalier Marmottan

COMITÉ D'ORGANISATION

Maude Bonenfant,
Université du Québec à Montréal

Sylvie Craipeau,
Télécom et Management Sud Paris

Sébastien Genvo,
Université de Limoges – IUT du Limousin

Jean-Paul Lafrance,
Université du Québec à Montréal

Charles Perraton,
Université du Québec à Montréal

Brigitte Simonnot,
Université Paul Verlaine – Metz

SOUTIENS

Centre de Recherches Sémiotiques
Centre de Recherche sur les Médiations
(ÉA 3476)

École Telecom et Management Paris Sud

Équipe Homoludens,
Université du Québec à Montréal

Faculté des lettres et sciences humaines,
Université de Limoges

UFR sciences humaines et arts,
Université Paul Verlaine – Metz

Conseil régional du Limousin

Conseil général de la Haute Vienne
Municipalité de Limoges

> SOMMAIRE

- 7 *Sylvie Craipeau, Sébastien Genvo, Brigitte Simonnot*
Quelles spécificités de la recherche vidéoludique francophone ?
- Le jeu vidéo, phénomène social**
- 15 *Bernard Perron*
Le lecteur de théorie du jeu vidéo
- 27 *Patrick Schmoll*
Jeux sans fin et société ludique
- 43 *Samuel Coavoux*
La carrière des joueurs de *World of Warcraft*
- 59 *Julien Rueff*
Penser les modes de socialisation médiatisée : de l'admiration à l'estime dans les mondes numériques
- 73 *David L.J. Gerber*
Succès, dangerosité et illégitimité
- Design et conception**
- 87 *Dominique Boullier, Audrey Lohard*
Mesurer les qualités d'un jeu vidéo : méthodes de qualcul en logique floue
- 109 *Thomas Gaon*
Le ressort de l'angoisse dans les jeux vidéo
- 135 *Jérôme Leroux*
La narration dans le jeu vidéo : espace et interaction
- 147 *Étienne Pérény*
L'image interactive, paradigme du jeu vidéo
- Apprentissage, éducation**
- 163 *Judit Vari*
Le jeu en réseau : une expérience éducative particulière
- 179 *Nicolas Couégnas*
Surprise du sens ou passions de souris : de l'album d'enfance aux jeux vidéo éducatifs

	Esthétique et culture vidéoludique
191	<i>Frédéric Dajez, Nathalie Roucous</i> Le jeu vidéo, contexte familial et construction enfantine
205	<i>Alexis Blanchet</i> L'adaptation de films de cinéma en jeux vidéo : des synergies intermédiatiques aux fictions quantiques
223	<i>Anaïs Guilet</i> Lire le jeu vidéo, jouer à la littérature : <i>Corpus Simsi</i> de Chloé Delaume
237	Abstracts
243	Glossaire

> PRÉSENTATION

SYLVIE CRAIPEAU

École Télécom et Management Sud-Paris

sylvie.craipeau@it-sudparis.eu

SÉBASTIEN GENVO

Centre de Recherches Sémiotiques

Université de Limoges

sebastien.genvo@wanadoo.fr

BRIGITTE SIMONNOT

Centre de Recherche sur les médiations

Université Paul Verlaine – Metz

simonnot@univ-metz.fr

QUELLES SPÉCIFICITÉS DE LA RECHERCHE VIDÉOLUDIQUE FRANCOPHONE ?

Se pratiquant sur téléphones mobiles, au domicile, dans les lieux publics, parfois qualifiés aujourd'hui de sérieux ou de pervasifs, les jeux vidéo occupent massivement les marchés du divertissement. De façon éminemment symbolique, il est par exemple couramment relevé que le chiffre d'affaires de cette industrie dépasse à présent celui des entrées en salle de cinéma et rivalise avec le secteur musical. Phénomène social de grande ampleur, cet objet ne peut donc plus être ignoré des recherches en sciences humaines. Les chercheurs des pays anglo-saxons et des pays asiatiques s'intéressent depuis des années à ce phénomène et plusieurs manifestations d'ampleur internationale témoignent d'une institutionnalisation scientifique de plus en plus prononcée, comme par exemple le colloque de l'association scientifique internationale DiGRA (*Digital Games Research Association*). En ce sens, depuis le début des

années 2000, on assiste en Amérique du Nord et dans certains pays européens comme le Danemark¹ ou la Suède², à la structuration d'un champ de recherche spécifique et pluridisciplinaire, celui des *game studies*. On peut néanmoins constater le manque de visibilité, voire l'absence, des recherches francophones au sein de ces événements : il n'existe pas, par exemple, de « chapitre » du DiGRA relevant d'un pays francophone³, alors que l'association compte entre autres un chapitre regroupant les pays d'Amérique Latine, un chapitre Israélien, ou un New Yorkais... Autre exemple révélateur, un article récent de la revue *Réseaux*, intitulé « Où en sont les *game studies* ? » (Rueff, 2008) qui propose de faire un état des lieux de ce champ en s'attardant plus particulièrement sur les travaux anglophones et francophones. L'auteur affirme d'emblée que le champ est principalement alimenté par les réflexions d'universitaires anglophones et l'article ne fait mention que de quelques recherches d'origines francophones, dont il oublie tout un pan. Il est pourtant important de relever que ces dernières connaissent depuis plusieurs années une production régulière, comme en témoignent entre autres les publications d'ouvrages et de numéros de revues scientifiques consacrés au domaine.

En France, les premiers articles paraissent dans le numéro inaugural de la revue *Réseaux*, créée par le Centre National d'Études des Télécommunications en 1983. Des économistes, des sociologues et des chercheurs en sciences de la communication s'intéressent à ce qu'on appelle alors les jeux électroniques. La même revue propose un dossier sur les jeux vidéo onze ans plus tard (Lafrance, 1994). Cette livraison suit de peu la parution d'un des premiers ouvrages académiques francophones sur le sujet (Bruno, 1993) qui aborde le phénomène vidéoludique selon un angle « socio-critique ». Mais c'est véritablement à partir de 2001 que l'on constate la multiplication de parutions universitaires (Fichez, Noyer, 2001 ; Jacquinet, 2001 ; Trémel, 2001) et les premières manifestations scientifiques entièrement consacrées au domaine, comme c'est le cas notamment des journées d'étude « Internet, jeu et socialisation » organisées en décembre 2002 par Sylvie Craipeau, avec l'appui du Groupe des Écoles de Télécommunication (actuellement Institut Télécom). Les publications se sont ensuite succédées à un rythme régulier (Genvo, 2003, 2006, 2009 ; Roustau, 2003 ; Natkin, 2004 ; Fortin, Mora, Trémel, 2006 ; Lafrance, 2006 ; Beau, 2007 ; Denis, 2008 ; Lejealle, 2008), de même que les numéros de revues (Auray, Craipeau, 2003 ; Perron, 2007 ; Genvo, 2008 ; Mauco, 2008). De la sorte, les recherches vidéoludiques francophones, tout comme les *game studies*, ont connu un essor commun au tournant du nouveau millénaire. Pour autant, il nous semble nécessaire de ne

¹ L'exemple le plus révélateur au Danemark est la création en 2003 du *Center for Computer Games Research*, qui s'inscrit dans la continuité de travaux menés depuis 1999 à l'Université des technologies de l'information (IT University) de Copenhague.

² Pour exemple, en juin 2007, dans le cadre du programme de recherche technologique *LearnIt* de la fondation suédoise du savoir, une conférence sur les *game studies* a été organisée à Gothenburg.

³ La liste des chapitres de l'association est disponible en ligne : DiGRA Chapters – Digital Games Research Association, <http://www.digra.org/chapters> (consulté le 30/04/09).

pas faire d'équivalence entre ces deux champs, même s'il est possible de relever des similitudes (entre autres la pluridisciplinarité des approches de l'objet) et des dynamiques d'échanges.

Si l'on s'intéresse à ce que signifie le jeu, en s'appuyant sur les travaux de philosophes, de psychanalystes, d'anthropologues, de ludologues et de sociologues, on peut en effet identifier certaines spécificités des recherches francophones vis-à-vis des *game studies*, ne serait-ce que par ce qu'il ne faudrait pas faire correspondre le terme « *game* » à celui de jeu : ce dernier est plus englobant vis-à-vis des phénomènes ludiques auxquels il renvoie. Katie Salen et Eric Zimmerman (2004 : 303), deux figures incontournables des *game studies*, ont notamment remarqué que ce que l'on entend par le terme *game* renvoie aux activités ludiques formalisées et identifiées en tant que telles, tandis que le mot *play* renverrait davantage à un état d'esprit qui pourrait être « insufflé » dans certaines situations qui ne sont pas formellement établies comme étant un jeu. Dans ce cadre, tout ce qui relève du *play* n'est pas forcément à considérer comme étant qualifiable par le terme *game* (les auteurs font par exemple la différence entre jouer avec un objet et jouer à un jeu), bien que tout ce qui soit qualifié par le terme *game* relève d'une certaine façon du *play* : « *games constitute a formalized part of everything we might consider to be play* » (*Ibid.*). Pour préciser cette distinction, on peut notamment relever que Donald W. Winnicott (1975) définit le mot *game* comme un jeu « organisé » alors que le terme *play* se définirait selon Jean Duvignaud (1980) comme un jeu libre, de pure découverte, s'exerçant au-delà de toute limite. Nous pouvons également reprendre une réflexion de Jacques Henriot (1989 : 98) lorsqu'il avance qu'il est nécessaire de faire la distinction entre deux pôles complémentaires d'une situation ludique : la structure de cette situation, le « système de règles que le joueur s'impose de respecter pour mener à bien son action », assimilable au terme *game*, et l'attitude ludique qu'adopte le joueur, « l'action menée par celui qui joue » (*ibid.* : 109), qui serait alors à rapprocher du terme *play*.

En français, la notion de jeu recoupe en grande partie certaines des acceptions qui sont prêtées à l'un ou l'autre de ces termes anglais et se montre dès lors plus ambivalente. Exemple révélateur, l'ouvrage de référence de Roger Caillois, *Les jeux et les hommes* (1958), a été traduit en anglais par *Man, Play, and Games*. Catherine Kellner (2000 : 83) relève d'ailleurs l'importance que revêt la façon de dire le jeu dans les conceptions culturelles des phénomènes ludiques : « En utilisant plusieurs mots pour désigner le concept de jeu, les diverses civilisations en disent long sur la façon dont elles le conçoivent. Certaines langues, en effet, n'auront pas d'expression unique – qui serait l'équivalent pour nous du concept de jeu –, mais utiliseront plusieurs termes, désignant chacun un type de jeu différent. Le grec, par exemple, se sert d'un suffixe pour traduire l'idée de ludique ». Cette remarque réaffirme à ce titre la formule consacrée de Johan Huizinga sur le jeu, tout à la fois au fondement de la culture mais aussi une de ses résultantes, ce qui en fait toute la complexité. De la sorte, tout comme il serait erroné de

confondre les *game studies* avec ce qui pourrait constituer d'éventuelles *play studies*, il est essentiel d'affirmer que les recherches francophones sur le jeu ont, elles aussi, leurs spécificités dans l'analyse des phénomènes ludiques. L'usage du terme incite en effet à être constamment attentif à la dimension formalisée de certains contenus – cela pose entre autres les questions du respect des normes sociales et culturelles de la part des joueurs mais aussi des processus de *design* du côté des producteurs –, et oblige à prendre en considération la part de liberté créatrice et exploratoire laissée aux pratiques. Ce dernier point invite aussi à redéfinir périodiquement les limites de ce qui est identifié comme ludique dans un temps et une société donnée, car ce qui est considéré comme relevant de la sphère du jeu évolue avec le temps, les individus et les lieux (Henriot, 1989 : 15).

Le colloque qui s'est déroulé à Limoges du 10 au 12 juin 2009 proposait donc à la fois de témoigner de la vivacité et de l'apport des recherches vidéoludiques francophones à la compréhension du domaine, en poursuivant les travaux engagés depuis le début des années 2000, et de favoriser leur développement, en attestant de leurs singularités mais aussi des échanges qui peuvent se nouer avec d'autres perspectives de recherches, anglophones ou autres. Afin d'atteindre ces objectifs, il est important de souligner en préambule que nous souhaitons par notre approche scientifique – ou, disons, académique –, éviter deux travers très répandus dans ce domaine : la fascination et la stigmatisation. La stigmatisation vient de ce que ces jeux inquiètent. Dans les années 1970, comme la télévision quelques temps auparavant, ces jeux sont considérés comme des vecteurs de violence. Dans les années 1980, la presse fait part de cas extrêmes de désocialisation et de dépendance. C'est à partir des années 1990, avec la diffusion de l'internet, que la crainte de l'addiction des jeunes à ces jeux prend de l'ampleur. Mais ces positions sont surtout véhiculées par la presse et les associations familiales. La fascination est plus fréquente chez les chercheurs, comme l'avait déjà souligné Pierre Bruno en 1993, évoquant les discours de légitimation du domaine. Stephen Kline (2003) préconise à ce titre une méthode critique qui puisse libérer les études sur les jeux d'un enthousiasme fanatique exubérant, en déconstruisant historiquement les jeux comme des objets conçus. Critique ne signifie pas porter un jugement négatif – faut-il le rappeler ? – mais observer, analyser et discuter un phénomène librement. C'est donc dans cette perspective que nous proposons d'inscrire l'ensemble des contributions de ce colloque. Pour ce faire, la structuration thématique du colloque fait écho aux nombreuses dimensions de la notion de jeu, chaque thématique proposant des approches ancrées dans plusieurs disciplines, de sorte à prendre pleinement en considération la complexité du phénomène. Ainsi, les problématiques abordées permettent-elles d'affirmer que le jeu vidéo se situe au croisement du social, de l'art et de la culture.

Comme nous l'indiquions précédemment, interroger la notion de jeu incite tout particulièrement à identifier ce qui fonde nos représentations de ce qui est

considéré comme ludique à un moment et à un endroit donné, en étant attentif aux dynamiques d'évolution (et de propagation) du phénomène. L'avantage des approches socio-anthropologiques et sociologiques est d'inciter entre autres à resituer les pratiques vidéo-ludiques dans la sphère plus globale des loisirs, qui est un phénomène socio-historiquement défini. Adopter une démarche sociologique, suivre les pas de Marcel Mauss s'interrogeant sur les technologies du corps, c'est en particulier considérer les jeux vidéo comme un phénomène social, en se demandant en quoi il est social. Ces pratiques ne viennent-elles pas lutter contre le brouillage des places (par exemple celles de l'ordre généalogique) et des frontières qui structurent toute société ? Ne sont-elles pas, du moins pour certaines d'entre elles, des expressions et refus de l'anomie de nos sociétés (Craipeau, Dubey, Koster, 2008) ? L'extension du jeu vidéo correspond-elle à une généralisation ou au contraire à une fin du jeu ? En tenant compte des logiques de globalisation économique et culturelle qui animent cette nouvelle culture médiatique, quelles places tiennent la dimension technologique et le marketing ? Ceci pose bien évidemment la question des visions du monde amenées à être diffusées. Stephen Kline, qui identifie une surreprésentation de thématiques empruntées de « masculinité militarisée » dans les jeux vidéo, indique que la tyrannie des algorithmes se révèle au moment de l'autodestruction du jeu – quand les possibilités de l'univers de jeu sont épuisées et que l'expérience ludique devient une pure aliénation. Comme l'écrit cet auteur, les joueurs évoluent dans un univers « super ordonné ». Mais le jeu, selon Jean Duvignaud, est aussi un désordre ou du moins une liberté (Colas Duflo emploie d'ailleurs le terme de *légaliberté*). Quel rôle le joueur revêt-il dans la mise en forme de cette culture vidéoludique ? Il faut aussi rappeler que les règles de nombreux jeux (numériques ou non) sont là pour remettre en cause les règles instituées socialement, ou du moins en proposent d'autres. Car concevoir et formaliser une « structure de jeu », pour reprendre l'expression de Jacques Henriot, c'est notamment créer un système de règles. Comment ce système va-t-il interpeller le joueur pour qu'il soit actualisé en tant que jeu et qu'il engage l'utilisateur ?

La réponse à cette question encourage notamment à prendre en compte les spécificités et les similitudes du jeu vidéo vis-à-vis des autres médias et des jeux traditionnels, « non numériques ». Comment se définit dans ce domaine l'interactivité et quel rôle joue-t-elle ? Quelles relations se créent entre narration et action, quels sont les nouveaux modes d'écriture qui en découlent ? Ces diverses thématiques de recherches se retrouvent de façon récurrente au sein des *game studies*, en ce que de nombreux acteurs de ce champ sont aussi des concepteurs, des « *game designers* » cherchant à créer des jeux encore plus « efficaces ». Selon nous, dans une optique de recherches, ces divers questionnements incitent à développer une approche esthétique du domaine, en considérant que le jeu peut être considéré comme une structure, une forme, mais aussi comme activité. Ce dernier aspect est fréquemment occulté par les *game studies* qui sont, par définition, davantage animées par des approches structuralistes. Si le jeu assure une fonction sociale, éducative, culturelle, il est important de prendre en compte

que sa vocation esthétique joue un rôle essentiel dans l'articulation de ses autres aspects : « la jouissance du jeu réside dans l'activité elle-même. C'est le fait de vivifier nos forces qui nous réjouit dans le jeu et qui repose sur le changement des sensations les plus différentes. Le point décisif ici, c'est que nous pouvons les parcourir sans être obligés de souffrir les situations significatives d'un point de vue existentiel, peut-être menaçantes, peut-être pénibles, dans lesquelles on en fait l'expérience [...]. Il apparaît que le jeu est un phénomène de part en part esthétique – et, vice versa, que les phénomènes esthétiques ont un caractère de part en part ludique. Car c'est justement ce moment d'absence de tout souci existentiel qui est selon Kant « constitutif de l'expérience esthétique » (Himmelfmann, 2006 : 121). Cette réflexion rejoint par ailleurs les travaux de Donald W. Winnicott sur le rôle du jeu comme espace potentiel où l'enfant en bas âge peut faire l'expérience de possibles (être séparé de la mère) sans en subir les conséquences traumatisantes. Le psychanalyste avance à ce titre que c'est dans le jeu que l'individu fait preuve de créativité et que la créativité est essentielle au jeu. Si l'individu ne peut se montrer créatif dans une situation, celle-ci ne peut-être ludique (en somme, elle est injouable). C'est parce que la créativité est constitutive du jeu et que celui-ci est un « espace potentiel » (soit un lieu d'exercice des possibles), qu'il peut aussi être considéré comme un lieu d'apprentissage, d'expérience culturelle et de socialisation.

Comme le souligne Bernard Perron dans sa conférence d'introduction, le domaine francophone de ce secteur de recherches, même si sa visibilité est souvent atténuée, montre une certaine vitalité. Et, comme on peut le constater au fil des contributions retenues, le domaine du jeu a développé son propre lexique où les anglicismes abondent. Cela nous a incités à produire un glossaire à la fin de ce recueil, qui ne vise pas l'exhaustivité mais permettra aux lecteurs non familiers du secteur de s'appropriier un peu mieux ce jargon où les abréviations et acronymes abondent.

Les contributions réunies ici montrent combien l'évolution des jeux vidéo entre en résonnance avec celle de nos sociétés, notamment dans la manière dont sont pensées l'occupation et les relations entre les individus, qu'il s'agisse de relations de face à face ou par objets technologiques interposés. Elles soulignent également la complexité croissante de nos artefacts culturels et cognitifs (Norman, 1993) ainsi que les inspirations croisées dont ils sont l'objet. L'analyse du phénomène des jeux vidéo se situe donc résolument au croisement du social, de l'art et de la culture.

Références

- Auray N., Craipeau S. (dirs), 2003, *Les jeux en ligne*, *Les cahiers du numérique*, 4 (2).
- Beau F. (coord.), 2007, *Culture d'univers*, Limoges, Fyp Éditions.
- Bruno P., 1993, *Les jeux vidéo*, Paris, Syros.
- Caillois R., 1958, *Les jeux et les hommes*, Paris, Gallimard, 1967.
- Craipeau S., Dubey G., Koster R., 2008, « Maîtrise du jeu, contrôle de soi : une quête à corps perdu », in : Mauco O., (coord.), *Discours et représentations de la violence et l'addiction dans les jeux vidéo*, *Quaderni*, Editions Sapientia, 67, pp. 85-92.
- Denis G., 2008, *Jeux vidéo, enjeux éducatifs. Une application à l'enseignement de la musique jazz*, Paris, Presses de l'École des Mines.
- Duvignaud J., 1980, *Le jeu du jeu*, Paris, Balland.
- Fichez E., Noyer J. (dirs.), 2001, *Construction sociale de l'univers des jeux vidéo*, Lille, Éd. du conseil scientifique de l'université Charles-de-Gaulle Lille 3.
- Fortin T., Mora P., Tremel L., 2006, *Les jeux vidéo : pratiques, contenus et enjeux sociaux*, Paris, L'Harmattan.
- Genvo S., 2003, *Introduction aux enjeux artistiques et culturels des jeux vidéo*, Paris, L'Harmattan.
- 2006, (dir.), *Le game design de jeux vidéo. Approches de l'expression vidéoludique*, Paris, L'Harmattan.
- (coord.), 2008, *Les jeux vidéo, un « bien » culturel?*, *Mediamorphoses*, INA / Armand Colin, 22.
- 2009, *Le jeu à son ère numérique. Comprendre et analyser les jeux vidéo*, Paris, L'Harmattan.
- Henriot J., 1989, *Sous couleur de jouer*, Paris, José Corti.
- Himmelman B., 2006, « Kant et la question du Bonheur », trad. de l'allemand par A. Schnell, pp. 103-122 in : Schnell A., Balaudé J.-F., (coord.), *Le bonheur*, Paris, Vrin.
- Huizinga J., 1951, *Homo ludens. Essai sur la fonction sociale du jeu*, Trad. du néerlandais par C. Seresia, Paris, Gallimard, 1938.
- Jacquinet G. (dir.), 2001, « Qui a encore peur des jeux vidéo ? », *Mediamorphoses*, INA / Armand Colin, 3, pp. 19-103.
- Kline S., Dyer-Witheford N., De Peuter G., 2003, *Digital Play*, Montreal & Kingston, McGill-Queen's University Press.
- Lafrance J.-P. (coord.), 1994, *Les jeux vidéo*, *Réseaux*, 67.
- , 2006, *Les jeux vidéo*, Paris, Hermes.
- Lejealle C., 2008, *Le jeu sur le téléphone portable : usages et sociabilité*, Paris, L'Harmattan.
- Mauco O. (coord.), *Discours et représentations de la violence et l'addiction dans les jeux vidéo*, *Quaderni*, Editions Sapientia, 67.
- Natkin S., 2004, *Jeux vidéo et médias du XXI^e siècle*, Paris, Vuibert Éd.
- Norman D.-A., 1993 *Les artefacts cognitifs. Raisons pratiques*, 4, pp. 15-34.

- Perron B., Wolf M.J.P. (dirs.), 2003, *The video game theory reader*, New York, Routledge.
- (dirs.), 2009, *The video game theory reader 2*, New York, Routledge.
- Perron B. (dir.), 2007, *Jouer, Intermédialités*, 9, Montréal, Centre de recherches sur l'intermédialité.
- Roustan M. (dir.), 2003, *La pratique du jeu vidéo, réalité ou virtualité*, Paris, L'Harmattan.
- Rueff J., 2008, « Où en sont les game studies ? », *Réseaux*, 151, pp. 139 – 166.
- Salen K., Zimmerman E., 2004, *Rules of Play. Game Design Fundamentals*, Cambridge, MA, MIT Press.
- Trémel L., 2001, *Jeux de rôles, jeux vidéo, multimédia, les faiseurs de mondes*, Paris, Presses universitaires de France.
- Winnicott D.W., 1975, *Jeu et réalité, l'espace potentiel*, Trad. de l'anglais par C. Monod et J-B. Pontalis, Paris, Gallimard, 1971.

> LE JEU VIDÉO, PHÉNOMÈNE SOCIAL

BERNARD PERRON

Ludiciné

Université de Montréal

bernard.perron@umontreal.ca

LE LECTEUR DE THÉORIE DU JEU VIDÉO

Résumé. — Parce que le titre de mon article est le résultat d'une traduction électronique de *The Video Game Theory Reader*, celui-ci révèle aussitôt la dimension ludique au cœur de mon propos. Mais cette "translation" littérale n'en est pas moins pertinente. En effet, en plus d'être joueurs, n'est-ce pas ce que nous sommes aussi (et peut-être surtout), nous les chercheurs ludiques, des lecteurs et des créateurs de théorie(s) du jeu vidéo? Fort de la co-direction des deux anthologies *The Video Game Theory Reader* (2003) et *The Video Game Theory Reader 2* (2008), et de la récente direction de *Horror Video Games: Essays on the Fusion of Fear and Play* (2009), je souhaite esquisser les très grandes lignes et directions des études en jeu vidéo. Synthèse de synthèses, débat sur les débats et focalisation sur les focalisations, mon ambition première consiste à partager le plaisir de lire de la théorie du jeu vidéo et à stimuler nos recherches.

Mots clés. — Jeu vidéo, étude, analyse, ontologie, méthodologie, passion.

« Les jeux vidéo. Au croisement du social, de l'art et de la culture ». Force est de constater que les organisateurs du colloque dont sont tirés ces actes ne pouvaient pas proposer un meilleur titre pour formuler les buts qu'ils se sont fixés. Parce qu'autant il nous faut d'abord avoir effectué un parcours pour parvenir à un croisement (d'où la possibilité de retracer le cheminement personnel qui nous y a mené), autant cette croisée des chemins nous conduit à considérer les voies qui y donnent accès (d'où la possibilité de dresser un état des lieux) et nous incite à emprunter l'une de ses bifurcations (d'où la possibilité de découvrir d'autres avenues de recherche ou la nécessité d'en développer soi-même de nouvelles). Et puis, l'idée d'une intersection suggère celles d'un croisement d'influences, d'un carrefour d'approches et d'une confrontation des idées. C'est la définition même d'un colloque scientifique.

Dans la mesure où je suis le premier à me retrouver au rond-point (il s'agit d'une publication française), je vais tourner en rond pour exploiter toutes les possibilités de cette conjoncture. Si je fais référence à mon parcours de chercheur et raconte deux ou trois anecdotes, ce sera pour mieux circonscrire notre objet d'analyse. Je ne proposerai pas tant un survol des études actuelles du jeu vidéo qu'une esquisse des très grandes lignes et directions de ces réflexions. Chose certaine, j'ai la ferme intention d'avoir du *fun*. À son tour, le titre de ma conférence révèle d'emblée mes visées. Il m'est venu en m'amusant avec un traducteur électronique. « *The Video Game Theory Reader* », l'intitulé des anthologies que j'ai co-dirigées avec mon collègue américain Mark J.P. Wolf, est donc devenu « Le lecteur de théorie du jeu vidéo ». Mais cette avenante "*translation*" littérale n'est pas moins pertinente. Car c'est bien ce que je suis. J'avoue, et c'est loin d'être honteux, prendre beaucoup de plaisir à lire de la théorie (si vous lisez cet article, cela veut dire que je ne suis pas seul à prendre un tel plaisir). En bon pédagogue, je ne puis qu'avoir envie de partager celui-ci. Ce faisant, j'espère réussir la mission que je me suis donnée. En effet, plus que de témoigner de la vivacité des recherches vidéoludiques francophones, mon ambition première consiste aujourd'hui à les stimuler. Rien de mieux pour exciter les esprits que de placer l'entrée en matière du colloque sous le signe de la libido.

Libido fruendi, libido ludendi et libido studendi

Au risque de vous décevoir aussitôt, je ne présenterai pas ici de concepts aux allures d'une Lara Croft ou d'un Duke Nukem, je n'introduirai pas de « mod » théorique à la *hot coffee* (du jeu *Grand Theft Auto: San Andreas*, Rockstar North, 2004) et ne mettrai pas à votre disposition de *trance vibrator* – comme celui du jeu *Rez* (United Game Artists, 2001) – pour vous permettre de mieux vibrer aux rythmes de mes idées. Venu aux études du jeu vidéo par l'intermédiaire du cinéma, mon propos est entre autres beaucoup redevable d'un texte de Dominique Noguez publié en 1980 dans *Théorie du film*, « Fonction de l'analyse, analyse de la fonction ».

C'est Dominique Noguez (auteur ludique s'il en est un) qui se réfère à cette question de libido afin de rendre plus sensible l'avènement des études cinématographiques. Il remarque à juste titre qu'on a en premier lieu appris à faire du cinéma tout en s'y intéressant distraitemment ou avec passion comme l'ont fait les réalisateurs de la Nouvelle Vague qui se sont instruits en fréquentant la Cinémathèque française. Ces derniers étaient attirés par le cinéma en raison de deux passions complémentaires : celle « presque donjuanesque de consommation raffinée, comparante, accumulatrice » (*libido fruendi*) et celle « plus ou moins utopique de créer » (*libido creandi*). Mais comme le note Noguez : « Objet de plaisir-passion, tout mêlé de subjectivité jouisseuse ou fantasmante, le cinéma était à peine un objet. Il l'est devenu dès qu'on a parlé de l'*étudier*. Dès qu'on l'a tenu à distance. Dès que – impassibilité réelle ou feinte – on a ménagé entre lui et la subjectivité l'espace – le retrait – d'un *regard* froid. Regard théorisant ou regard analysant : en gros, les deux modalités du regard scientifique » (1980 : 187, souligné par Noguez).

Cette disposition pour l'approche savante au début des années 1970 ne procure toutefois pas aussitôt au cinéma un statut reconnu. Pour la partie intellectuellement dominante de la société, un film reste « un objet de plaisir et de loisir », « une chose réputée futile et basse ».

« [A]u cinéma sont attachés, comme autant de grelots ou de casseroles, tant de connotations défavorables – dans l'ordre du "populaire" ou du "ludique", de la "facilité" et du "non-sérieux" –, que ceux qui prétendent s'en occuper à l'Université bénéficient (ou plutôt *maléficient*) d'un fort handicap. Le seul moyen de rattraper ce handicap est donc d'en rajouter sur les qualités qui sont déniées au cinéma : difficulté, sérieux, scientificité. Surtout si – encore un brin de marxisme – à l'implicite besoin de justifier un travail s'ajoute celui de justifier un salaire » (1980 : 190, souligné par Noguez).

La scientificité des études cinématographiques a de la sorte mis en marche une machine théorique et méthodologique, mais aussi analytique afin de bien se donner un « objet appréhensible, auscultable, *expérimentable* ».

Je ne doute pas un instant que vous avez déjà réalisé les liens que je souhaite effectuer entre l'entrée du cinéma à l'Université et celle du jeu vidéo au début des années 2000. Les ressemblances sont à l'évidence frappantes. Notamment, si l'accès aux jeux vidéo est plus simple – grâce aux émulateurs et à la communauté en ligne de joueurs – que l'accès aux films à l'époque des seules copies en pellicule, les professeurs qui s'intéressent au jeu vidéo sont encore à l'université des enseignants « sans "librairie" et sans "bibliothèque" ». Il n'en demeure pas moins que les grelots attachés à l'« objet de plaisir et de loisir » qui nous rassemble ici ne font pas que tinter. Car c'est une chose d'avoir le « ludique » chevillé au corps – sans contredit moins bien que la narrativité pour faire référence à la fameuse expression de Christian Metz au sujet du cinéma (1968 : 52) –, et une autre d'avoir un corps tout entier « ludique ». C'est une chose d'être considéré comme un divertissement « non-sérieux », et une autre de toujours avoir été jugé en opposition au travail. Pour les bonzes de

l'Université, et peut-être plus pour l'Université française qui, suivant le propos de Laurent Trémel, « inversement à ce qui se pratique dans la plupart des pays anglo-saxons, minimise l'importance du champ lié aux médias, aux pratiques culturelles des "jeunes", aux usages sociaux des nouvelles technologies » (2005: 15), le jeu vidéo n'est pas une activité qu'ils croisent entre les murs institutionnels. Alors que vous parliez de vos recherches vidéoludiques au sein de votre unité ou de votre faculté, combien de fois vous a-t-on répondu que, oui, on connaissait un peu les jeux vidéo parce que... les enfants ou les adolescents en jouaient à la maison? Et même, combien des *gamers* sont encore surpris d'apprendre que vous concentrez vos travaux universitaires sur leur loisir préféré?

Je puis témoigner que l'étude du jeu vidéo, aussi théorique soit-elle, n'a pas reçu sans délai d'avis universitaire favorable. Lorsque j'ai demandé mon agrégation il y a quelques années, à savoir être rattaché à l'effectif permanent de l'Université de Montréal, les premiers rapports face à mon dossier de promotion n'ont pas été très positifs. Le Vice-doyen aux affaires professorales en poste à ce moment-là, un professeur titulaire en sciences « non-humaines » avec plus de trente ans d'expérience, n'avait pas considéré *The Video Game Theory Reader* comme une publication importante, surtout que l'anthologie venait tout juste de paraître chez une presse non-universitaire. Qui plus est, et cela a fait partie des premiers commentaires, il n'avait entre autres pas trouvé particulièrement très « sérieux » le titre du texte de Mia Consalvo : « Hot Dates and Fairy-Tale Romances. Studying Sexuality in Video Games » (2003 : 171-194). Il va sans dire, le Vice-doyen ne savait pas que celui-ci était inspiré par l'une des extensions de *The Sims* (Maxis, 2000) justement intitulé « Hot Date » (2001), qu'il n'avait pas joué au jeu conçu par Will Wright, qu'il n'avait aucune idée de l'évolution des jeux vidéo qu'il devait ramener au classique *Pac-Man* (Midway, 1980) et qu'il n'aurait sensiblement pas voulu savoir qu'avec le bon *patch*, on pouvait littéralement réussir à faire copuler nos Sims. Par contre, intéressé par le possible rayonnement international de mes recherches, son opinion est devenue plus nuancée lorsque Routledge a présenté *The Video Game Theory Reader* comme une « collection novatrice sur la façon dont fonctionne le jeu vidéo comme médium unique » (*A pioneering collection on how video game function as a unique medium*) et comme « la toute dernière recherche académique dans le domaine en pleine expansion des études du jeu vidéo » (*The latest scholarship in the growing field of video games studies*). Preuve que tout est une question de rhétorique et que c'est un discours de justification qu'il fallait présenter, ce seul petit prospectus publicitaire a changé la suite du processus de promotion. Ainsi ne peut-on que se rassurer et, en la reformulant de manière affirmative, souscrire à la sage vision de Gilles Brougère, présentée dans sa préface de *Les jeux vidéo : pratiques, contenus et enjeux sociaux* : « Peut-être faut-il du temps pour qu'un domaine devienne légitimement lieu d'investissement du chercheur ; il faut qu'il se trouve face non seulement à des pratiques mais également à des discours, des interprétations, des significations, tant un phénomène social est toujours une construction de sens » (2005 : 11).

Le jeu vidéo est un phénomène social, mais aussi artistique – ce sont bien les Français qui l'ont défini comme le 10^e art – et culturel trop important pour ne pas avoir sa place à l'Université. Comme nous l'avons observé dans l'introduction du *Video Game Theory Reader*, à l'instar de la génération des jeunes cinéphiles ayant grandi avec le cinéma et développé une connaissance aigüe du 7^e art, ceux et celles qui ont grandi avec le jeu vidéo dans les années 1970 et 1980 ont développé une relation tout aussi intime avec les images « jouables ». Ayant intégré les rangs des facultés universitaires ou débuté des études supérieures durant les années 1990 et 2000, ils ont voulu articuler plus clairement et plus systématiquement leurs expériences de jeu. Ce souhait s'exprime de belle et de meilleure façon en termes de libido. Car ce qui anime le chercheur à l'Université, c'est bien sa *libido studendi*, son désir d'étudier. Dans notre cas, cette ardeur tire sa source de notre *libido ludendi*, de notre passion de jouer. Comme je l'ai noté à mon tour, on ne doit pas oublier que le verbe « jouer » se décline de plusieurs manières : jouer à, jouer de, jouer sur, jouer avec, jouer dans, jouer contre, jouer pour, se jouer de, se faire jouer par, déjouer, se faire déjouer, etc. (Perron, 2007: 11). Ces deux plaisirs ne doivent pas être coupables. Bien au contraire. Il nous faut prendre conscience de l'importance et de l'actualité de nos activités « libidinales ». Si nos sociétés contemporaines sont vues comme hédonistes et reposant sur une *libido fruendi*, ce grand désir de jouir prend de plus en plus comme tremplin le jeu. L'actuelle ludification de la culture multimédiatique, comme on l'a nommée dans la foulée des pensées de Johan Huizinga et de son *homo ludens*, est loin d'être marginale. Nous, chercheurs en études vidéoludiques, sommes les mieux placés à la fois pour porter un essentiel « regard scientifique » sur ce changement et pour jouir de ce dernier. Nous sommes les prototypes d'une espèce en mutation, l'ultime développement des chercheurs ludiques d'Andrew Darley (2000), non seulement des *playful seekers* mais des *playful researchers*. Nous sommes ainsi tenus d'être motivés par la naissance d'une jeune communauté de chercheurs ludiques ou, pour le voir différemment, d'une communauté de jeunes chercheurs ludiques – j'avoue ne pas cesser d'être impressionné par les étudiants que je dirige et côtoie aux cycles supérieurs. Je suis assuré de l'essor de notre champ de recherche.

Je ne m'alarme pas non plus, contrairement au texte initial de présentation du colloque, devant l'absence de chercheurs francophones aux manifestations d'ampleur internationale. Je m'explique en vous racontant une seconde anecdote. Nous avons organisé à Montréal à la fin du mois d'avril dernier un colloque international intitulé « Penser après la tombée de la nuit : bienvenue dans les jeux vidéo d'horreur »¹. Cet événement a regroupé des chercheurs de l'Angleterre, de l'Australie, du Canada, des États-Unis, de la France, du Japon, du Québec et de la Suède. Lorsque nous avons mis le programme en ligne au début du mois de mars, une personne anglophone qui participait au colloque s'est en quelque sorte plainte que dix des vingt-deux conférences avaient un titre en français. Bien

¹ <http://conference2009.ludicine.ca>

avant d'avoir eu la confirmation que nous ne pourrions pas avoir de traduction simultanée (nous avons finalement traduit et synchronisé les présentations durant les communications, et cette solution de rechange a fort bien fonctionné), et parce que nous étions à Montréal où les deux langues canadiennes officielles se côtoient constamment, nous n'avions pas imaginé que le simple fait de constater que notre programme était bilingue pouvait créer une petite commotion. Devant ma perplexité, la personne en question m'a affirmé le plus sérieusement du monde que dans la mesure où le colloque avait été publicisé comme un colloque « international », elle s'attendait à ce que tout se déroule en anglais, peu importe que les conférenciers viennent de tous les coins du monde. Il va sans dire que dans notre domaine de recherche, comme ailleurs dans le monde académique et des affaires, l'anglais est considéré comme la langue « officielle ». Lorsque nous Québécois francophones participons aux activités de la Canadian Game Studies Association (CGSA), nous devons le faire dans la langue de Shakespeare pour être compris de tous. Même au Canada, la barrière langagière reste inévitable (et tout aussi évidente). Dès lors, bien que je ne comprenne notamment aucune de ces langues, je sais qu'il se publie d'intéressants travaux en espagnol, italien ou japonais. Nul doute qu'il faille s'« internationaliser » pour rejoindre le plus grand nombre (ce que fait le *Center for Computer Games Research* à Copenhague en offrant son programme de maîtrise *Media Technology and Games* en anglais et non en danois) et peut-être surtout, être au fait de ce qui se pense ailleurs. Mais parce qu'elles ne s'affichent pas en anglais (et ce n'est pas le nationalisme québécois qui prend le dessus ici), et c'est là que ma petite histoire voulait en venir, cela ne veut aucunement dire que les recherches francophones ne soient pas riches et vivantes. Les présents actes du colloque de Limoges ne sont-ils pas la preuve de notre désir de participer au développement d'un nouveau champ de recherche, qu'on l'appelle « *video game studies* », « *estudios del videojuego* », « *studio dei videogiochi* », « ゲームの研究 » (« *geemu no kenkyu* ») ou « études du jeu vidéo » ? Si tel est le cas, il demeure indispensable se demander où en sont ces dites études.

Libido dissecandi et libido decorticandi

J'ai assisté à (et lu) plusieurs communications de conférenciers invités à qui on avait demandé, comme moi, d'introduire la problématique d'un colloque et/ou d'ateliers de recherche. J'ai particulièrement été agacé par celle d'Espen Aarseth à l'atelier « Expanding Our Horizons : Canadian Games at Home and Aboard » de la Canadian Game Studies Association (CGSA) en septembre 2008 à Vancouver. La conférence du chanteur norvégien – maintenant professeur au *Center for Computer Games Research* – a été comme à l'habitude (j'ai croisé Aarseth à plus d'une occasion) fort intéressante. Mais reprenant les tenants qui lui tiennent à cœur, Aarseth a carrément inversé l'ordre dans lequel il devait exposer sa pensée. Je vais revenir sur l'ordre souhaité. Je noterai par contre tout

de suite que j'ai été très irrité par la conclusion. En effet, la dernière partie de la conférence a porté sur la question « Qu'est qu'un jeu ? ». Après avoir interrogé pendant un moment chacune des définitions que nous lui propositions, Aaresth nous a laissé sur SA définition : « un jeu est un système de divertissement qui structure le comportement de l'utilisateur » (*a game is an entertainment system that structures user behaviour*). J'ose imaginer et espérer que vous auriez la même réaction que moi si je devais terminer ainsi ma communication.

Cinq années seulement séparent *The Video Game Theory Reader 1* (2003) et *The Video Game Theory Reader 2* (2008). Et pourtant, en rassemblant les textes de la seconde collection et s'efforçant de faire un nouvel état des lieux, nous nous sommes rendu compte à quel point la théorie avait déjà évolué. Nous l'avons noté en introduction du *Video Game Theory Reader 2* et il apparaît essentiel d'y revenir : les études du jeu vidéo sont rapidement passées d'un paradigme ontologique à un paradigme méthodologique. C'est Francesco Casetti (1993/1999), auquel nous nous référons, qui a formulé cette distinction pour le cinéma, mais qui demeure plus applicable au jeu vidéo².

Ainsi, les théories ontologiques ont cherché à identifier les éléments constitutifs du jeu vidéo, à atteindre son essence, à définir ce qu'était un jeu vidéo, à avoir une connaissance globale du phénomène et à se comparer à une vérité. Puisqu'ils s'intéressaient à ces questions, ce n'est pas un hasard si *Homo ludens. Essai sur la fonction sociale du jeu* de Huizinga (1938/1951) et *Les Jeux et les hommes. Le masque et le vertige* de Caillois (1958) ont été au départ les plus cités. C'est aussi pour cette raison que, pour ne nommer que ce célèbre ouvrage, *Half-Real. Video Games between Real Rules and Fictionnal World* (2005) s'attache à proposer un modèle classique du jeu (*classical game model*) pour mieux situer les jeux vidéo. Il n'est pas fortuit non plus qu'ait eu lieu la fausse querelle opposant les ludologues et les narratologues, dès lors qu'on a voulu porter attention aux propriétés retenues décisives.

Avec les théories méthodologiques, l'intérêt se porte sur des analyses plutôt que sur des définitions. Ce sont les composantes régulatrices de la théorisation qui sont valorisées. On se demande alors comment on peut observer le jeu vidéo et comment il apparaît vu sous l'angle choisi. Puisque le phénomène est étudié à partir de différentes perspectives, on recherche davantage les traits pertinents que les traits essentiels. Le jeu vidéo est alors soumis à des outils d'analyse déjà éprouvés et accordés en conséquence. Découlant d'un examen systématique, le savoir qui en résulte est prospectif. Comme le précise Casetti, « conscientes d'opérer sur la base d'une orientation spécifique », les théories méthodologiques reposent davantage sur la justesse de la recherche que sur ce

² Signalons par ailleurs que Casetti distingue un troisième paradigme qu'il appelle les théories de spécialité et qu'il conçoit aussi en termes de génération. Dans cette optique, il nous est apparu vital de ne pas s'efforcer de ranger trop vite le domaine encore très jeune des études du jeu vidéo dans ce dernier paradigme ; cette troisième génération de chercheurs est à venir.

qui relèverait d'une certitude absolue. Ayant fait référence à son premier texte, je prendrai la contribution de Mia Consalvo au *Video Game Theory Reader 2* pour exemplifier ce paradigme. Dans « Lag, Language, and Lingo. Theorizing Noise in Online Game Spaces » (2008 : 295-312), Consalvo situe dans un premier temps sa réflexion par rapport à l'approche ludologique et interroge le rôle que peut jouer la pensée théorique quand il s'agit de circonscrire le jeu vidéo. Elle entreprend ensuite d'utiliser et d'adapter les théories de la communication pour étudier la question du « bruit » durant un jeu en ligne massivement multi-joueurs comme *Final Fantasy XI Online* (Square Enix, 2002). Elle montre de quelle façon les parasitages de la communication que sont la latence ou le délai entre les échanges (*lag*), les différences de langue lorsque des joueurs de différents pays jouent sur les mêmes serveurs et l'utilisation d'un jargon spécifique à un espace de communication (*lingo*) ont un impact important sur les expériences de jeu. Si le propos de Consalvo est si idéal pour mon argumentation, c'est parce qu'il porte attention à la « méthode » utilisée pour étudier la communication en ligne.

Il va sans dire que le paradigme méthodologique n'est pas aussi saillant dans tous les textes. Si nous n'en sommes, par contre, plus à nous demander ce qu'est un jeu en soi, cela ne nous empêche pas de nous interroger sur l'évolution du jeu vidéo et ce qui caractérise les diverses expériences vidéoludiques. Cependant, on ne peut mettre en doute ni le caractère dominant ni l'importance du jeu. Car le développement des études du jeu vidéo passe certes par l'analyse. Ici, portant autant sur notre « objet du désir » que sur la façon dont on fait la conquête de celui-ci, ce sont notre *libido dissecandi* et notre *libido decorticandi* qui sont tenues d'être aiguillonnées. Il nous est cependant nécessaire de retourner aux enseignements de Dominique Noguez. Pour lui, il ne faut pas que nos désirs de décortiquer et de disséquer prennent toute la place. Pour être féconde, l'analyse ne doit pas être une fin en soi, mais un moyen qui relève en dernière instance du plaisir : « plaisir de savoir ce qu'une œuvre nous dit de la société, de l'humanité, de nous-mêmes, mais surtout plaisir de goûter une œuvre et plaisir de créer. En d'autres termes, le "méta-film" et le "méta-méta-film" ne doivent jamais faire oublier le film ; [...] Autrement dit et pour finir, il serait absurde que ceux qui s'occupent de cinéma à l'Université – étudiants, enseignants, chercheurs – soient amenés à faire de l'analyse filmique comme les charcutiers font du boudin : je veux dire au mètre et même au kilomètre. Et sans plaisir » (Noguez, 1980 : 193). Tel que le dit encore Noguez (*ibid.*), « les meilleures analyses filmiques sont souvent celles qui portent sur des films que l'on aime – et qu'on aime avec passion – et qu'on analyse moins pour produire du texte que pour expliquer à soi-même sa propre fascination, éventuellement pour être capable un jour d'en susciter une semblable. Cette passion, ce plaisir se sentent ». De nouveau, il s'agit d'une condition *sine qua non* qui s'applique également à ceux qui s'occupent du jeu vidéo à l'Université.

Cupido creandi

On aura compris que c'était parce qu'elle était ancrée dans le paradigme ontologique que la conclusion de la communication d'Espen Aarseth m'avait impatientée. Ma réaction aurait été différente si Aarseth avait d'abord présenté sa définition du jeu et terminé par la partie médiane de son argumentation. Il aurait dû mieux afficher sa « méthode » et expliciter ses motivations. Cela aurait été magistral. Parce que, reprenant le propos de sa communication intitulée « Mapping the Madness: A Game Analysis Framework » présentée au séminaire « From Games to Gaming » de l'Université de Göteborg en 2006 – je le remercie d'ailleurs de m'avoir envoyé le texte de cette communication –, Aarseth a pertinemment souligné que le choix de la méthodologie avait des incidences sur le choix des jeux vidéo analysés. Un tel choix a aussi des conséquences sur les manières de considérer l'activité ludique, le joueur et sa communauté. Pour mieux cartographier les subdivisions des études du jeu vidéo, il a identifié sept types de motivations qui incitent le chercheur à s'activer : ontologique (l'étude structurale des composants et des configurations du jeu), esthétique (l'étude de jeux comme art, son histoire, son évolution, et son utilisation d'éléments artistiques), clinique (l'étude des manières dont les jeux affectent la société et l'individu), critique (l'étude des jeux en tant que représentation d'une idéologie ou faisant partie d'un phénomène culturel plus large), utilitaire (l'étude des façons par lesquelles les jeux peuvent être utiles), exploratoire (la tentative d'inventer de nouveaux et de meilleurs jeux) et affirmative (affirmer l'existence d'un paradigme théorique). Adoptant le triptyque esthétique classique pour mieux distinguer les perspectives qui se préoccupent du créateur, de l'œuvre et du public, Aarseth a remarqué que des motivations se recoupaient : celles esthétiques et critiques pour le créateur, celles ontologiques et exploratoires pour l'œuvre, et celles utilitaires et cliniques pour le public. Conséquemment, cela lui a permis de mettre en relief que les motifs poussant à l'étude tenaient de visées soit normatives, soit descriptives. Alors que les motivations esthétiques, ontologiques et cliniques tendent à relever les caractéristiques principales du jeu vidéo, les motivations critiques, exploratoires et utilitaires prescrivent quant à elles ce qu'il devrait être. Bien que les motivations affirmatives soient absentes de ces dernières distinctions et qu'Aarseth en parle peu, il ne faut pas les oublier pour la seule raison qu'elles peuvent sous-tendre toute la recherche. Nous le savons, le milieu universitaire n'est pas exempt de prises de position, de prises de pouvoir. Si chacun a le droit à ses idées, certains défendent les leurs de manière plus tranchante. Aussi descriptives soient-elles, les motivations ontologiques d'Aarseth sont tout aussi polémiques (c'est bien Aarseth qui nous a mis en garde contre les tentatives de colonisation du jeu par les autres disciplines comme le cinéma et la littérature).

Cependant, je ne souhaite pas soulever un débat ici. Mes motivations tiennent plus à des visées descriptives que normatives (malgré le fait que je sois constamment à exprimer des obligations et des engagements). C'est pourquoi je me focaliserai

sur la dimension lumineuse de l'exposé d'Aarseth. Son cadre analytique nous enseigne à être conscients de la conduite que nous adoptons quand vient le temps de réfléchir aux jeux vidéo. Il nous pousse à garder l'esprit ouvert.

« Pour retourner à la méthodologie d'analyse de jeu, il serait fort dommage que l'on prouve qu'il est impossible de combiner [l]es approches, ou au moins certaines d'entre elles, afin de produire une meilleure image d'ensemble des *jeux* (compris globalement comme les objets, les processus, et les champs culturels). La nature multidimensionnelle des jeux rend ceci très difficile, mais aussi très nécessaire » (Aarseth, 2006)³.

S'il y a une chose que me rend très fier du *Video Game Theory Reader 2*, c'est son annexe. Celle-ci se compose d'une quarantaine de théories, de disciplines et de méthodes qui peuvent être utilisées dans les champs des études du jeu vidéo. À l'instar des divers axes et tables rondes du colloque dont sont tirés ces actes, elle témoigne de la nature interdisciplinaire de notre domaine de recherche. Surtout, en exposant l'inévitable mais si fécond chevauchement des approches, elle est susceptible d'entraîner le lecteur sur d'autres pistes, d'amener ce dernier à effectuer de nouvelles combinaisons. N'est-ce pas pour cela que nous lisons de la théorie du jeu vidéo ?

Jouer nous apprend que chaque décision amène sa part d'incertitude, qu'il y a du « jeu » dans la pensée. Pour Edgar Morin qui nous introduit à la pensée complexe, l'action demeure un choix, un pari. « L'action est stratégie. Le mot stratégie ne désigne pas un programme prédéterminé qu'il suffit d'appliquer *ne variatur* dans le temps. La stratégie permet, à partir d'une décision initiale, d'envisager un certain nombre de scénarios pour l'action, scénarios qui pourront être modifiés selon les informations qui vont arriver en cours d'action et selon les aléas qui vont survenir et perturber l'action » (Morin, 1990 : 106). Pensons donc à développer non pas des programmes, mais bien des stratégies de recherche. Phénomène multimédiatique et multidimensionnel, le jeu vidéo et son étude nous posent de beaux défis (nous en avons identifié sept dans l'introduction du *Video Game Theory Reader 2* mais ce ne sont pas les seuls) qui nécessitent leur part de réflexion et d'invention. En fait, le chercheur ludique reste un créateur. Frans Mäyrä le formule très bien dans son *Introduction to Games Studies* (2008 : 4)⁴ :

« au lieu de jouer avec un jeu déjà tout prêt (*ready-made game*), le travail du chercheur ressemble davantage à celui d'un *créateur de jeu* qui doit développer et mettre en œuvre une structure systématique pour de nouvelles idées et voir ensuite comment les membres de la communauté académique "jouent avec" la création ».

On retrouve là la dernière – à moins que ce ne soit la première – passion qui nous anime : celle de créer du savoir, de donner naissance à des compétences. Cependant, et pour conclure avec une touche de lucidité, il est sensiblement mieux de traduire nos désirs par « *cupido* » et non pas par « *libido* » comme

³ Librement traduit, mais souligné par l'auteur.

⁴ Librement traduit, mais souligné par l'auteur.

je l'ai fait jusqu'ici. Le terme « *libido* » se réfère davantage à une énergie plus sensuelle et aussi plus déréglée. En revanche, « *cupido* » renvoie autant à l'idée de désir qu'à celle d'aspiration et se discipline un peu plus. Embrassé par notre *cupido creandi*, notre nouveau champ de recherche ne peut qu'être florissant. Et puis, en matière de désir et de passion, rien ne vaut un *french kiss*.

Notes

Je tiens à remercier mon collègue Jean-François Cottier, Directeur du Centre d'études médiévales, pour ses conseils quant à la traduction et à l'utilisation des termes latins.

Références

- Aarseth E., 2006, Mapping the Madness: A Game Analysis Framework. *Communication présentée au séminaire From Games to Gaming*, Université de Göteborg, 15 mars 2006.
- Brougère G., 2005, Préface, p. 9-13 In Fortin T., Mora P., Trémel L. (Eds.), *Les jeux vidéo : pratiques, contenus et enjeux sociaux*, Paris : L'Harmattan.
- Caillois R., 1958, *Les Jeux et les hommes. Le masque et le vertige*. Paris : Gallimard, Nrf.
- Consalvo M., 2003, Hot Dates and Fairy-Tale Romances. Studying Sexuality in Video Games, pp. 171-194 In Perron B., Wolf M.J.P. (Eds.), *The Video Game Theory Reader*, New York : Routledge.
- 2008, Lag, Language, and Lingo. Theorizing Noise in Online Game Spaces, pp 295-312 In Perron B., Wolf M.J.P. (Eds.), *The Video Game Theory Reader 2*, New York : Routledge.
- Casetti F., 1993, *Les théories du cinéma depuis 1945*. Paris : Nathan, 1999.
- Darley A., 2000, *Visual Digital Culture. Surface Play and Spectacle in New Media Genres*. New York: Routledge.
- Huizinga J., 1938, *Homo ludens. Essai sur la fonction sociale du jeu*. Paris : Gallimard, 1951.
- Juul J., 2005, *Half-Real. Video Games between Real Rules and Fictionnal World*. Cambridge, Mass.: MIT Press.
- Mäyrä F., 2008, *Introduction to Games Studies. Games in Culture*. Los Angeles: Sage Publications.
- Metz C., 1968, Le cinéma : langue ou langage? pp. 39-93 In *Essais sur la signification au cinéma*, Paris : Klincksieck.
- Morin E., 1990, *Introduction à la pensée complexe*. Paris : Seuil, Coll. Essais, 2005.
- Noguez D., 1980, Fonction de l'analyse, analyse de la fonction, pp. 186-197 In Aumont J., Leutrat J.L. (Eds.), *Théorie du film*, Paris : Éd. Albatros.
- Perron B., 2007, L'entre-jeux. Médiations ludiques, pp. 9-13 In Perron B. (Ed.), *Jouer, Intermédialités*, 9, Montréal : Centre de recherches sur l'intermédialité.

- (Ed.), 2009, *Horror Video Games: Essays on the Fusion of Fear and Play*. Jefferson, NC : McFarland.
- Perron B., Wolf M.J.P. (Eds.), 2003, *The Video Game Theory Reader*. New York : Routledge.
- (Eds.), 2008, *The Video Game Theory Reader 2*. New York : Routledge.
- Trémel L., 2005, Introduction, pp. 15-23 In Fortin T., Mora P. et Trémel L. (Eds.), *Les jeux vidéo: pratiques, contenus et enjeux sociaux*, Paris : L'Harmattan.

> LE JEU VIDÉO, PHÉNOMÈNE SOCIAL

PATRICK SCHMOLL

Laboratoire « Cultures et sociétés en Europe »

CNRS/Université de Strasbourg

schmoll@misha.fr

JEUX SANS FIN ET SOCIÉTÉ LUDIQUE

Résumé. — L'approche anthropologique du jeu repose sur une définition universelle de ce type de pratique : 1) il s'agit d'une activité essentiellement gratuite, motivée par le plaisir pris à y participer; et qui trouve donc sa finalité en elle-même ; 2) elle constitue une parenthèse dans le cours ordinaire de la vie, ses enjeux sont symboliques ; et 3) elle est de ce fait délimitée dans le temps de la partie et dans l'espace de l'arène. Les jeux en ligne, et en particulier les univers persistants qui se sont popularisés à la fin des années 1990, inaugurent des formes ludiques qui subvertissent ces frontières, suscitant un flou entre le futile et le sérieux, la fiction et la réalité, l'intérieur et l'extérieur du jeu. L'article vise à identifier les facteurs (réalisme, immersion, taille des univers, durée illimitée de la partie, temps passé dans le jeu, etc.) qui concourent à l'éclatement du modèle canonique du jeu. Il décrit ensuite les effets de contamination de la réalité sociale par ce genre de jeu (addictions, déréalisation, mais aussi formes nouvelles de sociabilité, émergence d'une économie virtuelle, etc.).

Mots clés. — Jeu, univers persistant, société ludique, anthropologie, cyberdépendance.

Leo Frobenius (1921) semble être le premier à avoir avancé l'idée que le jeu est le creuset de toutes les aptitudes à manier des représentations et à jouer des rôles sociaux. Johan Huizinga (1938) reprend cette thèse en mettant le ludique au centre d'une théorie générale du social. Le jeu (qui est pratiqué dès avant l'homme par les animaux) précède la culture et lui donne en fait naissance. Sous cet éclairage, les jeux vidéo disent quelque chose de la structure de notre société. Tony Fortin a ainsi analysé le discours sous-jacent au genre des jeux dits de « civilisation » (Fortin *et al.* 2005) et celui des jeux de guerre (Fortin 2006). Les représentations du monde véhiculées par ces jeux sont approximatives au regard de la vérité historique, et elles sont par contre idéologiquement et culturellement marquées. Fortin y voit pour l'essentiel l'expression d'une manipulation idéologique des concepteurs de jeux par un complexe militaro-marchand, la pratique de ces jeux contribuant à faire accepter par les joueurs le type de société que ce complexe cherche à imposer.

Nous nous situerons dans une perspective qui prête davantage de capacité de résistance au joueur qui réceptionne les contenus culturels et idéologiques d'un jeu, dans la mesure où le jeu constitue un « ailleurs » par rapport à la réalité, et qu'il est donc aussi pratiqué pour s'évader des contraintes de la société réelle au moins autant que pour les assimiler. Ce va-et-vient entre la fiction et la réalité, et ce dialogue constant entre l'imaginaire intérieur et la réalité extérieure, fait fonctionner le jeu de manière tout à fait particulière en tant qu'analyste. Laurent Trémel (2001) compare jeux vidéo et jeux de rôles d'aventure sur table pour montrer comment ces pratiques permettent aux joueurs de produire un monde de référence, qui est à la fois une critique en contrepoint de la société réelle dans laquelle ils vivent et un espace à l'intérieur duquel ils élaborent un mode de socialisation et de nouvelles constructions identitaires. Le joueur ne fait pas qu'apprendre la vie en société à travers le jeu : il se construit sa propre société idéale dans le jeu, apprend à la négocier avec d'autres, et développe ses propres motivations à transformer la société réelle ainsi que des compétences pour le faire.

Les genres de jeux propres à une société ne font donc pas que décliner la structure de celle-ci : toute forme nouvelle de jeu résulte des transformations du social, et contribue aussi en retour à ces transformations. L'étude d'un genre de jeu informe donc sur la société qui le produit, mais également sur les perspectives de transformation sociale dont il est d'une certaine manière annonciateur. À cet égard, l'observation des pratiques effectives de jeu est aussi importante que l'analyse des contenus des jeux. La manière dont les joueurs suivent les règles, mais également les subvertissent et se réapproprient le jeu, permet de rendre compte de ce que les joueurs font effectivement des modèles qui leur sont proposés et de ce qu'ils ont envie de faire de leur vie, y compris dans la réalité, au besoin en inventant de nouvelles formes de jeu qui remplacent les anciennes. C'est dans cette perspective de lecture qu'il nous semble tout à fait intéressant de nous pencher sur le genre de dernière génération que constituent les jeux massivement multi-joueurs en ligne.

Les « mondes persistants » et la subversion des canons du jeu

Les jeux en ligne massivement multi-joueurs (MMOG dans la terminologie du genre, pour *Massively Multiplayer Online Game*) sont des jeux vidéo qui font participer un très grand nombre de joueurs simultanément par le biais d'un réseau de serveurs accessible par Internet. Ils se définissent habituellement par trois critères : 1) l'univers de jeu n'est accessible que par le réseau, 2) il est persistant, c'est-à-dire que le jeu continue même quand les joueurs ne sont pas connectés, et 3) un très grand nombre de joueurs peuvent y participer simultanément (en général plusieurs milliers). C'est l'explosion de l'Internet à la fin des années 1990 qui a permis l'extension planétaire de ce type de jeu, qui constitue aujourd'hui un phénomène social et économique non négligeable.

À la différence des jeux vidéo et, en fait, des jeux en général dont l'espace est circonscrit à l'équivalent d'une arène de combat dans un temps donné, les « mondes persistants » ne s'arrêtent pas. La partie dans laquelle évolue le joueur est perpétuelle. L'univers est accessible 24 heures sur 24, 7 jours sur 7. Que l'on soit connecté ou non, le temps du jeu, le cycle des jours et des nuits continue à se dérouler. Hors connexion, les installations du joueur restent dans l'univers et, lorsqu'il se reconnecte, le joueur retrouve le jeu tel qu'il a évolué depuis le moment où il l'avait laissé.

Les joueurs vivent donc en permanence les uns avec les autres dans le jeu et, d'une certaine manière, même quand ils sont déconnectés, puisque leurs personnages et installations continuent à produire et peuvent être attaqués pendant qu'ils ne sont pas là. Des formes spontanées de socialité font naître des communautés dont l'existence est ubiquitaire : elles ont leur siège à l'intérieur du jeu, où elles occupent des territoires, bâtissent des établissements et des royaumes, se livrent à un jeu complexe de luttes et d'alliances avec les autres communautés ; mais elles ont également, à l'extérieur du jeu, leurs propres sites web sur d'autres serveurs Internet, leurs propres forums, et organisent à l'occasion des réunions dans des lieux physiques, un café ou le domicile d'un des membres.

Les participants des « mondes persistants » consacrent en moyenne plus d'une vingtaine d'heures par semaine à jouer dans le même jeu, et les *hardcore gamers* (en général des chefs de clans) peuvent aller jusqu'à trente-cinq heures de jeu par semaine (IDATE 2000). Les joueurs ne font pas que jouer dans un temps et un espace donnés : ils pensent au jeu, parlent du jeu tous les jours dans leur vie quotidienne.

Cette implication importante des joueurs et la porosité des frontières entre le jeu et la réalité posent un problème intéressant aux sciences sociales car, au moment où celles-ci commencent à se pencher (sérieusement, pourrait-on dire)

sur les jeux, c'est leur objet même, dans sa forme canonique, qui semble remis en question par ces formes nouvelles.

L'approche anthropologique du jeu repose en effet sur une définition universelle de ce type de pratique, déjà affirmée par Johan Huizinga, et qui introduit des distinctions fermes :

1. La distinction entre le futile et l'utile : le jeu est une activité essentiellement gratuite, motivée par le plaisir pris à y participer, et qui trouve donc sa finalité en elle-même.
2. La distinction entre fiction et réalité : « ce n'est pas pour de vrai », le jeu constitue une parenthèse dans le cours ordinaire de la vie, ses enjeux sont symboliques.
3. La délimitation de l'activité dans un temps et dans un espace soumis à ses propres règles : celui de la « partie ».

Or, un jeu dans lequel des milliers de participants consacrent des heures par semaine à construire leurs artefacts et donc à travailler, et s'affrontent sur plusieurs mois, voire plusieurs années, dans des univers gigantesques au cours d'une seule et même partie qui ne termine jamais, est manifestement un jeu qui subvertit les frontières du modèle canonique, entre le futile et le sérieux, la fiction et la réalité, l'intérieur et l'extérieur du jeu.

Cette incertitude est particulièrement manifeste dans une variété des « mondes persistants » que sont les simulateurs de monde, dont l'exemple actuellement le plus connu est *Second Life*, mais qui a été précédé par des ancêtres célèbres comme *Habitat* de LucasFilm Games, ou les essais français de la fin des années 1990, le *Deuxième Monde* et *Cryopolis* de CryoNetworks, le *Village.org*. Un débat reste d'ailleurs ouvert, concernant les simulateurs de mondes, sur le fait de savoir s'il s'agit bien de jeux, puisqu'il n'y a pas d'enjeu posé au départ. Seuls leur caractère fictionnel et la possibilité d'y construire ses propres artefacts les rapprochent du principe du bac-à-sable des jardins publics.

À certains égards, on peut considérer que les « mondes persistants » sont l'expression la plus récente d'une société qui, en faisant une place grandissante au ludique, entretient déjà depuis des décennies un flou sur la prétendue futilité des jeux. Alain Cotta (1980) a souligné que nos sociétés sont désormais traversées par le ludique, qui envahit tous les aspects de la vie sociale et fait vivre des branches significatives de l'économie, comme le loto, le sport ou l'industrie du jouet. Les jeux sont par ailleurs sollicités dans une perspective utilitaire, notamment dans l'éducation. Toutefois, le jeu conserve – jusque dans l'approche économique de Cotta ou dans les approches pédagogiques – sa forme définitoire, fondée sur une séparation ferme entre le jeu et la « réalité », celle d'une partie se déroulant dans une aire délimitée et ayant un début et une fin.

Pour apprécier ce que les « mondes persistants » nous disent de l'évolution de nos sociétés, il nous faut étudier dans un premier temps les facteurs qui concourent à l'éclatement du modèle canonique du jeu. Dans un second temps, nous essayerons de qualifier les effets de contamination de la réalité sociale par ce genre de jeu.

Les facteurs d'éclatement du modèle canonique

Il y a lieu de distinguer deux types de facteurs qui concourent à l'éclatement du modèle canonique du jeu dans la forme des « mondes persistants ». Les uns sont en première approche externes à l'univers des jeux : il s'agit du contexte général de l'évolution de nos 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. D'autres facteurs sont par contre internes, en ce sens qu'ils tiennent à l'essence même de ce qu'est un jeu, et poussent par la dynamique propre à l'activité ludique à une évolution logique des formes dans lesquelles cette essence se décline et ce, quelles que soient les sociétés et les cultures.

Facteurs externes : désenchantement et ré-enchantement du monde

L'importance qu'a pris le ludique dans nos sociétés doit se comprendre dans le contexte de l'évolution générale de ces dernières depuis un demi-siècle au moins, voire davantage.

L'extension considérable de la pratique des jeux est liée, pour commencer, et quasi mécaniquement, à la sortie du régime fordiste de sociétés fondées sur le travail industriel. La réduction progressive du temps de travail, l'accroissement des loisirs, choisis ou contraints par le chômage, l'accroissement des revenus qui permettent de les financer, sont des facteurs favorables. Dans une société où la part du temps consacré au travail diminue au profit de la part disponible pour des activités non utiles, le statut social de ces dernières ne peut qu'évoluer et finir par ne plus être (dé)considéré comme une activité marginale ou réservée aux enfants.

Un second facteur intervient, historiquement plus récent, mais culturellement déterminant parce qu'inédit dans l'histoire des sociétés humaines : il s'agit de la mondialisation en tant que phénomène économique, mais aussi culturel et civilisationnel. Après des millénaires d'explorations et de conquêtes, l'expansion humaine a atteint aujourd'hui ses limites spatiales. L'un des résultats de cette mondialisation de la civilisation est la disparition progressive des espaces sauvages qui étaient jadis signalés par des blancs sur les cartes du monde et qui sont

aujourd'hui explorés, cartographiés, quadrillés de bornes de propriété par les firmes ou les États qui s'adjugent l'exploitation de leurs ressources. Il n'existe plus de territoire physique ouvert à l'exploration. Cette limite est certainement une condition déterminante de l'émergence de territoires imaginaires qui les compensent.

De ce point de vue, l'apparition dans les années 1960 des jeux de rôle d'aventure, adossés à un genre littéraire spécifique, le roman fantastique, est culturellement déterminée. Rien n'aurait techniquement empêché l'invention de ce type de jeu, qui ne nécessite que du papier et des crayons, à n'importe quelle autre époque entre le XV^e siècle et aujourd'hui. Mais le succès du genre tient manifestement à l'espace de découverte et d'aventure qu'il ouvre dans un monde que tout présente comme déjà exploré, déjà connu.

Un autre territoire s'ouvre dans les années 1990, c'est l'Internet, qui est vécu dès l'origine, non comme le déroulement d'informations s'affichant sur un écran, mais comme un espace à l'intérieur duquel s'effectuent des rencontres avec d'autres. Cette dimension spatiale, qui est affirmée dans le vocabulaire (les « navigateurs » servent à « surfer », les « sites » accueillent, non pas des lecteurs, mais des « visiteurs »), nourrit l'imaginaire d'un territoire vierge, d'une nouvelle Amérique qui resterait à explorer et à coloniser, et dont tout une contre-culture, les *hackers* en tête, œuvrera à préserver le principe sauvage, insoumis aux lois des nations existantes. La convergence de la technologie des réseaux et de l'imaginaire des jeux de rôle d'aventure produira les jeux vidéo en univers persistants.

Outre le développement d'une économie postindustrielle et la mondialisation, un troisième facteur joue également : ce que Max Weber a appelé le désenchantement des explications du monde. En effet une caractéristique de la surmodernité associée à la mondialisation, c'est qu'à l'intérieur des limites physiques de la planète, il semble que rien ne reste à découvrir, non seulement physiquement (par le voyage et l'exploration), mais également intellectuellement : la connaissance scientifique résout les mystères de la vie et du cosmos, et postule légitimement que ceux qui demeurent encore lui seront accessibles tôt ou tard. Le monde étant explicable par des raisons qui ne relèvent pas d'une intention divine, il perd alors son sens. L'individu n'a plus rien à rechercher et se pense comme une pièce interchangeable de la mécanique sociale, d'autant plus insignifiante que la société a désormais les dimensions de l'humanité entière.

À cet endroit, les espaces de jeu autorisent un monde ré-enchanté, à nouveau énigmatiqué par l'existence de secrets et de trésors à découvrir, par la dimension de la quête nécessaire pour y parvenir, et par la possibilité de rencontres inattendues. Georg Simmel, dans sa *Soziologie* de 1908, insistait sur l'une des conditions de possibilité de la société, qui est que chaque individu puisse penser y trouver une place qui semble être déterminée seulement pour lui (Fitzi 2002, Schmoll 2003a). Cette place n'est pas donnée au départ : elle est à découvrir et la quête individuelle qui vise à l'élucider semble aujourd'hui plus aisée à mettre

en scène dans les jeux que dans la réalité, avec pour corollaire que le jeu puisse avoir davantage de consistance sociale que la réalité.

Le jeu cesse en même temps d'être l'activité d'un public dédié, celui des enfants qui l'abandonnent en passant à l'âge adulte et ne le pratiquent plus que dans des conditions sociales précises – en dehors des heures de travail, comme une activité sportive, en soirée avec des amis – avec une distance émotionnelle qui permet d'en sortir à tout moment pour s'occuper des choses « sérieuses ». Désormais, tous les publics jouent, partout et tout le temps, et les générations se mêlent dans la partie.

Facteur internes : la subversion du cadre ludique par l'imaginaire

Quand nous étions enfants, dans les années 1960, avec mes frères et ma sœur, nous avons inventé le *cross-media* appliqué au jeu – un peu comme Monsieur Jourdain faisait de la prose – bien avant que l'idée ait un nom pour la désigner et soit devenue un concept. Nous jouions avec nos peluches, à qui nous faisons exécuter des saynètes de notre composition et, si une scène déclenchait notre hilarité, nous cherchions évidemment à la reproduire *ad libitum*. Nous la jouions ensuite en grandeur nature, chacun de nous prenant un des rôles. Puis nous changions d'échelle en prenant les petites voitures et les maisons en Lego, pour permettre aux personnages de se déplacer d'un lieu à un autre. Nous réalisions ensuite un journal illustré racontant ces histoires en bandes dessinées. En suite de quoi nous refaisions un « grandeur nature » dans un autre cadre de jeu, dans lequel le journal était par exemple vendu et acheté par des clients dans un café. Quand nous repassions aux peluches, par une mise en abyme qui ne nous dérangeait pas du tout, celles-ci découvriraient à leur tour que leur vie privée était exposée dans le journal et envisageaient par exemple des actions de protestation.

Ce mode de jeu, qui s'est poursuivi sur plusieurs années et que d'autres enfants ont dû expérimenter avant nous, permet d'interroger le modèle canonique du jeu en tant qu'activité délimitée, car il nous oblige à envisager la partie, non comme l'essence du jeu, mais comme un épisode dans le feuilleton d'un univers imaginaire qui ne s'arrête pas, mais plutôt est suspendu, en quelque sorte en arrêt sur image, lorsque le joueur s'interrompt pour aller déjeuner ou travailler : il emporte l'univers de jeu avec lui, dans sa tête, et anticipe déjà les épisodes suivants.

Les « mondes persistants » présentent un certain nombre de caractéristiques qui précipitent cette subversion de la définition canonique de ce qu'est un jeu. Certaines de ces caractéristiques, si nous nous référons à l'anecdote qui précède, ne font sans doute qu'actualiser un certain nombre de potentialités qui sont

d'une certaine façon déjà contenues dans ce qui fait l'essence de tout jeu, et qui achemine la définition canonique, en raison des tensions qu'elle entretient entre les catégories qu'elle crée, vers une crise logique.

1. Dans les mondes persistants comme dans nombre de jeux vidéo, la frontière entre fiction et réalité est interrogée par le *réalisme toujours accru des représentations*. Ce réalisme tient à différents paramètres qui se combinent dans des proportions variables selon les choix technologiques effectués dans la conception de chaque jeu : images de synthèse, animations et effets spéciaux, vision subjective. On retrouve ce réalisme également dans les jouets, notamment les reproductions d'armes. La fidélité de la représentation introduit une incertitude dans la distinction entre le réel et le virtuel (Schmoll 2005). L'évolution technologique ira de plus en plus dans le sens de jeux en immersion sensorielle : la *Wii* de Nintendo préfigure cette évolution en intégrant, dans une manette par ailleurs sans fil, un système capable de détecter la position, l'orientation et la vitesse des mouvements dans l'espace. La notion d'un « bord » de la représentation, laquelle est portée par un support fixe comme un écran d'ordinateur ou de télévision, disparaît au profit d'une continuité ergonomique intuitive entre le joueur, l'appareillage et la représentation. La disparition de ce bord contribue à l'effacement de la frontière entre réalité et fiction.

2. Le temps passé à jouer, qui est l'équivalent d'une seconde vie à l'intérieur du jeu, signale également une perturbation de la frontière entre fiction et réalité. Davantage cependant que le temps passé, qui n'est qu'un indicateur objectif, c'est *l'intensité du vécu*, justifiant cet investissement en temps, qui signale une réduction de la distance au jeu. Le réalisme du jeu ne tient pas qu'à la fidélité des représentations infographiques, mais aux ressemblances vécues entre ce qui se passe dans le jeu et l'expérience de la vie quotidienne : la possibilité de nouer des relations amicales ou hostiles avec d'autres personnes, l'effort fourni pendant des dizaines d'heures par semaine, sur plusieurs mois pour construire, pièce à pièce, accessoires personnels, armes ou installations, la peur de les perdre, la colère ou le découragement quand ils sont perdus. Les émotions ressenties résultent de véritables violences et suscitent, à l'instar de ce qui se passe dans la vie réelle, tout un cortège de règles, d'anticipations, de négociations et de médiations (Nachez & Schmoll 2002, 2003, Schmoll 2003b).

Il existe une tension interne paradoxale entre réalité et fiction, qui pousse constamment le jeu à franchir ses propres limites. Le jeu est en effet, par définition, un « faire-semblant », et c'est ce qui autorise le déploiement des émotions, notamment de l'agressivité, car d'une part son exercice n'est jamais censé aller jusqu'à des conséquences irréversibles, notamment la mort de l'adversaire, et d'autre part elle n'est pas supposée avoir un caractère personnel, le joueur et son adversaire ne faisant que tenir des rôles, qui leur sont souvent échus par le sort. Cette mise en jeu participe à la domestication des émotions, puisqu'on peut les exprimer tout en les observant s'exprimer : le jeu est structurant psychiquement, car il contribue à la construction de l'espace intérieur qui permet d'objectiver

ses propres émotions. Le « mauvais joueur », c'est celui qui se laisse aller à ses émotions et à celles de l'adversaire en les tenant pour vraies, en confondant l'autre et le rôle qu'il tient, perdant ainsi la distance entre fiction et réalité.

Mais cette mise à distance des émotions et l'absence par principe d'une mise en danger de mort ne doivent pas faire oublier que l'émotion est néanmoins essentielle au jeu. Celui-ci ne présente pas d'intérêt s'il n'éveille pas chez le joueur quelque désir en lien avec cette place dans la société, dont parle Georg Simmel, qui semble n'être faite que pour lui. Le fait que ce ne soit pas « pour de vrai » n'empêche pas qu'il faille « se prêter au jeu » pour qu'il fonctionne. Cette oblation partielle, cadrée par les règles et l'espace-temps d'une partie, jongle avec les limites, suscite une forme de vertige qui fait l'intérêt du jeu mais menace constamment de basculer dans le « hors-jeu ». Or, l'évolution des jeux vers toujours plus de réalisme répond à la nécessité de renouveler cet intérêt du jeu en suscitant des émotions qu'une pratique ludique, de nos jours assidue, tend à éteindre. À cet égard, les « mondes persistants » ne sont qu'une des manifestations d'une montée aux limites, dont on peut repérer les signes avant-coureurs dans d'autres domaines comme les jeux télévisés et la télé réalité, qui sont tentés de « jouer » avec les zones troubles de nos émotions sexuelles ou agressives.

3. Le jeu dans sa forme canonique est un champ clos qui résulte d'un découpage dans l'espace (l'arène) et le temps (la partie). C'est ce découpage qui permet la réalisation fictive, dans un cadre qui l'autorise, d'une activité dont la réalisation effective serait interdite ou considérée comme dangereuse. Cet espace, qu'on pourrait à ce titre qualifier de transitionnel au sens de Winnicott, a pour ces raisons un effet, sinon une finalité, effectivement socialisatrice, puisqu'il permet l'expression des pulsions en même temps que leur domestication. C'est ce qui fonde le rôle du jeu dans l'apprentissage, non seulement chez les humains, mais déjà chez les mammifères. Le fait que le jeu se déroule à l'intérieur d'un espace délimité et ait un début et une fin semble une condition de son identification comme fiction : il faut pouvoir en sortir pour revenir aux « choses sérieuses ».

Les « univers persistants » posent à cet égard un problème lié à ce qu'ils sont les premiers à proposer *un espace dans lequel chacun peut entrer alors que la partie est déjà engagée et dans lequel la partie ne s'arrête jamais*. L'absence de délimitation temporelle se double d'une incertitude sur les frontières de l'espace. Outre qu'il s'agit souvent d'univers que leurs dimensions importantes empêchent une même personne de jamais pouvoir explorer entièrement (la galaxie d'un jeu de stratégie en ligne comme *Mankind* comporte des dizaines de milliers de planètes ayant chacune ses caractéristiques propres générées aléatoirement par le logiciel), une part importante du jeu se déploie à l'extérieur de cet espace, sur les forums, salons et blogs des fans et dans les rencontres IRL¹ entre joueurs.

¹ *In real life*, dans la vie réelle.

Les jeunes joueurs passent au moins autant de temps à discuter du jeu avec leurs parents et leurs amis, chez eux ou dans la cour de l'école, qu'à y jouer au sens strict (Nachez & Schmoll 2003). Les discussions, commentaires, échanges de bons procédés, échanges de jeux, niveaux et artefacts, participent à l'effet socialisateur du jeu et peuvent être considérés comme une extension de celui-ci à l'extérieur de son cadre : l'imaginaire du jeu se diffuse dans la vie quotidienne. Les jeux qui ont le plus de succès, ainsi que les concepteurs l'ont bien compris, sont ceux qui arrivent à générer une communauté d'utilisateurs et donc un univers qui va bien au-delà du cadre de la partie, car il ne s'interrompt pas quand on éteint l'appareil.

Le concept de *cross-media* appliqué au jeu exprime encore plus nettement cette subversion du cadre. Un jeu peut faire l'objet de déclinaisons sur des supports différents : plateau classique, jeu de rôle, cartes à jouer, PC, console, téléphone mobile... C'est en fait un même univers imaginaire, avec ses mythes, ses personnages, qui fournit la matière à des jeux différents, lesquels peuvent être interconnectés entre eux, les résultats du joueur dans l'un de ces jeux pouvant être comptabilisés dans les autres. Pris isolément, chacun des jeux sur chacun de ses supports semble constituer un cadre classique, celui d'une partie dans une arène, mais la démultiplication de cadres différents se référant à un même univers donne à ce dernier à la fois une consistance imaginaire forte et, par ses effets de débordement dans la vie quotidienne des joueurs, une consistance sociale.

La contamination de la réalité par le jeu

La subversion des limites définitoires du jeu dans les « mondes persistants » provoque une interpénétration diffuse entre la réalité et les univers de jeu. Ce mouvement se développe dans les deux sens : les jeux sont de plus en plus réalistes, suscitent des émotions toujours plus fortes ; et nous demandons de plus en plus à la vie en société, y compris au travail, qu'elle ait des qualités ludiques, qu'elle offre des parcours d'aventure, des activités à pratiquer pour elles-mêmes et pas seulement pour leur utilité, en un mot, qu'elle soit « fun ». Nous pouvons indiquer quelques lignes de développement de cette contamination mutuelle entre jeu et réalité.

La cyberdépendance

Les temps de connexion importants dans les jeux en ligne massivement multi-joueurs soulèvent, davantage encore que dans d'autres jeux vidéo, le problème des conduites addictives. C'est avec l'explosion de ce genre ludique au tournant des années 2000 que la question de la cyberdépendance a pris une importance

accrue, devant même la question de l'incitation à la violence qui faisait controverse il y a quelques années (Tisseron 2000, Nachez & Schmoll 2003), les parents et les éducateurs semblent désormais moins inquiets du contenu des jeux que du fait que les jeunes y consacrent de plus en plus de temps (Valleur & Matysiak 2003). Cette forme de dépendance n'est cependant pas du même type que la dépendance toxicomaniaque à une substance, qui a des effets biologiques objectifs. Elle est étroitement liée à la possibilité qu'offre le jeu de vivre une aventure riche en émotions sans que le danger qui suscite ces émotions soit réel, et à la possibilité plus générale qu'offre le Réseau de réaliser rapidement des contacts aisés, nombreux, peu impliquant, avec des personnes situées à des distances importantes (Schmoll 2001). Elle est en fait une *dépendance à la relation*, qui puise à la même source pulsionnelle que les conduites passionnelles (Schmoll 2004). Au reste, elle concernerait une infime minorité de joueurs (Tisseron et al. 2006).

La cyberdépendance demanderait donc une étude spécifique, notamment des conditions épistémiques de son épingle dans les catégories de la psychopathologie. Mais il reste qu'elle soulève une question psychologique et sociologique plus large, qui est celle des rapports que nous entretenons aux environnements virtuels. Philippe Quéau soulignait déjà en 1993 que le réalisme des images virtuelles pourrait un jour nous conduire à traiter les simulacres comme des objets et des êtres réels. En ce sens, la dépendance au jeu fait partie d'un phénomène plus vaste qui comprend notamment la pornographie et le cybersexe, pour ne prendre que les applications phare de l'Internet. Les simulacres nous permettent d'entretenir des relations avec des autres virtuels, auxquels nous donnons consistance par nos projections, et la fidélité impressionnante, parfois surréelle, des images – et demain de la technologie des agents conversationnels – permet d'envisager des relations humain-machine qui se substitueraient de plus en plus aux relations humain-humain, car plus rapides et moins dangereuses.

La virtualisation de l'autre

Dans l'idée que la contamination entre jeu et réalité joue dans les deux sens, l'avertissement de Philippe Quéau est également réversible : le réalisme des images virtuelles incite à traiter les simulacres comme des objets et des êtres réels, mais aussi à traiter les être réels comme des simulacres.

La controverse sur les contenus violents des jeux vidéo a fait couler beaucoup d'encre sans que la question soit tranchée à ce jour. Régulièrement, la presse monte en épingle les phénomènes de meurtre en masse perpétré par tel déséquilibré dont on découvre qu'il était un passionné de jeux vidéo violents. Outre que ces phénomènes restent très marginaux, rien n'indique dans les études quantitatives réalisées sur la question qu'il y ait un rapport entre une pratique assidue des

jeux vidéo et une agressivité accrue des jeunes (Nachez & Schmoll 2003). Au contraire, nombre de joueurs ont plutôt un profil de cérébral introverti, et la qualité graphique de la pyrotechnie des jeux entre dans les ingrédients qui en font un adjuvant à la violence par catharsis.

La question de la virtualisation de l'autre a cependant une portée anthropologique plus générale, qui se laisse mal saisir par les enquêtes quantitatives, et concerne d'ailleurs moins le joueur isolé que la société dans son entier. La virtualisation de l'interlocuteur, avec qui il devient possible de communiquer anonymement et qui, lui-même, n'offre aucune certitude sur son identité réelle, se présente comme la figure aboutie d'une société dans laquelle on peut se passer de rencontrer les autres, d'avoir à les prendre en compte dans la vie de tous les jours, de prêter attention aux conséquences de ce qu'on leur dit, de ce qu'on leur fait ou de ce qu'on fait avec eux (Schmoll 2001). Dans un univers où l'autre peut être remplacé rapidement par des millions d'autres (autres, juste au sens où ils sont d'autres que lui), voire par des agents artificiels, plus besoin de dire « s'il te plaît » ou « merci ».

La déréalisation pose là un problème qui est du même ordre que celui du spectacle de la violence à la télévision : la réception quotidienne de photos et de films violents, relativement identiques dans leur crudité qu'il s'agisse d'émissions d'information ou de films de fiction, peut induire chez le spectateur une forme de sentiment d'irréalité. Les jeux vidéo se présentent à l'écran de la même manière que les opérations militaires à l'écran des centres de commandement des armées modernes : pour le soldat, l'ennemi est une « cible », et de plus en plus souvent, la destruction de l'adversaire exclut le contact physique sur le terrain et se réduit pour « l'opérateur » à l'expérience de la disparition d'un point clignotant sur son écran.

La médiatisation de la Guerre du Golfe, présentée à la limite comme un *wargame* en temps réel, dans lequel la mort n'était jamais montrée directement, est devenue un exemple type de la façon dont les jeux vidéo peuvent fonctionner comme paradigme de la guerre moderne. On finit par oublier qu'au bout de la connexion, des gens continuent à en mourir.

La fin de la valeur travail

Les « mondes persistants » illustrent la diffusion du ludique à la société entière. Nous ne nous étendrons pas sur ce point, qui a été déjà étudié par d'autres auteurs, notamment Alain Cotta (1980). La dilution de la frontière entre sérieux et ludique est congruente avec la sortie d'une économie industrielle fondée sur la valeur accordée à l'effort, au travail, à l'épargne, et qui a au contraire besoin pour son fonctionnement d'un financement des loisirs, de la consommation et de la dépense. Le terme « travail » a fini par oublier son étymologie, associée

à un instrument de torture (du latin : *trepalium*). Les individus demandent de plus en plus que le travail apporte une satisfaction par lui-même et donc qu'il comporte certaines caractéristiques d'un jeu : gratuité, émotions... Des activités économiques qui ont certes une utilité au plan macro-économique, ne se comprennent pas au niveau des individus (au regard des risques pris, comme les placements en bourse ou l'abandon d'une situation salariée pour créer une entreprise) si on ne se réfère pas à un besoin d'aventure. Dans les sociétés économiquement développées, on peut tout gagner ou tout perdre dans cette aventure, mais il est rare qu'on en meure, sauf à en faire le choix parce qu'on se prend trop au jeu. Il y aurait tout un développement à accorder à une lecture de l'économie, et en particulier des échanges monétarisés, comme jeu permettant d'exprimer les émotions liés à la création, à la compétition et à la domination et, ce faisant, de médiatiser ces émotions.

En sens inverse, on peut signaler que le réalisme des jeux affecte le plaisir pris à jouer en réintroduisant le travail à l'intérieur de l'espace-temps du jeu. Dans certains « mondes persistants », les gains de pouvoir passent par la nécessité de produire des armes en grandes quantités et pour cela à construire des villes, des usines d'extraction et de traitement de ressources et autres artefacts. Il arrive que le joueur en vienne à consacrer une part de son temps de jeu plus importante à organiser sa production tout seul dans son coin qu'à vraiment communiquer avec les autres, et le caractère astreignant de cette activité l'amène parfois à se demander s'il n'est pas en train d'effectuer un vrai travail, au sens tout à fait étymologique du terme (Nachez & Schmoll 2002).

L'émergence d'une économie virtuelle

L'aspect sans doute le plus remarquable de cette porosité des frontières entre la réalité et la fiction est l'émergence d'une économie virtuelle, dont on ne commence que depuis peu à mesurer la portée sur l'économie réelle. Le phénomène commence avec la vente entre joueurs d'artefacts produits dans le jeu : il peut s'agir d'objets dont les caractéristiques sont recherchées dans le jeu, de personnages dont les compétences ont été développées à un niveau intéressant, voire d'abonnements avec l'ensemble des acquis du joueur (ses personnages, ses installations, ses niveaux de jeu, ses jauges de points). Certains jeux ont permis l'apparition d'un métier de « développeur de compte » : les joueurs qui n'ont pas envie de perdre plusieurs semaines à développer tous les niveaux à atteindre pour jouer « dans la cour des grands » peuvent acheter un compte déjà développé à un joueur qui s'est spécialisé dans ce travail. Cette économie, qui a émergé spontanément à l'intérieur des espaces de jeu, a assez rapidement commencé à faire l'objet d'échanges en espèces réelles à l'extérieur de ces espaces, notamment sur des sites de ventes aux enchères de type eBay. Des entreprises spécialisés dans le « *farming* » travaillent en indépendants dans le jeu pour fournir à d'autres joueurs moyennant finance des contenus du jeu qu'ils

ont récoltés : on estimait en 2008 que 400 000 de ces « fermiers » travaillaient dans le monde, en majorité des Chinois, pour un revenu moyen de 145 \$ par mois, générant un marché d'un milliard de \$ par an.

Certains « mondes persistants » ont développé ce modèle économique, comme *Second Life*, où il est possible d'acheter et de revendre des terrains et des immeubles. *Entropia Universe*, un jeu développé par la société suédoise MindArk en 2003, est entré dans le livre Guinness des records à deux reprises, en 2004 et en 2008, au titre de l'objet virtuel le plus cher vendu dans le monde : en 2007, un joueur a acquis pour 100 000 \$ un astéroïde comprenant un complexe immobilier, dont il comptait revendre les 1000 appartements en réalisant une plus-value.

La vente d'un même artefact à un prix libellé, tantôt en monnaie réelle, tantôt en monnaie du jeu, autorise à établir une péréquation entre monnaies réelles et virtuelles et, de ce fait, à considérer que l'ensemble des biens produits à l'intérieur d'un jeu ont une valeur en monnaie réelle. Sur la base de ce raisonnement, l'économiste Edward Castranova (2001) a évalué le produit national brut (PNB) par tête de l'univers d'*Everquest*, en prenant en compte sa population, le volume des échanges, la masse monétaire et le taux de change flottant existant sur les sites marchands entre le dollar et la monnaie du jeu. Le résultat, un PNB par habitant évalué à environ 2200 \$ par an, situe la production de richesse par un joueur d'*Everquest* au niveau de celle d'un habitant de la Fédération de Russie, ce qui revient à dire que, dans le temps qu'ils consacrent à jouer, les participants à ce jeu en ligne ont une production comparable à celle d'un pays réel. La nature de cette production soulève évidemment des questions théoriques intéressantes en économie, à commencer par celle du statut de la monnaie du jeu, un moyen de paiement qui n'a pas la même convertibilité qu'une monnaie réelle. Mais la prochaine génération de mondes virtuels devrait brouiller un peu plus la frontière entre jeu et réalité, comme le montre l'expérience de *Second Life*. Ils pourraient héberger des magasins en ligne qui vendraient des objets virtuels aussi bien que réels. Et des collaborateurs pourraient être rémunérés par des entreprises pour travailler dans ces magasins par l'intermédiaire d'un avatar.

Conclusion

Le jeu est devenu une affaire sérieuse. L'aspect économique n'est qu'une partie limitée de la manière dont la porosité des frontières entre fiction et réalité affecte aujourd'hui le social même si, dans nos sociétés fortement marquées par l'économie, c'est cet aspect qui est le plus visible. Si nous en revenons à cette idée que le joueur tisse des liens sociaux à travers le jeu, y apprend la vie en société, et qu'il le fait par un jeu de va-et-vient entre l'espace imaginaire et la réalité, en se construisant sa propre société idéale, en la négociant avec d'autres, en revenant vers la société réelle avec une motivation à la transformer et des

compétences pour le faire, nous pouvons mesurer la portée anthropologique des jeux sans fin qui transforment ce va-et-vient en état d'esprit permanent : cette portée n'est pas qu'économique mais sociale, philosophique, religieuse, psychologique.

Dans les « mondes persistants », les joueurs viennent par choix : ils y fabriquent donc une société qui a la force de liens et de valeurs qui ne sont pas subis, mais électifs. Les jeux qui ont le plus de succès sont ceux dont le *gameplay* ne s'impose pas verticalement aux joueurs mais leur laisse des « trous » importants qui leur permettent de se réapproprier l'espace du jeu et d'en faire ce qu'ils ont envie d'en faire.

À l'époque de ses débuts, l'Internet dans son entier a été le « lieu » d'une contre-culture, ce qu'on a appelé la cyberculture, dont les valeurs, parfois contradictoires, entre gratuité et succès financier, libre accès à l'information, lutte contre les géants, continuent à irriguer le processus de la mondialisation. L'extension de l'Internet à des publics plus larges que les intellectuels des débuts conduit à faire des jeux en lignes les nouveaux lieux des communautés virtuelles en formation. Il est clair que si les gens jouent à un jeu médiéval-fantastique ou d'anticipation, c'est pour y trouver autre chose que la vie qu'ils mènent au quotidien. Les valeurs qui y sont soutenues – amitié, honneur, courage – ne sont pas très nouvelles mais elles expriment de nos jours, dans un environnement de rationalité marchande et égoïste, une position subversive. Il est donc pertinent de suivre ces espaces pour tenter de décrire en quoi ils sont le creuset des idéaux sociaux de demain.

Références

- Caillois R., 1958, *Des jeux et des hommes*, Paris, Gallimard.
- Castranova E., 2001, Virtual Worlds: A First-Hand Account of Market and Society on the Cyberian Frontier, *The Gruter Institute Working Papers on Law, Economics, and Evolutionary Biology*, The Berkeley Electronic Press, 2, 1, art. 1.
- Clam J., 2004, *Trajectoires de l'immatériel. Contribution à une théorie de la valeur et de sa dématérialisation*. Paris : CNRS.
- Cotta A., 1980, *La société ludique*, Paris : Grasset. Nouv. éd. : *La société du jeu*, Paris, Fayard, 1993.
- Fitzi G., 2002, Comment la société est-elle possible ? Développement et signification du « paradigme épistémologique » de la *Sociologie* de Simmel de 1908. 111-129 In Deroche-Gurcel L. & Watier P. (2002), *La Sociologie de Georg Simmel. Éléments actuels de modélisation sociale*. Paris : Presses universitaires de France.
- Fortin T., 2006, Cyberwar : figures et paradoxes de la rhétorique des jeux vidéo de guerre, *Revue des sciences sociales*, Strasbourg : Université Marc Bloch. 35, pp. 104-111.
- Fortin T., Mora Ph., Trémel L., 2005, *Les jeux vidéo : contenus, pratiques et enjeux sociaux*, Paris : L'Harmattan.

- Frobenius L., 1921, *Paideuma, Umriss einer Kultur- und Seelenlehre*, München, De Beck.
- Huizinga J., 1938, *Homo ludens. Essai sur la fonction sociale du jeu*, trad. du néerlandais par Cecile Seresia. Paris : Gallimard, 1951
- IDATE, 2000, *Video Games in the Internet Age*, Montpellier, Rapport de l'IDATE.
- Nachez M., Schmoll P., 2002, Les Player Killers. Formes et significations de l'incivilité dans les jeux vidéo en ligne, *Revue des Sciences Sociales*, Strasbourg, Université Marc Bloch, 29, pp. 84-91.
- 2003, Violence et sociabilité dans les jeux vidéo en ligne, *Sociétés*, 82/4, pp. 5-17.
- Quéau Ph., 1993, *Le virtuel, vertus et vertiges*, Paris, Champ Vallon, INA.
- Schmoll P., 2000, Les mondes virtuels, entre imagerie et imaginaire, *Sociétés*, 70/4, pp. 33-46.
- 2001, Les Je on-line. L'identité du sujet en question sur Internet, *Revue des Sciences Sociales*, Strasbourg, Université Marc Bloch, 28, pp. 12-19.
- 2003a, La construction intersubjective de l'objet société, *Revue des sciences sociales*. Strasbourg : Université Marc Bloch. 30, pp. 184-189.
- 2003b, Les jeux vidéo violents : un espace de médiation, *Cultures en mouvement*, 60, septembre 2003, pp. 46-49.
- 2004, Dans le sillage du Navire Night : l'obscur objet des passions en lignes. *Revue des sciences sociales*. Strasbourg : Université Marc Bloch. 32, pp. 66-79.
- 2005, L'interrogation du réel par le virtuel, *Revue des Sciences Sociales*, Strasbourg, Université Marc Bloch, 34, pp. 132-145.
- 2008, Communautés de joueurs et "mondes persistants", *Médiamorphoses*, revue de l'INA, Paris : A. Colin, 22, pp. 69-75.
- Tisseron S., 2000, *Enfants sous influence : les écrans rendent-ils les jeunes violents ?*, Paris : A. Colin.
- Tisseron S., Missonnier S., Stora M., 2006, *L'Enfant au risque du virtuel*, Paris : Dunod.
- Trémel L., 2001, *Jeux de rôles, jeux vidéo, multimédia, les faiseurs de mondes*, Paris : Presses universitaires de France.
- Valleur M., Matysiak J.-C., 2003, *Sexe, passion et jeux vidéo. Les nouvelles formes d'addiction*, Paris : Flammarion.

> LE JEU VIDÉO, PHÉNOMÈNE SOCIAL

SAMUEL COAVOUX

Groupe de Recherche sur la Socialisation
École Normale Supérieure, Lyon – Lettres et Sciences Humaines
samuel.coavoux@gmail.com

LA CARRIÈRE DES JOUEURS DE *WORLD OF WARCRAFT*

Résumé. — Cet article propose d'utiliser le concept interactionniste de carrière comme mode de rupture avec les discours communs, savants ou profanes, sur la socialisation au jeu vidéo (Darmon, 2008). L'analyse d'entretiens et de réponses à un questionnaire sur les pratiques du jeu *World of Warcraft* (n=1289) fait ressortir un modèle de carrière du jeu compétitif en quatre étapes : introduction au jeu, apprentissage de la technique, acceptation de la règle, intégration dans un groupe de joueurs compétitifs. Au cours de cette carrière, un certain nombre d'éléments de la pratique évoluent progressivement. On en détaille trois : les réseaux amicaux, le rapport au temps et le rapport au monde extérieur. Un tel modèle permet également d'éclairer les pratiques non-compétitives du jeu, à partir des arrêts, sorties et bifurcation de carrière.

Mots clés. — Jeux vidéo en ligne, pratiques, carrière, socialisation, temps.

De la sociologie des professions à la sociologie de la déviance et, aujourd'hui, à la sociologie de l'engagement militant (e.g. Fillieule, 2001), on ne peut que remarquer la fortune de la « carrière » du concept de carrière (Hughes, 1996 : 175). On se propose ici de l'appliquer à l'engagement dans la pratique du jeu vidéo en ligne et de montrer tout ce qu'il peut apporter à une analyse de la socialisation au jeu. On entend par carrière la modélisation du processus d'engagement dans une pratique sociale. Il s'agit alors de comprendre comment un individu en vient à occuper une position particulière dans un espace donné : ainsi, la carrière professionnelle rend-elle compte de la progression dans le monde du travail (Becker & Strauss, 1956) et la carrière du fumeur de marijuana de l'engagement dans la consommation régulière de drogue (Becker, 1985). Cette dernière étude d'une « carrière déviante » servira dans cet article de modèle : comme le fumeur, le joueur doit, pour devenir joueur, suivre un certain nombre d'étapes, apprendre des compétences et des appétences, et surmonter des contrôles sociaux¹.

Dans un article récent, Muriel Darmon développe l'idée selon laquelle la carrière peut être utilisée comme un « instrument interactionniste d'objectivation » (Darmon, 2008) ; ainsi, ce concept n'est-il pas contradictoire avec une épistémologie du dévoilement, mobilisée par un courant sociologique apparemment loin de l'interactionnisme symbolique dans lequel il trouve ses origines (Bourdieu, Passeron, Chamboredon, 1968). Il opère en effet, comme l'explique Howard Becker (1998), une double rupture avec « deux groupes [qui] détiennent traditionnellement le monopole de la parole légitime sur un objet : les experts "par profession" [...] et les experts "par appartenance" » (Darmon, 2008 : 153). Or, une telle rupture apparaît nécessaire dans le domaine des jeux vidéo : l'histoire des travaux universitaires sur ce loisir fait apparaître le long monopole qu'ont pu exercer les disciplines psychologiques et psychiatriques dans l'étude de cet objet, dont l'influence se fait encore sentir sur les travaux de sciences sociales. La carrière peut alors être opposée aux approches par les motivations (e.g. Bartle, 1997; Cole & Griffiths, 2007; Yee, 2006), pour lesquelles la pratique des jeux vidéo ne saurait être que l'actualisation de dispositions psychiques présentes par ailleurs, tout comme à celles de la dépendance ou de l'addiction (Griffiths, 2000; Matysiak & Valleur, 2004), qui constituent les seuls discours scientifiques sur les jeux vidéo à être diffusés dans les médias et participent à la stigmatisation sociale et culturelle de ce loisir. La carrière, en effet, permet de centrer l'analyse sur les pratiques plutôt que sur les individus (Becker, 1985 : 49). Le travail de Becker sur les fumeurs de marijuana s'opposait déjà à l'époque à l'essentialisme des positions de la criminologie, qui cherchait la

¹ L'analogie avec la consommation de drogue tient ainsi à deux éléments principaux : d'une part, le jeu en ligne constitue également, bien que dans une mesure moindre, une pratique culturellement déviante ; d'autre part, on doit à l'enquête d'Howard Becker la conceptualisation la plus aboutie de la carrière. Il ne s'agit donc en aucun cas de porter un jugement sur le caractère « addictif » des jeux vidéo en ligne mais simplement d'éclairer l'engagement dans une pratique en la comparant à un cas déjà étudié.

déviance dans les individus plutôt que dans l'étiquetage social de leurs actes. La parole des « experts "par appartenance" », en l'occurrence les joueurs, est de la même manière recontextualisée par l'usage de cette notion. À ceux qui pensent, comme cet enquêté, que « le jeu ne s'apprend pas », elle oppose le travail incessant observé chez ces mêmes joueurs pour « maintenir l'engagement » (Darmon, 2003) en se concentrant sur « le niveau et la direction de l'effort » (Becker et al., 1965). En ce sens, donc, l'étude de la carrière permet d'objectiver le sens pratique mis en œuvre dans l'action en dépassant le sens commun des joueurs.

D'autre part, la carrière permet d'appréhender tout à la fois l'invariant des pratiques et leur diversité : « L'étude des carrières a pour objet la dialectique entre ce qui est régulier et récurrent d'un côté, et ce qui est unique de l'autre » (Hughes, 1996 : 176). Là encore, le jeu vidéo, et en particulier les jeux vidéo en ligne, qui laissent place à une grande variété de manières de jouer, s'avère un objet particulièrement adapté à une telle approche. Il existe ainsi une série d'oppositions pertinentes entre pratiques compétitives et non-compétitives, pratiques intensives en capital culturel spécifique (e.g. la production de *machinima* ou l'écriture de *fan fiction*) et pratiques distantes de ces activités, ou encore entre pratiques du jeu contre l'environnement (JvE) et du jeu contre les autres joueurs (JvJ). Ces manières de jouer se structurent donc en un espace social des pratiques, qui met au jour les différences de légitimité qui peuvent exister entre elles.

Pour étudier cet espace social et les trajectoires qu'y tracent les joueurs, nous avons réalisé une enquête mêlant méthodes ethnographiques et quantitatives. Cette étude portait exclusivement sur le jeu *World of Warcraft* (Blizzard, 2004-2009), le jeu d'aventure médiéval-fantastique en ligne le plus populaire aujourd'hui. L'enquête consistait principalement en une série d'entretiens avec des joueurs et anciens joueurs portant sur la socialisation au jeu (n=11) et réalisés entre janvier et avril 2008, ainsi qu'en un questionnaire en ligne, portant notamment sur les activités pratiquées dans le jeu, réalisé en février 2009, et dont les participants ont été recrutés sur des sites Internet spécialisés dans le jeu et sur des sites de réseau social (n=1289).

On voudrait défendre ici l'idée que la construction d'un modèle de la *carrière compétitive*, la plus légitime dans le jeu, permet à la fois de décrire avec pertinence les trajectoires des joueurs compétitifs et de penser dans le même temps les pratiques alternatives. « Dans la mesure en effet où ce n'est pas un type de personnalité mais un type d'activité qui définit la carrière, on ne peut présupposer que, une fois engagés dans une carrière donnée, les individus n'ont d'autre possibilité que de s'y maintenir » (Darmon, 2003 : 90). Si la première étape de notre modèle, comme on va le voir, est commune à tous les joueurs, l'étude des arrêts, sorties et bifurcations de carrière permet donc d'observer la genèse des diverses pratiques du jeu.

Les étapes de la carrière du joueur

Ça n'est donc pas un modèle général de carrière, mais seulement celle suivie par les joueurs compétitifs que l'on voudrait commencer par présenter. On entend par pratique compétitive une manière sérieuse de s'adonner au jeu en se consacrant à l'objectif considéré comme le plus légitime, à savoir l'accumulation du capital spécifique au jeu, qu'il soit humain (incorporé dans le personnage : compétences, expérience, etc.) ou économique (en particulier l'équipement, i.e. les objets magiques possédés par le personnage). Le choix de se concentrer dans un premier temps sur cette pratique est inspiré par le conseil de Max Weber de commencer l'analyse par la détermination de l'activité rationnelle en finalité pour ensuite étudier les déviations par rapport à ce modèle (Weber, 1995 : 31).

L'introduction au jeu

La seule manière d'entamer une carrière de joueur est de jouer. L'argument peut paraître tautologique. Pourtant, comme l'explique Howard Becker, la pratique précède le statut (1985 : 64) : c'est le jeu qui fait le joueur et non l'inverse. La nécessité de rompre avec une approche par les motivations, qui suppose une raison préexistante que le joueur ne ferait qu'actualiser en pratiquant le jeu impose donc à l'analyste de s'intéresser aux modes d'entrée dans la pratique. On peut, schématiquement, distinguer deux types d'introduction au jeu : par les pratiques antérieures de jeu vidéo et par un proche.

World of Warcraft n'est pas une production isolée mais s'inscrit dans la continuité des autres jeux de la société Blizzard. Nombre de joueurs sont familiers avec ses produits (ainsi, 74 % de notre échantillon pratique ou a pratiqué *Warcraft 3*). La communauté des joueurs a donc un rôle primordial dans le passage au nouveau jeu à la sortie de celui-ci (Ducheneaut *et al.*, 2007 : 49). Cependant, la plupart des joueurs interrogés ont commencé leur pratique sous l'influence d'un intermédiaire. Le travail de Christine Mennesson a bien montré, par exemple, le rôle crucial des pères dans l'entrée dans la pratique sportive des filles (2006 : 72-77). De la même manière, l'introduction au jeu se fait souvent par les proches, et en particulier par les pairs, dont on connaît l'importance dans les pratiques culturelles des adolescents (Pasquier, 2005).

L'apprentissage du jeu

Une fois le jeu commencé, il faut apprendre à le maîtriser, c'est-à-dire apprendre à la fois les diverses techniques de contrôle du personnage (interface, mouvement, etc.) et les normes les plus communes dans le monde du jeu, qui sont les fondements de sa *subculture*, et en premier lieu le vocabulaire spécifique.

Cet apprentissage correspond à la phase d'apprentissage de la technique dans le travail de Becker (1985 : 68-69). Comme dans la phase précédente, les relations sociales du joueur, et plus particulièrement le lien à l'intermédiaire qui l'a introduit au jeu, ont une grande importance dans cet apprentissage. Cet intermédiaire est souvent, en effet, le seul à pouvoir répondre aux questions du joueur.

Accepter la règle du jeu

L'apprentissage de la technique, pour Howard Becker, ne suffit cependant pas à faire le fumeur de marijuana. Encore faut-il apprendre le goût pour les effets (*Ibid.* : 75). De la même façon, le simple savoir-faire n'est pas suffisant pour faire la pratique compétitive. Il faut encore apprendre à considérer l'objectif généralement admis – l'accumulation de capitaux – comme la règle effective du jeu et, plus encore, apprendre à jouer en fonction de ce principe, c'est-à-dire à rationaliser sa pratique du jeu.

On retrouve dans tous les entretiens cette idée que la pratique ne peut jamais aller contre certains principes fondamentaux, comme le fait de chercher à « bien jouer », de veiller à ce que son personnage soit comparable aux autres : « [J] faut quand même te reconnaître un minimum pour être bon dans ce que tu fais, un minimum, quoi. Même si t'es là pour le fun, faut pas non plus que ce soit une merde, parce qu'autrement, t'empêche les gens d'avancer » (Maxime).

Si cet enquêté joue « pour le fun » et prend donc une certaine distance à la pratique du jeu (ce que le reste de l'entretien confirme), il a comme bien d'autres intériorisé sous forme d'impératif cette règle du jeu sérieux, qui n'a rien de contradictoire (Huizinga, 1951 : 22). Il s'agit en somme de prendre acte de ce qu'il existe des normes de comportement établies, dictées en large partie par le code du jeu, et qu'ainsi, s'il est virtuellement possible de pratiquer le jeu de quelque manière que ce soit, il est pragmatiquement difficile d'agir de manière absolument irrationnelle. En ce sens, jouer sérieusement, c'est simplement « jouer le jeu » en ne s'opposant pas à ses règles et à ses normes.

Plus généralement, il existe un certain consensus sur les critères objectifs de classements des joueurs et des personnages, que l'on peut observer en étudiant les critères de sélection que mettent en œuvre les guildes lors de leurs recrutements. Le candidat doit invariablement présenter, outre quelques informations sur sa personne et sur ses motivations, le *curriculum vitae* de son personnage (race, classe, talents, etc.), puis décrire sa propre expérience (anciennes guildes, raids réalisés, etc.). Ainsi, les modes de sélection des membres de guilde en apprennent-ils beaucoup sur ce que les joueurs compétitifs considèrent comme un « bon joueur » : il s'agit d'un joueur qui prend sa pratique au sérieux, y consacre du temps, maîtrise techniquement le jeu – ou du moins son personnage – et respecte certaines règles communes. Or, il ne saurait investir le temps et les

efforts nécessaires pour remplir ces critères qu'à condition de prendre le jeu, et plus précisément ce jeu là, cette pratique compétitive au sérieux, d'accepter donc que l'objectif du jeu soit avant tout l'accumulation de capital.

Enfin, l'acceptation de la règle du jeu inclut l'acceptation de sa renégociation durant l'évolution du personnage. En effet si, dans un premier temps, l'objectif premier du joueur compétitif est l'accumulation du capital humain, quantifié en premier lieu par le niveau d'expérience, ce stade du jeu se termine une fois le niveau maximal atteint. Le capital humain s'égale donc ; la distinction entre les joueurs devient alors le fait du capital matériel. La négociation de ce changement d'objectif n'a rien d'évident.

Intégrer un groupe de joueurs confirmés

En effet, la coupure entre ces deux moments de l'évolution des personnages est un moment crucial dans la progression de la carrière compétitive car elle représente également un changement dans la pratique du jeu. Jusqu'au niveau maximal, la pratique solitaire est possible. Le joueur n'a pas besoin des autres pour avancer. En revanche, lorsque ce stade est terminé, une progression solitaire est difficilement envisageable. Les objets les plus rares et les plus distinctifs, dont la quête devient le moteur du jeu au niveau maximal, ne sont en effet accessibles qu'à des groupes de joueurs. L'intégration dans une guildes de haut niveau s'impose alors. Les guildes sont des groupes institués de joueurs, qui ont pour vocation première de stabiliser la composition d'un groupe de personnages, pour leur permettre de réaliser ensemble les raids les plus difficiles. La pratique du jeu en guildes est bien différente de celle du jeu solitaire. L'emploi du temps devient collectif. Les soirées sont, en général, consacrées aux raids, auxquels les membres doivent participer régulièrement. La perpétuation de la pratique implique par conséquent son intensification. En effet, chaque joueur se doit de faire progresser son personnage au même rythme que les autres membres de la guildes s'il veut pouvoir continuer sa progression avec eux. Celui qui refuserait l'intensification se verrait rapidement distancié. Il n'obtiendrait pas le matériel le plus avancé, qui est partagé entre les joueurs à la fin de chaque *raid*, proportionnellement à la participation de chacun à l'effort collectif (Malone, 2009).

Au fil de la carrière

Si le concept de carrière a le grand avantage d'insister sur le déroulement progressif, les paliers de l'engagement dans la pratique compétitive, il ne faudrait pas qu'il donne l'illusion de stades strictement cloisonnés et dont les logiques seraient radicalement différentes. Au contraire, bien des processus se déroulent sur plusieurs des étapes de la carrière, se renforçant ou se modifiant de l'une à

l'autre, et ce sont ces processus plus ou moins transversaux que nous voudrions maintenant analyser plus en profondeur. Il s'agit donc d'effectuer dans la carrière horizontale du joueur des coupes verticales thématiques. Trois éléments semblent primordiaux : la transformation de la structure des relations sociales, la rationalisation du temps de la pratique et la négociation de la pratique par rapport au monde extérieur. Ces évolutions vont de pair avec l'intensification de la pratique tout au long de la carrière.

Jouer ensemble : les cercles amicaux dans le monde virtuel

On observe qu'au fil de la carrière du joueur, la structure de ses relations sociales en-jeu évolue profondément. En effet, la plupart des joueurs ne commencent pas le jeu dans un univers anonyme, mais ont dans le monde du jeu au moins une relation : leur intermédiaire, du moins pour ceux qui ont commencé sur le conseil d'un proche joueur. Ceux qui commencent « seuls », c'est-à-dire sans intermédiaire défini, sont également nombreux à retrouver dès les débuts du jeu des amis ou des connaissances dans le monde virtuel. Ces liens se distendent cependant à mesure que l'on avance dans la carrière : la proximité des rythmes d'évolutions et des manières de jouer remplace peu à peu l'interconnaissance antérieure comme critère principal d'établissement des relations amicales.

Ainsi, la tendance à choisir son serveur en fonction de ses proches est-elle très forte (65 % des enquêtés déclarent cette raison, dans une question à choix multiples). Or, les cercles sociaux qui se forment alors, et qui réunissent souvent un groupe d'amis ayant commencé ensemble, sont assez durables. Ils sont, en général, les principales relations sociales des joueurs avant leur accession aux niveaux les plus avancés du jeu, où ils sont alors remplacés par la guilde. L'influence du mode d'introduction au jeu sur les structures amicales est donc considérable.

Les quelques exceptions au jeu entre proches permettent d'éclairer cette tendance. Stéphane, un enquêté ayant commencé « seul », sans intermédiaire, joue de ce fait un rôle majeur dans la médiation du jeu au sein de son groupe amical. C'est lui qui convainc ses amis de commencer le jeu, lui qui anime le groupe (à travers la guilde qu'ils créent ensemble). Ce ne sont pas seulement des joueurs qu'il recrute en faisant la promotion² du jeu, mais aussi des compagnons de jeu qui l'accompagnent longtemps durant sa pratique. Ceux-ci témoignent à leur tour d'avoir suivi Stéphane, ensuite, dans ses déplacements dans le jeu (à l'occasion de changement de serveurs ou de guilde). Il semble donc que la présence à l'origine ou la constitution rapide d'un réseau amical soit une condition de la persévérance dans la carrière de joueur (Cole, Griffiths, 2007 : 578 ; Craipeau, Seys, 2005 : 115).

² Une promotion active : il offre le jeu comme cadeau de Noël par exemple.

Cependant, il est souvent nécessaire que ces liens forts avec des personnes connues dans le monde physique se distendent pour que le joueur puisse progresser dans sa carrière. En effet, des joueurs voulant continuer à pratiquer ensemble doivent, pour être efficaces (compétitifs) veiller à avancer au même rythme. Or, il existe souvent dans les groupes d'amis déjà constitués des disparités plus ou moins importantes dans la pratique. Les plus compétitifs d'entre eux – ceux qui, voulant progresser dans leur carrière, investissent beaucoup de temps dans le jeu – voient leurs personnages évoluer plus rapidement que ceux de leurs amis. Ils peuvent alors soit continuer à jouer ensemble, au risque de devoir calquer leur rythme d'évolution sur celui du plus lent du groupe, soit chercher d'autres compagnons non plus en fonction de liens préexistants au jeu, mais d'affinités dans la pratique. La progression dans la carrière compétitive demande la transformation de la structure des relations amicales qui, centrée d'abord sur les amitiés du monde physique, se reconfigure en direction de joueurs à la pratique similaire.

La pratique de Stéphane est ainsi tendue entre deux volontés contradictoires : celle de jouer avec ses amis d'une part, celle de progresser d'autre part. Il est le joueur le plus investi du groupe et doit sans cesse attendre les autres. Il cherche donc à concilier jeu compétitif et jeu sociable mais n'y parvient jamais. Cela le conduit, à terme, à arrêter le jeu à la suite de la dissolution de la guilda et de la lassitude collective. Quand il le reprend, quelques mois plus tard, c'est sans ses amis, et donc libre de faire ce qu'il souhaite. Il en profite alors pour intégrer une guilda de haut niveau et se consacrer au jeu compétitif.

Le temps de jouer

À mesure que le jeu avance, il devient plus complexe et la progression se fait plus lentement. Si les premiers niveaux peuvent être passés en quelques dizaines de minutes, les derniers demandent plusieurs dizaines d'heures de jeu, et c'est le temps que peuvent consacrer certains joueurs à obtenir un objet précis dans les plus hauts niveaux. Par conséquent, l'avancée dans la compétition exige, de la part du joueur, à la fois l'intensification et la rationalisation de son temps de jeu, un processus que l'on peut aisément saisir dans les rapports au temps qu'entretiennent les joueurs.

L'expression « perdre son temps » revient sans cesse dans le discours des joueurs et ce d'autant plus fréquemment qu'ils sont à un stade avancé de leur carrière. « Perdre son temps », dans la perspective d'une pratique compétitive, c'est d'abord effectuer des tâches non essentielles à la progression, ou du moins ne pas effectuer celles qui permettent une progression optimale. Stéphane explique par exemple qu'il lui a fallu 25 jours de jeu (c'est-à-dire 600 heures) pour accéder au niveau 60, contre 15 jours en moyenne. « Donc je perdais du temps, je faisais de l'exploration, de la découverte du jeu, etc. [...] j'avais toujours envie de découvrir les petits *levels* ». Mais l'expression prend également un autre

sens, qui ne concerne pas les activités en-jeu mais le rapport entre le jeu et le hors-jeu. « Perdre du temps », dans ces conditions, c'est ne pas jouer quand on pourrait le faire et quand on le devrait pour le personnage. On perd alors son temps relativement aux autres joueurs qui, eux, jouent et dont le personnage progresse donc tandis que le sien stagne, voire régresse du fait de l'érosion « naturelle » de la valeur relative des personnages.

L'entretien avec Aurélien s'est déroulé par messagerie instantanée. Le principe de l'entretien avait été accepté, sans qu'un rendez-vous précis n'ait été donné pendant près d'une semaine, quand l'enquêté s'est spontanément manifesté, un soir, pour réaliser l'entretien. Il explique alors que son mot de passe a été changé par un pirate informatique et qu'il ne peut donc pas jouer pendant plusieurs jours. « [P]endant ce temps je peux pas *play* [jouer] [...] / je peux pas me *stuff* [amasser de l'équipement], je peux pas aider ma guilde³ ». Il profite néanmoins du moment pour réaliser l'entretien qui lui avait été demandé : à coup sûr, s'il avait fallu le faire à un autre moment, il aurait empiété sur son temps de jeu (l'entretien ayant duré plus de trois heures). De la même manière, Laurent refuse les demandes d'entretiens le soir, et insiste pour qu'il se déroule durant sa pause-déjeuner, temps « perdu » au regard du jeu de toutes manières.

Il faut donc, pour ne pas perdre son temps, apprendre à se consacrer au jeu, c'est-à-dire d'une part apprendre à trouver les voies optimales pour progresser dans le jeu et, d'autre part, apprendre à organiser son emploi du temps de manière à pouvoir passer le plus de temps possible dans le jeu. En ce sens, la problématique des joueurs de *World of Warcraft* n'est pas très différente de celle de ces écrivains qui se battent avec leur « second métier » pour trouver le temps d'écrire (Lahire, 2006 : 146-154). Progresser efficacement demande toute une série de compétences que le joueur acquiert au fil de sa carrière. Il s'agit d'apprendre les combines les plus « rentables », en termes de points d'expérience, de repérer les coins les plus riches, ceux dans lesquels la chasse est la meilleure, etc. Il faut également accepter de réaliser les actions les plus laborieuses si ce sont celles qui rapportent le plus, et notamment les quêtes, que les joueurs trouvent répétitives mais qui sont très lucratives.

La rationalisation du temps de jeu impose également au joueur de penser l'usage de ce temps, de manière à l'optimiser. De ce fait, l'usage de sites Internet d'informations, de logiciels d'aides, ou encore de manuels est alors primordial. Ainsi remarque-t-on que les joueurs les plus compétitifs sont aussi les plus investis dans les lectures autour du jeu : ils déclarent une moyenne de 6,1 sites Internet consultés régulièrement, sur 16 proposés, contre 4 pour les moins compétitifs ; ils sont 22 % à déclarer « lire très souvent des livres de stratégies électroniques », contre 6 % pour les moins compétitifs⁴.

³ Les citations d'entretiens par messagerie instantanée n'ont pas été éditées pour l'orthographe ou la grammaire. Le signe « / » correspond à un retour à la ligne.

⁴ La compétitivité est ici mesurée par le taux de réussite des « raids », les missions les plus difficiles

Par ailleurs, organiser son temps de jeu signifie également le négocier face aux contraintes du monde social. Pour avancer, il faut jouer le plus possible, ce qui ne peut se faire que par une certaine discipline de jeu, la formation d'un emploi du temps strict et régulier. Paul témoigne en ces termes :

« [Q]uand j'étais chez moi je jouais directement donc en fait, oui. Quand j'étais chez moi, j'jouais tout le temps (...).

- [T]u jouais tout le temps chez toi ?
- Oui, tout le temps.
- Tu passais tout ton temps dessus ?
- Tout le temps.
- Quand tu rentrais de l'école ?
- C'était direct l'ordi.
- Et les week-ends aussi ?
- Oui, pareil. »

L'insistance sur le « tout le temps » illustre bien cette contrainte temporelle ; la réponse est prononcée sur un ton plus affirmé que le reste de l'entretien (l'enquêté est un lycéen manifestement mal à l'aise dans la situation d'entretien). L'important est donc de donner quantitativement le plus de temps possible au jeu. Qualitativement, il s'agit de trouver des moments pour chaque tâche nécessaire, ce qu'exprime ainsi Aurélien : « [Le soir,] c'était raid / et en dehors / genre l'après midi / ou le samedi soir / c'était pvp [jeu joueur contre joueur] / et farm [chasse] de compos [ingrédients permettant au personnage de fabriquer des objets] ».

La confrontation au monde extérieur

Cependant, la confrontation au monde social n'est pas simplement une question de temps, elle concerne également le statut de la pratique des jeux vidéo au sein des hiérarchies culturelles. Elle apparaît en effet comme une pratique relativement peu légitime et l'investissement fort, en particulier, dans les jeux vidéo est souvent mal perçu dans le monde social⁵. De la même manière que le fumeur de marijuana qui doit, pour continuer à fumer, « maîtriser les principaux contrôles sociaux qui font apparaître son usage comme immoral ou imprudent » (Becker, 1985 : 83), le joueur doit maîtriser les contrôles sociaux qui, sous la forme de stigmates et de stéréotypes, pèsent sur sa pratique. Il n'y a pas, de ce fait, de perpétuation de la pratique possible sans que le joueur ne parviennent soit à justifier et à faire accepter sa pratique à son entourage, soit à la leur cacher.

du jeu. On considère ici comme très compétitifs les joueurs qui ont déclaré avoir « farmé Sunwell » avant la sortie de *Burning Crusade* », c'est-à-dire réussi plusieurs fois le raid le plus difficile du jeu à l'époque, et comme peu compétitifs les joueurs n'ayant jamais essayé d'accomplir cette mission.

⁵ En ce sens, la stigmatisation des phénomènes de « dépendance » au jeu en ligne provient au moins en partie du statut culturellement dominé de cette pratique (Cover, 2006).

Au même titre que les profanes, les joueurs ont souvent intériorisé la vision négative de la pratique, souvent exprimée dans des termes issus de la psychologie. Pour Maxime, par exemple, on joue pour « combler un manque » : lui-même ne joue que lorsque sa petite amie n'est pas là. On voit ainsi transparaître les signes de cette stigmatisation des joueurs et de leur pratique dans leurs discours. Alors que le questionnaire avait été pensé de manière à ne pas être reçu par les enquêtés comme un travail sur l'addiction aux jeux vidéo et qu'aucune question ne portait sur la dépendance, c'est ce thème qu'ont privilégié les joueurs dans la dernière question proposée, qui les invitait à laisser leurs commentaires sur l'enquête et le jeu en général. Ainsi, certains se déclarent-ils « accro » ; d'autres conseillent à l'enquêteur de ne surtout pas commencer à jouer.

Dans les entretiens, cependant, les joueurs ne cessent de se justifier, d'expliquer que leur pratique est différente : eux jouent « pour le fun », ne se prennent pas « trop au sérieux » (Maxime), ne jouent pas « comme des brutes » (Paul), etc. Autant de procédés rhétoriques et cognitifs nécessaires à la pratique du jeu. Il faut, pour rentrer effectivement dans le jeu, être capable de concevoir sa pratique comme légitime. Les discours de justification de la pratique sont donc très divers. Tantôt les activités annexes, marginales du jeu sont valorisées : l'exploration, les paysages, l'histoire de l'univers virtuel, etc. Tantôt l'accent est mis sur le jeu sociable : l'univers en ligne serait alors un simple lieu de rendez-vous. Dans d'autres cas, relativement nombreux, la justification passe par la comparaison à d'autres pratiques : un enquêté par questionnaire explique par exemple que son addiction est « bien plus saine » que celle qu'il avait développée à la marijuana. Laurent compare le jeu à la télévision que regardent ses amis, ceux-là mêmes qui lui reprochent le temps qu'il passe devant l'ordinateur :

« Pour moi, c'est même pire d'allumer la télé que d'allumer l'ordinateur; parce qu'au moins, avec l'ordinateur, t'interagis. Avec la télé, t'interagis pas, tu t'assois devant la télé, tu regardes un écran. [...] Moi, [...] quand je joue [...] je discute avec des gens qui sont des vrais gens, [...] et avec qui on a des vraies discussions. [...] [Y]'a vraiment une interaction ».

D'autres fois, cependant, il semble que les discours de justification ne suffisent pas à faire accepter la pratique. Ils peuvent alors être accompagnés de tentatives de la masquer plus ou moins complètement vis-à-vis des proches. Aurélien, qui vit loin de sa mère et de ses sœurs suite au divorce de ses parents, ne leur a jamais parlé du jeu, alors qu'il y est investi d'une manière très intensive. « Hors de question qu'ils soient au courant / j'ai pas envie de passer pour un raté » écrit-il. Gaëtan, joueur plus occasionnel, a du même coup moins de difficulté à masquer sa pratique : « comme je faisais des pauses souvent, ça se voyait pas non plus trop, en fait ». Ainsi alterne-t-il périodes de jeu intensif et périodes plus relâchées pour pouvoir maintenir auprès de ses relations sociales une image « normale », de non-joueur ou de joueur occasionnel.

Arrêts, sorties, bifurcations

La carrière que l'on vient de présenter est celle des joueurs compétitifs. Elle ne s'impose certes pas à tous les joueurs de *World of Warcraft*. Elle permet cependant, quand on s'intéresse au détail des stagnations, des sorties et des bifurcations de carrières, d'éclairer l'ensemble des pratiques, dans la mesure où elle est la plus légitime. On peut de cette manière définir quelques archétypes de pratiques alternatives qui constituent soit des arrêts à un stade, soit des bifurcations dans la carrière ; on peut également, en étudiant les sorties de carrières individuelles, repérer les déterminants sociaux de la pratique.

Le jeu sociable constitue un premier archétype de pratique alternative. Il s'agit d'une pratique centrée sur le groupe d'amis constitué antérieurement au jeu. Deux de nos enquêtés jouent de cette façon : ils se décrivent comme étant toujours, en sus du jeu, connectés à des logiciels de messagerie instantanée ou parlant au téléphone, classique ou par l'Internet. Le groupe prend pour eux la priorité sur tous les enjeux spécifiques au jeu. Il s'agit, pour eux, d'un arrêt de la carrière à la troisième étape. S'ils savent jouer et ont pu accepter, pour certains, le principe d'accumulation du capital humain, ils ne sont pas prêts à se détacher du groupe pour faire évoluer leurs personnages, et ne peuvent donc plus progresser. En ce sens, une telle pratique est souvent peu durable. Elle est par ailleurs peu visible et donc difficile à étudier.

Les pratiques intensives et non compétitives, par exemple de jeu de rôle, sont une autre alternative possible. Elles sont intensives en capital culturel spécifique : les joueurs s'investissent alors dans la connaissance du jeu, de son univers, de son histoire. Ils viennent souvent des jeux précédents de Blizzard. Il s'agit alors plutôt de carrières en bifurcation que de carrières en arrêt. Ces joueurs vont donner au jeu une signification autre que les joueurs compétitifs. Ils sont engagés dans une lutte de classement autour de la définition de la pratique légitime, dans laquelle ils défendent leur position en tentant d'imposer des critères de légitimité alternatifs (ancienneté de la pratique, maîtrise technique, accomplissement personnel du jeu, sans aide extérieure, etc.). On retrouve alors les processus qu'a mis au jour la sociologie du sport : ces joueurs occupent dans le jeu une position similaire à celle des aristocrates anglais lors de la démocratisation des sports, qui fut aussi transformation de la pratique amateur en pratique compétitive (Bourdieu, 1984 ; Defrance, 1995).

À une échelle individuelle, enfin, les sorties de carrières permettent de mieux comprendre les déterminants de la pratique et les raisons de sa persistance. Du fait même de son caractère atypique, le cas de Sophie en constitue un parfait exemple. Sa pratique est de courte durée (quelques mois seulement). Durant ce temps, elle dit ne rencontrer personne. L'entretien montre par ailleurs qu'elle n'est que très imparfaitement familière avec la technique du jeu (elle dit ne pas savoir utiliser les raccourcis claviers, ou encore écrire rapidement des messages), le vocabulaire (elle

utilise des termes profanes, les confond avec ceux d'autres jeux vidéo, appelant son personnage un « ménestrel » alors qu'une telle classe n'existe pas dans le jeu), ou encore les outils (elle ignore par exemple l'existence de sites Internet et de logiciels de cartographie, pourtant massivement utilisés). Son entrée dans la carrière est également atypique (un non-joueur lui offre le jeu).

Rien d'étonnant, alors, à la brièveté de sa pratique. Sophie cumule, en quelque sorte, tous les handicaps à la pratique, dont la plupart peuvent être rapportés à sa socialisation culturelle et de genre. Sa faible maîtrise technique provient ainsi d'une faible pratique des jeux vidéo. Elle ne noue pas non plus de relations dans le jeu, en particulier par volonté de distanciation culturelle : elle évoque dans l'entretien « les petits ados stressés [...] qui écrivent en phonétique » et déclare chercher « plutôt des joueurs qui parlent la même langue [qu'elle] » du fait de son appartenance à un milieu intellectuel (professeure agrégée de lettres, parents professeurs agrégés). De ce fait, elle ne se sent pas à sa place dans un monde qui recrute peu dans son milieu social, et est par ailleurs plus exposée que d'autres joueurs, par sa position sociale, au verdict d'illégitimité culturelle porté sur le jeu. Ainsi raconte-t-elle cacher sa pratique à ses parents ; elle n'a parlé à sa mère d'un autre jeu, pourtant bien plus légitime, que pour se voir répondre « et ta thèse ? ». La difficulté à concevoir la pratique d'un jeu comme passion digne d'être investie, le manque de compétences techniques et d'appétences culturelles sont autant de dispositions inégalement réparties dans le monde social et qui éclairent les raisons de la sortie prématurée de la carrière de joueur.

Certaines de ces sorties se singularisent et forment un genre à part. Il s'agit des sorties en fin de carrière. Même une fois atteint le stade ultime de la pratique compétitive, les investissements requis pour se maintenir dans la compétition perdurent et, en particulier, les investissements temporels. Les positions dans le jeu ne sont, en effet, jamais acquises, mais sont le produit d'une lutte permanente. La multiplicité des types de récompenses économiques ou symboliques, la possibilité de recommencer le jeu d'une manière différente avec un autre personnage, et le souci constant, de la part de l'éditeur, de faire se perpétuer le jeu et la compétition en ajoutant sans cesse du contenu nouveau obligent le joueur à maintenir son engagement dans la pratique pour maintenir sa position. Or, cet engagement se réalise souvent au détriment d'autres activités sociales. En somme, le stade terminal de la carrière compétitive semble lui-même une étape transitoire, éphémère, qui se conclut souvent par des sorties de carrière, ou par des retours à une pratique modérée du jeu. Ces sorties peuvent également prendre la forme de reconversion partielle des compétences acquises dans le jeu, tout comme, là encore, dans les carrières déviantes (Brown, 1991). Ainsi, cet enquêté qui n'arrête le jeu que pour se lancer, avec un certain succès, sur le marché secondaire des personnages : il les achète à des joueurs de haut niveau et les revend à ceux qui souhaitent court-circuiter la laborieuse progression dans le jeu.

La sortie de nouvelles extensions est une étape propice à de tels changements. Celles-ci ont pour effet, en relevant le niveau maximal des personnages, de dévaluer

mécaniquement les capitaux accumulés et de relancer, par un tel prélèvement, la compétition. Les joueurs compétitifs d'alors ne peuvent prétendre garder leur position dominante qu'au prix d'un investissement renouvelé, et l'on comprend que beaucoup préfèrent alors redéfinir ou arrêter leur pratique. Ces changements, cependant, ne sont pas radicaux. Pour Aurélien, la sortie de la première extension constitue une rupture : « tout le mal que j'ai eu à avoir les objets [...] a été démolé en 1 jour [...] j'avais l'un des meilleurs *stuff* [équipement] en France sur mon voleur [classe de personnage] ». Il décide alors d'arrêter de jouer avec ce personnage et d'en créer un autre, qu'il oriente vers une autre forme de compétition. Peu à peu, cependant, il prend ses distances par rapport au jeu et fait une pause de six mois, avant de reprendre peu avant l'entretien. Arrivé, à un instant donné, à l'étape ultime de la carrière, la trajectoire des joueurs peut prendre des directions variées, entre persévérance de la pratique compétitive, retour à une pratique moins intensive, pause ou sortie de carrière ; souvent, les trois s'enchaînent dans des ordres différents.

Conclusion

L'intérêt du recours à la notion de carrière, dont on espère avoir convaincu le lecteur, ne saurait cependant en faire le principe exclusif d'une étude de la socialisation au jeu vidéo : l'abstraction interactionniste qui consiste à considérer, dans l'étude d'une pratique, l'action sociale seulement dans son présent et l'acteur comme vierge de socialisations antérieures, produit de puissants effets d'objectivation, mais elle n'est pas tenable quand il s'agit de restituer l'intégralité de l'engagement dans la pratique. Que l'on pose la question de l'entrée dans la carrière, c'est-à-dire en l'occurrence du recrutement social des joueurs, et l'on fait face à l'obligation de défaire cette abstraction et d'appréhender l'être social des joueurs. C'est ce qu'affirme Muriel Darmon, qui cherche dans son ouvrage sur l'anorexie à lier la carrière des enquêtées à l'espace social de la maladie (Darmon, 2003). Il faut alors étudier les conditions sociales de possibilité de la pratique du jeu vidéo, une analyse rarement opérée dans les travaux contemporains (Bruno, 1993 ; Trémel, 1999). Les jeux vidéo en ligne forment un type de loisir très inégalement réparti dans le monde social et ce, bien que les études les plus récentes montrent la mutation et l'élargissement de la base des joueurs en termes d'âge et de genre notamment (Williams, Yee, & Caplan, 2008). Plus encore, quant il s'agit de rendre compte non pas seulement de l'engagement dans le jeu, mais du mode de pratique adopté, on ne peut ignorer les propriétés sociales dont sont porteurs les joueurs et qui influencent leurs manières de jouer. L'âge, le genre, le niveau et la spécialité du diplôme, toutes propriétés pertinentes dans l'étude des pratiques culturelles (Bourdieu, 1979 ; Lahire, 2002, 2004 ; Lehingue, 2003 ; Pasquier, 2005), mais aussi les pratiques antérieures d'autres jeux vidéo compétitifs, de sports ou de jeux de société (jeux de rôle sur table, etc.), matrices et expressions des dispositions ludiques, sont autant de

facteurs aiguillant le joueur vers l'une ou l'autre de ces carrières. Ainsi, certaines pratiques de *World of Warcraft* entretiennent-elles une relation plus forte avec certaines positions dans l'espace social, à l'image du jeu oppositionnel (joueur contre joueur) qui est le fait des joueurs les plus jeunes (dans notre échantillon, les joueurs ayant adopté cette pratique ont 21,3 ans en moyenne, contre 23,6 ans pour l'ensemble des enquêtés). L'approche par la carrière, en somme, doit elle-même n'être qu'une étape d'une étude de la socialisation aux jeux vidéo.

Références

- Bartle R., 1997, Hearts, Clubs, Diamonds, Spades: Players Who Suit MUDs. *The Journal of Virtual Environments*, 1 (1), <http://www.mud.co.uk/richard/hcds.htm>.
- Becker H., 1985, *Outsiders. Etudes de sociologie de la déviance*. Paris : Métailié.
- 1998, *Tricks of the Trade. How to think about your research while you're doing it*. Chicago, Londres : Chicago University Press.
- Becker H., Geer B., Hughes E., Strauss A., 1965, *Boys in White: Student Culture in Medical School*. New Brunswick, Londres : Transaction Books.
- Becker H., Strauss A., 1956, Careers, Personality and Adult Socialization. *American Journal of Sociology*, 62 (3), pp. 250-263.
- Bourdieu P., 1979, *La Distinction. Critique sociale du jugement*. Paris : Minuit.
- 1984, Comment peut-on être sportif? *Questions de sociologie*. Paris : Minuit, pp. 173-195.
- Bourdieu P., Passeron J.-C., Chamboredon J.-C., 1968, *Le métier de sociologue. Préalables épistémologiques*. Paris : Mouton, Bordas.
- Brown J. D., 1991, The Professional Ex-: An Alternative for Exiting the Deviant Career. *The Sociological Quarterly*, 32 (2), pp. 219-230.
- Bruno P., 1993, *Les jeux vidéo*. Paris : Syros.
- Cole H., Griffiths M., 2007, Social Interactions in Massively Multiplayer Online Role-Playing Gamers. *CyberPsychology & Behavior*, 10 (4), pp. 575-583.
- Cover R., 2006, Gaming (Ad)diction: Discourse, Identity, Time and Play in the Production of the Gamer Addiction Myth. *Game Studies*, 6 (1), <http://gamestudies.org/0601/articles/cover>.
- Craipeau S., Seys B., 2005, Jeux et Internet : Quelques enjeux psychologiques et sociaux. *Psychotropes*, 11, pp. 101-127.
- Darmon M., 2003, *Devenir anorexique. Une approche sociologique*. Paris : La Découverte.
- 2008, La notion de carrière : un instrument interactionniste d'objectivation. *Politix*, 82, pp. 149-167.
- Defrance J., 1995, *Sociologie du sport*. Paris : La Découverte.
- Ducheneaut N., Moore R. J., Nickell E., Yee N., 2007, Une solitude collective ? Observations sur le capital social dans un jeu vidéo multijoueur, p. 47-64 In F. Beau (Ed.), *Culture d'univers. Jeux en réseau, mondes virtuels, le nouvel âge du numérique*. Limoges : FYP.

- Fillieule O., 2001, Propositions pour une analyse processuelle de l'engagement individuel. *Revue Française de Science Politique*, 51 (1-2), pp. 199-217.
- Griffiths M., 2000, Does Internet and Computer "Addiction" Exist? Some Case Study Evidence. *CyberPsychology & Behavior*, 3 (2), pp. 211-218.
- Hughes E., 1996, Carrières. p. 175-185 In *Le regard sociologique. Essais choisis*, Paris : École des Hautes Études en Sciences Sociales.
- Huizinga J., 1951, *Homo Ludens. Essai sur la fonction sociale du jeu*. Paris : Gallimard.
- Lahire B., 2002, Formes de la lecture étudiante et catégories scolaires de l'entendement lectoral. *Sociétés Contemporaines*, 48, pp. 87-107.
- 2004, *La culture des individus. Dissonances culturelles et distinction de soi*. Paris : La Découverte.
- 2006, *La condition littéraire. La double vie des écrivains*. Paris : La Découverte.
- Lehingue P., 2003, Les différenciations sexuelles dans les pratiques culturelles. Évolution 1973-1997. p. 107-128 In Donnat O. (Ed.), *Regards croisés sur les pratiques culturelles*. Paris : La Documentation Française.
- Malone K.-L., 2009, Dragon Kill Points: The Economics of Power Gamers. *Games and Culture*, 4 (3), pp. 296-316.
- Matysiak J.-M., Valleur M., 2004, *Les nouvelles formes d'addiction : l'amour, le sexe, les jeux vidéo*. Paris : Flammarion.
- Mennesson C., 2006, *Être une femme dans le monde des hommes. Socialisation sportives et construction du genre*. Paris : L'Harmattan.
- Pasquier D., 2005, *Cultures lycéennes. La tyrannie de la majorité*. Paris : Autrement.
- Trémel L., 1999, Les « jeux vidéo » : un ensemble à déconstruire, des pratiques à analyser. *Revue Française de Pédagogie*, 136, pp. 147-157.
- Weber M., 1995, *Économie et société. I. Les catégories de la sociologie*, trad. de l'allemand sous la dir. de J. Chavy et E. de Dampierre. Paris : Plon.
- Williams D., Yee N., Caplan S. E., 2008, Who Plays, How Much and Why? Debunking the Stereotypical Gamer Profile. *Journal of Computer-Mediated Communication*, 13, pp. 993-1018.
- Yee N., 2006, Motivations for Play in Online Games. *CyberPsychology & Behavior*, 9 (6), pp. 772-775.

> LE JEU VIDÉO, PHÉNOMÈNE SOCIAL

JULIEN RUEFF

Université du Québec à Montréal
Université de Nice Sophia Antipolis
rueff.julien@uqam.ca

PENSER LES MODES DE SOCIALISATION MÉDIATISÉE : DE L'ADMIRATION À L'ESTIME DANS LES MONDES NUMÉRIQUES

Résumé. — Cet article se propose d'explorer les modes de socialisation dans les mondes numériques. Il s'agira d'épouser les propositions de la théorie de la reconnaissance, dans l'idée d'examiner les processus par lesquels les utilisateurs se confirment publiquement leur valeur sociale. La question suivante sera donc au cœur de notre argumentation : comment les aspirations à la reconnaissance se manifestent-elles et conditionnent-elles les interactions médiatisées dans les univers persistants ? Nous commencerons par circonscrire l'objet de notre recherche, en l'occurrence un collectif en ligne dans l'univers de *Warhammer Online*. Nous étudierons ensuite ce qui s'avère être une passion mobilisatrice dans cet espace digital : le désir d'être admiré. Puis, nous nous intéresserons aux expressions de la reconnaissance mutuelle entre les joueurs, celles-ci se manifestant sous la forme de la considération, d'une part, et de l'estime, d'autre part.

Mots clés. — Monde virtuel, socialisation, reconnaissance, collectif en ligne, interactions sociales, ethnographie virtuelle.

« Jadis la bonne opinion qu'amis et voisin pouvaient avoir d'un individu indiquait à celui-ci qu'il s'était révélé utile à sa communauté, car cette opinion reposait sur ses accomplissements, ses réalisations. Aujourd'hui, les hommes recherchent l'approbation non de leurs actions, mais de leurs attributs personnels. Ils ne souhaitent pas tant être estimés qu'admirés. Ils cherchent moins à acquérir une réputation qu'à connaître l'excitation et les éclats de la célébrité. Ils veulent être enviés plutôt que respectés. » (Lasch, 2006)

Les modes de socialisation dans les mondes numériques font l'objet de nombreuses recherches dans le domaine – encore émergent – des *Game Studies* (Rueff, 2008). Bien qu'elles concèdent généralement l'importance du « facteur social », ces études donnent une image plutôt ambiguë des liens sociaux dans les jeux de rôle en ligne. Pour celles-ci, le désir de rencontrer autrui et « de vivre ensemble » serait une fin en soi pour un grand nombre de joueurs (Bartle, 2005; Yee, 2006). D'autres analyses dévoilent la richesse des relations médiatisées entre les joueurs, évoquant, entre autres, l'importance de la confiance, de la réputation et de la responsabilité dans les collectifs en ligne (Jakobsson, Taylor, 2003; Taylor, 2006). En revanche, certaines études montrent que les interactions dans les univers persistants seraient d'abord commandées par des préoccupations instrumentales : les usagers s'associeraient principalement pour poursuivre leurs intérêts égoïstes (Duchenaute, Moore, 2004). Enfin, il serait même possible d'envisager ces dispositifs ludiques comme des espaces favorisant l'émergence d'une nouvelle forme de « solitude collective » (Duchenaute et al., 2007).

Cet article se propose alors d'explorer cette ambivalence, en épousant les propositions de la théorie de la reconnaissance (Honneth, 2000 ; 2006). Il s'agit, non pas d'interroger « la reconnaissance comme identification » (l'acte cognitif d'identifier), ni même « la reconnaissance de soi » – l'acte d'admettre quelque chose (Ricoeur, 2004) –, mais de s'attarder sur les processus par lesquels les utilisateurs se confirment publiquement leur valeur sociale, se témoignent du mépris ou se traitent parfois « comme des choses » dans les mondes numériques (Honneth, 2007). Pour reprendre un concept élaboré par Pierre Bourdieu¹ (2003 : 346), notre argumentation s'intéressera en premier lieu à « toutes les manifestations de reconnaissance sociale qui font le capital symbolique », c'est-à-dire à « toutes les formes de l'être perçu qui font l'être social connu, visible (doté de *visibility*) célèbre (ou célébré), admiré, cité, invité, aimé, etc. » En focalisant notre attention sur ces dimensions symboliques, nous espérons accroître l'intelligibilité des multiples procédés de socialisation dans les jeux de rôle en ligne. Pour

¹ Bien que le concept de capital symbolique puisse être éclairant pour saisir les enjeux de notre recherche, nos catégories d'analyse ne dérivent pas directement de la sociologie critique. Sans entrer dans les détails, la théorie de la reconnaissance francfortoise nous paraît préférable au « constructivisme structuraliste » de Pierre Bourdieu, dans la mesure où elle refuse de réduire les aspirations à la reconnaissance des acteurs – le désir de voir leurs orientations normatives approuvées par autrui – au désir de maximiser leur profit symbolique. Sur ce sujet, les analyses d'Olivier Voirol semblent incontournables (2004).

cette raison, nous cherchons à répondre à la question suivante : comment les aspirations à la reconnaissance se manifestent-elles et conditionnent-elles les interactions médiatisées dans les univers persistants ?

Pour apporter des éléments de réponses à cette interrogation, nous commençons par circonscrire empiriquement l'objet de notre recherche, en l'occurrence une organisation de joueurs « avancés », engagée dans l'univers de *Warhammer Online*. Cette démarche nous offre l'occasion de spécifier les propriétés les plus saillantes de ce dernier, d'une part, et de revenir sur la stratégie méthodologique au principe de notre étude, d'autre part. Ensuite, nous examinons ce qui s'avère être une passion aussi répandue que mobilisatrice dans cet espace digital, le désir d'être admiré. Pour ce faire, nous analysons les modalités concrètes par lesquelles les usagers s'efforcent de se distinguer et de susciter l'envie d'autrui, tout en prêtant attention à leurs conséquences du point de vue de la socialisation. Nous nous intéressons alors aux expressions de la reconnaissance mutuelle entre les joueurs. Celles-ci se manifestent sous la forme de la considération, d'une part, et de l'estime, d'autre part. Nous détaillons donc les processus menant à l'expression de ces différentes facettes de la valorisation sociale dans les « communautés virtuelles ».

De la médiatisation des mondes numériques

Qu'est-ce que *Warhammer Online* ?

Les jeux de rôle en ligne massivement multi-joueurs, à l'instar de *World of Warcraft*, d'*Everquest* ou d'*Ultima Online*, épousent toutes les propriétés habituelles des mondes numériques², tout en étant également structurés par des mécanismes ludiques. Précisons par ailleurs que ces derniers ne résultent pas unilatéralement de l'arbitraire des concepteurs, mais de processus de négociation permanents entre les joueurs et les développeurs. Ces mécanismes définissent, entre autres, les enjeux autour desquels se créent une émulation, sinon une concurrence, entre les joueurs.

Ce texte s'intéresse plus particulièrement à *Warhammer Online*. Ce programme vidéoludique, développé successivement par Climax Online et par Mythic Entertainment, a été mis en vente le 18 septembre 2008. L'originalité de cet univers persistant réside dans son approche résolument conflictuelle des interactions entre les joueurs (il s'agit, pour reprendre le vocabulaire en vigueur,

² Quatre caractéristiques semblent être partagées par l'ensemble des univers virtuels : la nécessité de disposer de l'Internet pour pouvoir y accéder, leur persistance (ils fonctionnent en continu, indépendamment du nombre de personnes connectées), leur capacité à accueillir un grand nombre d'utilisateurs simultanément et la richesse des médias de communication qu'ils mobilisent.

d'un jeu essentiellement tourné vers le PVP, c'est-à-dire le *Player Versus Player*³). Ces derniers doivent en effet se répartir entre deux factions – l'ordre ou la destruction – et sont nécessairement engagés dans une guerre brutale, menant à la conquête des territoires de l'adversaire. Les utilisateurs ne peuvent donc pas se réfugier derrière l'étendard de la neutralité dans ce monde digital, celui-ci étant conçu de telle sorte que toute action favorise mécaniquement l'un ou l'autre camp.

Sans grande surprise, les usagers évoluent sous forme d'avatars dans *Warhammer Online*. Or, deux attributs priment dans la détermination de ces représentations numériques : d'une part l'appartenance à l'une des deux factions et, d'autre part, la classe c'est-à-dire leur(s) fonction(s) à assumer dans les collectifs en ligne. Ce point n'est pas sans importance dans la mesure où il reflète l'une des finalités de ce logiciel, à savoir la socialisation en ligne. En vertu de ses mécanismes ludiques – pour parvenir aux conflits les plus épiques dans *Warhammer Online*, il faut collaborer avec d'autres joueurs –, *Warhammer Online* favorise l'émergence de relations sociales. Celles-ci sont évidemment plus ou moins stables. Elles s'inscrivent dans un continuum allant de l'association éphémère entre quelques personnes, finalisée par un objectif stratégique ponctuel, jusqu'aux guildes, véritables collectifs pouvant réunir une centaine d'individus. Celles-ci se caractérisent, quant à elles, par leur mode d'organisation. Elles semblent en effet structurées par un ensemble de règles formelles ou informelles, garantissant le maintien d'un ordre entre ses membres. Ces normes définissent, par exemple, des mécanismes de redistribution, des obligations morales, des organisations hiérarchiques, etc.

Comment interagir dans *Warhammer Online* ?

Dans le cadre de leurs coopérations, les utilisateurs mobilisent différents médias de communication⁴. Notons dès à présent qu'il ne serait pas légitime de circonscrire l'usage de ces derniers aux sessions effectives de jeu, les abonnés de *Warhammer Online* interagissant fréquemment entre eux sans nécessairement

³ *Warhammer Online* s'oppose par là même à *World of Warcraft* (leader incontesté dans le domaine des jeux de rôle en ligne massivement multi-joueurs), celui-ci étant davantage centré sur le *Player Versus Environment* (PVE), à savoir sur les interactions entre les joueurs et les personnages pilotés par l'intelligence artificielle du programme.

⁴ En accord avec la théorie interactionnelle des médias, développée par John B. Thompson (2000), nous pensons que les médias de communication ne déterminent pas directement – mécaniquement et unilatéralement – l'émergence de nouvelles formes d'interactions, mais s'identifient plutôt aux conditions de possibilités de ces dernières. En d'autres termes, l'analyse des expressions concrètes de la reconnaissance (et du mépris) dans un univers persistant suppose d'examiner attentivement l'environnement technologique dans lequel elles s'épanouissent, sans toutefois déduire celles-ci de celui-là.

être connectés aux serveurs de Mythic Entertainment⁵. Ajoutons également que ces dispositifs communicationnels peuvent être intégrés par défaut à l'interface du logiciel ou être des outils externes, détournés par les joueurs pour améliorer leurs collaborations. Sans chercher à être exhaustif, les usagers de *Warhammer Online* recourent généralement aux dispositifs suivants pour échanger entre eux :

- La messagerie instantanée demeure un outil essentiel. Il existe plusieurs canaux (général, commerce, guilde, etc.) et différents modes définissant la portée de la déclaration des joueurs (crier, dire et chuchoter étant probablement les plus répandus) ;
- Pour faciliter leur coordination dans les moments complexes, les utilisateurs exploitent fréquemment des logiciels de voix sur IP ou encore des logiciels de communication client-serveur comme Teamspeak⁶ ;
- Enfin, les joueurs participent fréquemment à des forums pour discuter. Il existe plusieurs types de forums, selon leur accessibilité (libre, réservé aux membres d'une guilde, etc.), leur langue et leurs thématiques.

Stratégies méthodologiques

Pour appréhender les formes de reconnaissance et de mépris dans les interactions des joueurs, en prenant acte de la multiplicité des médiations dans leurs échanges, l'ethnographie virtuelle s'est imposée d'elle-même. Pour Christine Hine (2000 : 65), cette méthode résulte avant tout de considérations pragmatiques : « Virtual ethnography is adequate for the practical purpose of exploring the relations of mediated interaction, even if not quite the real thing in methodologically purist terms. It is an adaptative ethnography which sets out to suit itself to the conditions in which it finds itself⁷. ». Il s'agit donc davantage d'une approche réflexive, soucieuse d'épouser les contextes spécifiques des usages technologiques, que d'une démarche fondée rationnellement sur des principes *a priori*. De plus, bien qu'elle ne cherche pas à se substituer à « l'ethnographie conventionnelle », cette méthode s'en distingue par sa volonté d'étudier non pas un lieu délimité géographiquement, mais l'émergence de connexions entre des acteurs déterminés. Or, suivre des connexions, c'est d'une part analyser les différentes modalités par lesquelles des interactions médiatisées se déploient

⁵ Cet aspect n'est pas sans importance d'un point de vue méthodologique, dans la mesure où il s'avère illégitime de circonscrire strictement l'analyse au jeu de rôle en ligne massivement multi-joueurs, l'activité des collectifs en ligne étant également liée à d'autres dispositifs communicationnels.

⁶ Teamspeak est un logiciel qui permet de communiquer vocalement via l'Internet (<http://www.goteamspeak.com/>)

⁷ « La pertinence de l'ethnographie virtuelle se fonde sur la nécessité pratique d'explorer les interactions médiatisées, bien qu'il ne s'agisse pas tout à fait, d'un point de vue strictement méthodologique, de la finalité première d'une ethnographie. C'est une ethnographie qui se propose de s'adapter aux conditions dans lesquelles elle se trouve »

et, d'autre part, prêter attention aux inter-relations entre le *offline* et le *online*. L'expression « ethnographie virtuelle » s'avère en ce sens trompeuse, dans la mesure où elle laisse entendre que nous pourrions nous contenter d'explorer un site clairement défini en ligne.

Dans cette perspective, nous avons mené notre enquête de terrain en accompagnant un collectif en ligne – <RAGE> – composé principalement de joueurs expérimentés. Pour recueillir et analyser nos données, une longue phase d'observation participante a été effectuée entre janvier et décembre 2008, à laquelle se sont ajoutés des entretiens semi-directifs avec une trentaine de personnes. Celles-ci appartenaient principalement à la guilde mais nous avons également interrogé des joueurs impliqués dans d'autres mondes synthétiques⁸, dans l'idée de déterminer ultérieurement le champ d'application de nos analyses.

De l'admiration dans les mondes synthétiques

Nous aimerions, dans un premier temps, corroborer l'idée selon laquelle la poursuite du prestige serait très prégnante dans les univers persistants. Conformément à l'étude de Nicolas Ducheneault, Eric Nickell, Robert J. Moore et Nick Yee sur « la solitude collective » (2007), nous souhaiterions montrer l'importance de la recherche de l'admiration – du désir d'être envié par autrui – dans les interactions médiatisées des usagers. Revenons, par souci de clarté, à la thèse des auteurs mentionnés : « Il est important de préciser que les MMOGs sont essentiellement des jeux de réputation. Un personnage portant une armure et un équipement prestigieux est un élément essentiel dans la construction identitaire. Ces objets annoncent aux autres abonnés le statut de joueur et sa puissance, lui donnant en retour un sentiment d'accomplissement personnel » (Ducheneault et al., 2007 : 59).

D'après cette analyse, les joueurs s'engageraient avant tout dans les mondes digitaux pour connaître le plaisir d'être admirés. Ils se considéreraient réciproquement non pas comme des partenaires légitimes, ayant un intérêt pour eux-mêmes, mais comme des membres appartenant à une audience passive. Chaque abonné s'efforcerait alors d'obtenir les faveurs de cette dernière pour « briller » et gagner de la célébrité. En ce sens, les relations entre les usagers seraient profondément asymétriques dans les espaces digitaux. On est donc dans ce cadre très loin de la sociabilité telle que pensée par Georg Simmel (1991), c'est-à-dire « la forme ludique de la socialisation », désirée pour elle-même.

Notre étude ne contredit pas cette conclusion. L'admiration, en tant que reconnaissance « portant sur la singularité, les grandes réussites, les succès

⁸ J'emprunte ici l'expression à Edward Castranova (2005), un des pionniers de la recherche sur les jeux de rôle en ligne massivement multi-joueurs.

impressionnants, l'intelligence et l'originalité » (Voswinkel, 2007 : 65), paraît effectivement un enjeu majeur dans *Warhammer Online*. Nous examinerons ci-dessous les différentes modalités par lesquelles les usagers demeurent susceptibles d'accroître leur visibilité.

Les symboles de prestige⁹

Warhammer Online offre beaucoup de possibilités aux utilisateurs souhaitant se démarquer de leurs homologues. Dans les limites de cet article, il n'est évidemment pas envisageable d'aborder toutes les opérations par lesquelles les joueurs peuvent se distinguer. Nous faisons donc le choix de restreindre notre analyse à trois procédés déterminants : l'exhibition des artefacts, l'affichage des titres et, lorsque celui-ci jouit d'une certaine renommée, la mise en valeur du groupe d'appartenance.

Les artefacts, plus communément appelés « le *stuff* » par les usagers, constituent l'un des enjeux majeurs des jeux de rôle en ligne. Les déclarations des personnes interrogées sont d'ailleurs sans équivoque sur cette question, comme en témoigne notamment l'un des membres de la guilde <RAGE> : « enfin je veux dire, le but quand même pour chaque personne, c'est d'être respecté quoi. C'est d'avoir un gros gros *stuff*, voilà d'impressionner, d'être au-dessus des autres. » Les artefacts s'identifient généralement à des récompenses couronnant la réalisation de défis proposés par le logiciel. Or, plus les épreuves surmontées s'avèrent délicates, plus les artefacts remportés sont rares, ostentatoires et confèrent de la puissance aux avatars. Ils contribuent alors à ce qu'Erving Goffman appelle « la façade personnelle » (1973 : 29-36), à savoir l'appareillage symbolique mobilisé par les acteurs pour manifester leur statut social¹⁰ (Goffman, 1951) et leur manière de se conduire. Dans cette perspective, la mise en visibilité des artefacts permet aux joueurs de signifier leur position dans *Warhammer Online*, c'est-à-dire leur expertise ludique, leurs exploits passés, leur activité officielle (par exemple, leur fonction dans les groupes) mais aussi leur façon de jouer. La manipulation de ces trophées révèle donc autant un souci de personnaliser l'apparence de « son image numérique » qu'un désir de se faire remarquer par des signes prestigieux. Les captures d'écran ci-dessous permettront d'apprécier, par effet de contraste, les différences visuelles entre un avatar nouvellement créé, pourvu de quelques artefacts quelconques et un avatar expérimenté, portant de nombreux artefacts ostentatoires.

⁹ Cette expression fait évidemment référence aux analyses développées par Erving Goffman (1975 : 58-64) sur l'information sociale.

¹⁰ « Les mots *statut*, *position*, *rôle* sont utilisés indifféremment pour faire référence à l'ensemble des droits et des obligations qui dictent la conduite des individus détenant une position d'autorité quelconque. » (Goffman, 1951)

Figure 1. Deux exemples de « façade personnelle » d'un avatar.



Sans artefact

Avec des artefacts rares

Les titres fonctionnent de manière similaire, puisqu'ils viennent récompenser les performances des utilisateurs. Il s'agit de petites formules écrites, situées au-dessus des avatars, indiquant publiquement la réalisation d'actions inhabituelles, voire extraordinaires (par exemple « l'opulent » signifie que le personnage d'un joueur a récolté au moins 50 000 pièces d'or). À l'instar des artefacts, la rareté des titres est évidemment proportionnelle à la difficulté des défis à relever pour les gagner. Cet attribut complète par conséquent « la façade personnelle » de l'avatar, en donnant aux usagers d'autres moyens de se démarquer.

Figure 2. Exemple d'un titre : « Witch King ».



Enfin, l'appartenance à une guilde suscite parfois la fierté des uns et l'envie des autres. Plusieurs collectifs sont en effet engagés dans une course à la réputation. Conformément à une logique concurrentielle, ils s'efforcent d'accroître leur propre visibilité dans *Warhammer Online*, tout en laissant les autres dans la pénombre. Une analyse rigoureuse exigerait d'entrer dans les détails des modalités par lesquels un groupe en ligne peut attirer l'attention sur lui. Dans le cadre de cette argumentation, nous subsumerons simplement ces dernières sous la catégorie « des faits d'armes », désignant par là l'ensemble des pratiques ludiques singulières ou exigeant des prouesses particulières, bref dignes d'être remarquées par les usagers d'un monde synthétique. Or, il existe à ce niveau des convergences assez claires entre le projet commun d'une équipe aspirant à la célébrité et les finalités particulières de ses membres. Lorsque ces derniers souhaitent connaître l'admiration d'autrui, il est en effet dans leur intérêt d'appartenir à une guilde prestigieuse. Voilà pourquoi l'un des membres de la guilde me confiait :

« quand on postule dans une guild, d'accord, c'est pour s'amuser en priorité. Mais après voilà, on a peut-être tous une petite motivation cachée comme on dit [...]. Donc d'être apprécié par les autres joueurs et de pouvoir se dire : "un jour j'ai fait partie d'une guild qui s'appelait <RAGE>" ou genre "un jour j'ai fait partie d'une guild qui s'appelait <Millénium>". "Ah ouais pas mal, <Millénium>, respect et tout ça"... Donc voilà, je pense que c'est un petit peu la même chose. C'est le fait de vouloir faire partie d'un truc assez important pour son propre ego en fait ».

Concrètement, deux procédés permettent de manifester son insertion dans une association¹¹. Pendant les sessions de jeu, il est possible d'afficher ostensiblement, à l'instar des titres mentionnés ci-dessus, le nom de sa guild au dessus de son avatar—les utilisateurs préfèrent parler du « tag de guild » pour évoquer ce moyen d'identification. Grâce à cette fonctionnalité, toutes les personnes rencontrées de près ou de loin dans l'univers persistant connaîtront cette information (l'illustration ci-dessus montre par exemple un avatar nommé « Snafzg » appartenant à la guild Enmity). Les signatures personnelles, concluant les interventions des joueurs sur les forums, s'avèrent également très efficaces pour exhiber son groupe d'appartenance et subséquemment bénéficier de son prestige éventuel. Conformément aux analyses microsociologiques, nous sommes en droit de penser que ces deux procédés propagent des « informations sociales », facilitant l'identification sociale d'un avatar. Nous définissons l'identité sociale comme la somme des caractéristiques durables (par opposition aux caractéristiques éphémères, à l'instar des expressions d'une humeur momentanée), mais non singulières, portées par un individu (Goffman, 1975 : 58-59). En d'autres termes, l'identité sociale ne permet pas de saisir une personne dans son « unicité ». Au contraire, l'identité personnelle est l'ensemble des signes patents et des faits biographiques différenciant une personne d'une autre (Goffman, 1975 : 67-80). Toutefois, quoique distincte, l'identité personnelle n'en reste pas moins fortement intriquée à l'identité sociale¹². Par conséquent, les informations sociales attestant l'adhésion à un collectif en ligne feront nécessairement rejaillir le charisme de ce dernier sur ses membres.

¹¹ Il en existe d'autres, mais nous limiterons cette argumentation aux deux procédés les plus communs.

¹² « Il est clair que, pour mettre en place l'identification personnelle d'un individu, nous tirons profit de diverses facettes de son identité sociale – comme, d'ailleurs, de tout ce qui peut se rattacher à lui. Il est tout aussi évident que la possibilité d'identifier quelqu'un personnellement constitue un outil mnémotechnique qui permet d'appuyer et d'ordonner l'information portant sur son identité sociale, processus qui, souvent, modifie subtilement le sens des caractéristiques sociales ainsi imputées. » (Goffman, 1975 : 83)

À la reconnaissance mutuelle

Dans le cadre de *Warhammer Online*, la poursuite de l'admiration demeure donc une composante déterminante dans les interactions médiatisées. De par sa conception, ce monde synthétique encourage d'ailleurs explicitement l'émergence d'une concurrence entre les joueurs (ou les guildes) à ce sujet. Sans méconnaître l'importance de cette dynamique, il serait pourtant réducteur de s'arrêter à cet aspect-là. Une analyse minutieuse de cette socialisation en ligne révèle en effet l'existence d'autres dimensions symboliques, n'impliquant d'ailleurs pas l'asymétrie intrinsèquement liée à l'admiration. À cette fin, nous aimerions examiner à présent deux phénomènes apparemment incontournables pour saisir les relations des usagers dans ces univers persistants, à savoir les marques de considération et la manifestation de l'estime consécutive aux contributions individuelles.

Se témoigner de la considération

Dans les interactions médiatisées des joueurs, il est possible d'identifier un premier niveau dans la constitution d'une reconnaissance mutuelle (Origgi, 2007). Ce stade élémentaire, loin d'être l'exclusivité des espaces digitaux, exige de se conformer à des attentes normatives universelles, dans la mesure où elles sont communes à toutes les situations sociales. Il s'agit, pour reprendre les concepts d'Erving Goffman (1974 : 9-42), de la règle du « maintien de la face », exigeant d'une part de ne pas perdre la face et, d'autre part, d'éviter que les autres ne la perdent. En se conformant à cette règle, les acteurs s'efforcent d'éviter les malaises résultant des ruptures d'interaction. Cette obligation se traduit généralement par des civilités et des bonnes manières dans les diverses rencontres. Or, ce souci constant de se faire respecter et de respecter les autres se matérialise sous des formes spécifiques dans *Warhammer Online*.

Pour corroborer cette affirmation, arrêtons-nous un instant sur quelques procédés ordinaires, par lesquels les membres d'une guilda « célèbrent la sacralité de leur face respective » (Goffman, 1974 : 43). Pour commencer, les joueurs doivent manifester leur présence en ligne (contrairement à « l'inattention civile » en vigueur dans les villes) et éviter d'agir comme « des *lurkers* » (des observateurs non participants). Ce comportement est d'autant moins approprié qu'il existe des outils permettant de connaître, au sein d'un collectif en ligne, les pseudonymes des avatars effectivement connectés. Conséquemment, les usagers doivent se conformer aux règles de politesse et notamment dire « bonjour » et « au revoir » à leurs congénères. Les personnes interrogées dans le cadre de notre enquête de terrain se référaient d'ailleurs explicitement aux attentes normatives à l'œuvre dans les interactions en face à face pour expliquer ce phénomène. Le témoignage de ce joueur ne souffre pas d'ambiguïté à ce sujet :

« ben déjà à mon avis, la première chose qu'il faut faire, comme dans toutes relations, il faut être correct avec la personne en face. Enfin en face, de l'autre côté du micro plutôt. Donc ça, ça me semble vraiment le ba.-ba. C'est un petit peu comme quand on va se promener en ville, on rentre dans un commerce, on dit bonjour madame et quand on repart on dit au revoir; ben ici c'est exactement pareil quoi ».

Il faut également témoigner de l'intérêt pour ses compères en répondant, dans la mesure du possible, à leurs requêtes. Il s'agit non pas d'obtempérer à tous leurs désirs, mais d'éviter des ruptures d'interaction en laissant des silences gênants s'installer. Enfin, il est exigé de rester maître de soi pour ne pas susciter de troubles. Pour reprendre un concept microsociologique, les joueurs sont dans l'obligation d'assurer une certaine « tenue » (Goffman, 1974 : 68-72). Ces différents procédés matérialisent par conséquent l'exigence, dans les collectifs en ligne, de « maintenir la face », c'est-à-dire d'assurer la forme la plus élémentaire de la reconnaissance : la considération.

Être estimé pour ses contributions

L'admiration et la considération ne sont pas les seules formes de reconnaissance à l'œuvre dans les guildes. Quoiqu'un peu rapide, cette argumentation souffrirait de graves carences en négligeant l'importance de l'estime dans les interactions médiatisées des joueurs. Celle-ci désigne une dimension symbolique qu'il s'agit de distinguer soigneusement de l'admiration (Voswinkel, 2007). L'estime peut être définie comme étant la reconnaissance dont bénéficie un sujet déterminé pour avoir apporté une contribution à sa communauté (Honneth, 2000 : 147-158). Cette valorisation sociale résulte donc de l'appréciation de ses semblables. À l'inverse, l'admiration exprime la différence. C'est une « forme verticale de reconnaissance, du bas vers le haut » (Voswinkel, 2007 : 65). Autant la première récompense une coopération discrète, autant la seconde consacre une prestation hautement visible.

Notre enquête de terrain a mis en lumière plusieurs processus centraux, amenant les usagers à gagner la reconnaissance de leurs pairs. À l'évidence, nous ne prétendons pas faire une recension exhaustive de ceux-ci dans le cadre de cet article, mais révéler des indices indiquant l'existence d'une nouvelle dimension symbolique dans les univers numériques. Pour commencer, la présence aux sorties de guildes (ces activités, se tenant tous les soirs de la semaine, entre 21h00 et 00h00, exigent la participation de tous les membres) est assimilée à une contribution, quoique minimale. L'implication dans les délibérations collectives, médiatisées par les forums de discussion ou les logiciels de voix sur IP, est également valorisée. Il s'agit de proposer de nouvelles idées à la guildes ou d'affirmer sa position dans les controverses organisationnelles, dans l'idée non pas de prendre des décisions, mais d'enrichir les débats. Les membres apprécient aussi lorsqu'une personne organise des petites activités de groupe, contribuant ainsi à animer la « communauté virtuelle » et par là même à la faire vivre.

De plus, il est possible d'obtenir l'estime de ses pairs en aidant les avatars les plus faibles de la guilde à progresser. Cette démarche s'apparente à une forme d'abnégation, dans la mesure où la générosité du joueur n'est aucunement récompensée par l'amélioration de son propre avatar. Enfin, l'attitude consistant à donner systématiquement la priorité à ses compagnons plutôt qu'aux joueurs extérieurs concourt à la valorisation sociale.

Toutes ces modalités, par lesquelles les membres d'une guilde gagnent l'estime de leurs pairs, se distinguent assez nettement des mécanismes conduisant à la célébrité dans un univers persistant. Au cours d'un entretien, un joueur expliquait d'ailleurs à ce propos :

« en tant qu'effet secondaire, la reconnaissance de la guilde, ça tiendrait plus de la reconnaissance du club de sport où les gens ils sont contents parce que tu les vois souvent, qu'on s'entraîne ensemble et qu'il se passe un bon truc... ou de l'association, parce que j'ai l'impression d'avoir contribué à bâtir quelque chose... ».

Il s'avère par là même intéressant de souligner l'hétérogénéité des processus menant à l'admiration et à l'estime, d'une part, et la représentation de possibles points de comparaison, pour cette personne interrogée, entre les contributions dans les collectifs en ligne et dans le monde associatif, d'autre part.

Suite à ces constats, nous aimerions formuler deux hypothèses. Pour commencer, il ne serait pas interdit de penser que la poursuite de l'estime aurait pour corollaire une certaine forme d'attachement à la guilde, mais aussi une adhésion – même minimale – aux valeurs de celle-ci (tout au moins à son approche des jeux de rôle en ligne). À l'évidence, le désir de contribuer n'est pas généralisable à l'ensemble des joueurs, certains adoptant plutôt une posture de *free rider* au sein de leur collectif en ligne. Néanmoins, nous souhaitons insister sur cet aspect pour mieux prendre conscience de l'éventuelle dimension « communautaire » de l'estime¹³. Deuxièmement, nous pensons que cette analyse de l'importance de la contribution dans les jeux de rôle en ligne mériterait d'être mise en perspective avec une étude détaillée des échanges de don et de contre-don (Mauss, 2007) dans ces organisations médiatisées par internet. On peut en effet supposer l'existence d'une articulation entre l'acte de donner et la reconnaissance mutuelle, le don étant vraisemblablement ce par quoi les acteurs expriment de la reconnaissance à autrui (Hénaff, 2002 : 174-198).

Cette contribution espère donc avoir convaincu de la richesse des dimensions symboliques inhérentes aux interactions médiatisées entre les joueurs. La recherche de l'admiration, la considération pour autrui et l'estime sont autant

¹³ Ce qui irait encore une fois dans le sens des analyses de Stephan Voswinkel (2007) : « une première modalité de reconnaissance repose sur l'appartenance – appartenance à un même groupe, à une communauté de valeur. Cette reconnaissance fait fonction de contrepartie dans les relations de réciprocité sociale et rend manifeste l'estime d'autrui pour la contribution d'un sujet déterminé. Elle comporte une forte dimension communautaire, et renforce les éléments qui, dans la réussite, renvoient au lien. »

de formes de reconnaissance différentes présentes dans les mondes digitaux. Or, bien que la première témoigne d'une asymétrie entre les joueurs, allant du « bas vers le haut », la deuxième et la troisième révèlent d'autres logiques sociales, faisant plus de place à la symétrie dans les rapports intersubjectifs.

Références

- Bartle R., 2005, « Hearts, Clubs, Diamonds, Spades: Players Who Suit MUDs », p. 754-787 In Salen K., Zimmerman E. (dirs) *The Game Design Reader*. Cambridge : MIT Press.
- Bourdieu P., 2003, *Méditations Pascaliennes*. Paris : Seuil.
- Castranova E., 2005, *Synthetic Worlds : the business and culture of online games*. Chicago : The University of Chicago Press.
- Ducheneault N., Moore, R.J., 2004, *The social side of gaming: a study of interaction patterns in a massively multiplayer online game*. <http://portal.acm.org/citation.cfm?doid=1031607.1031667> (consulté le 12 /12/2008).
- Ducheneault N., Nickell E., Moore N.J., Yee N., 2007, Une solitude collective? Observations sur le capital social dans un jeu vidéo multijoueurs : *World of Warcraft* p. 47-64 In Beau F. (ed), *Culture d'Univers*, Limoges : FYP éditions.
- Goffman E., 1951, Symbols of Class Status. *The British Journal of Sociology*, 2 (4), pp. 294-304.
- 1973, *La mise en scène de la vie quotidienne*. Tome I, Paris : Éd. de Minuit
- 1974, *Les rites d'interaction*. Paris : Éd. de Minuit
- 1975, *Stigmata*. Paris : Éd. de Minuit.
- Hénaff M., 2002, *Le prix de la vérité*. Paris : Seuil.
- Hine C., 2000, *Virtual Ethnography*. London : Sage.
- Honneth A., 2000, *La lutte pour la reconnaissance*. Paris : Cerf
- 2006, *La société du mépris*. Paris : la Découverte.
- 2007, *La Reification*. Paris : Gallimard.
- Jakobsson M., Taylor L.V., 2003, The Sopranos meets Everquest: socialization processes in massively multi-user games. *Fine Art Forum*, 17 (8) http://www.fineartforum.org/Backissues/Vol_17/faf_v17_n08/reviews/jakobsson.html (consulté le 12 décembre 2008).
- Mauss M., 2007, *Essai sur le don*. Paris : Presses universitaires de France.
- Origgi G., 2007, *Un certain regard. Pour une épistémologie de la réputation*. <http://www.fondazioneadrianolivetti.it/sito%20engl/Origgi.pdf> (consulté le 13 mai 2009).
- Ricoeur P., 2004, *Parcours de la reconnaissance*. Paris : Stock
- Rueff J., 2008, Où en sont les Game Studies ? *Réseaux*, 26 (151), pp. 133-166.
- Simmel G., 1991, *Sociologie et épistémologie*. Paris : Presses universitaires de France
- Voirol O., 2004, Reconnaissance et méconnaissance. Sur la méconnaissance : théorie de la violence symbolique. *Social Science Information*, 43 (3), pp. 403-433.

- Voswinkel S., 2007, L'admiration sans appréciation. Les paradoxes de la double reconnaissance du travail subjectivé. *Travailler*, 18, pp. 59-87.
- Taylor T.L., 2006, *Play Between Worlds: exploring online game culture*. Cambridge: MIT Press.
- Thompson J.B., 2000, Transformation de la visibilité, *Réseaux*, 18 (100), pp. 187-213
- Yee N., 2006, The Demographics, Motivations and Derived Experiences of Users of Massively-Multiuser Online Graphical Environments. *PRESENCE: Teleoperators and Virtual Environments*, 15, pp. 309-329.

> LE JEU VIDÉO, PHÉNOMÈNE SOCIAL

DAVID L. J. GERBER

Université de Genève

Département de sociologie

david.gerber@unige.ch

SUCCÈS, DANGÉROSITÉ ET ILLÉGITIMITÉ LES REPRÉSENTATIONS DU JEU NUMÉRIQUE DANS LES MAGAZINES D'ACTUALITÉ SUISSES DEPUIS 2004

Résumé. — Le jeu numérique a été accusé de divers maux tout en fascinant les médias à travers une logique de changement et d'innovation récurrente. Un corpus de magazines d'actualité de quatre ans est ici exploré dans ses représentations du jeu numérique sous divers aspects, où on constate une augmentation de l'intérêt pour le divertissement vidéoludique ainsi que des ambivalences pointant des mutations représentationnelles en cours. Si les enjeux de la violence et de la dépendance sont déterminants, notamment en termes de sa légitimité culturelle, il apparaît aussi que le *videogame* en tant qu'objet commercial constitue une composante centrale de sa représentation.

Mots clés. — Jeux numériques, représentations médiatiques, représentations sociales, violence, dépendance, légitimité culturelle, analyse de contenu, *framing*, médias.

Le jeu vidéo et d'ordinateur est beaucoup étudié dans ses formes, ses pratiques, ses possibilités communicationnelles et éducatives (Bryce, Rutter, 2006). Le champ des *game studies* inclut cependant assez peu de travaux traitant du rapport entre société et jeu vidéo sous la forme de discours médiatiques et représentations sociales. Généralement, le rapport société – jeu numérique est inséré dans la catégorie plus générale des nouveaux médias. Les enjeux de surveillance et de régulation s'apparentent à ceux de l'industrie du cinéma (voir par exemple Funk *et al.*, 1999). Après une brève présentation de quelques représentations médiatiques du jeu numérique telles que trouvées dans d'autres travaux jusqu'ici, nous proposons un aperçu de l'augmentation de sa couverture médiatique, suivi d'une réflexion sur les représentations récentes des enjeux du jeu vidéo dans deux magazines d'actualité suisses sous la forme d'une analyse de contenu qualitative, pour y trouver des indices sur le rapport qu'entretient actuellement la société aux loisirs vidéoludiques.

La médiatisation du jeu vidéo

La littérature montre qu'au fil des années, le jeu vidéo a été accusé de divers maux. Le début des années 1990, l'ère des consoles 16-bits de Sega et Nintendo, est marquée par une « effervescence médiatique sur l'épilepsie » (Gellereau, 2001 : 78, voir aussi Le Diberder; Le Diberder, 1993 : 173-176). Michèle Gellereau montre comment la presse magazine détaille les problèmes d'éducation et de gestion familiale que représente, pour les parents, le jeu vidéo – jeu pratiqué d'ailleurs exclusivement par les enfants selon cette même presse. Olivier Mauco, quant à lui, a notamment analysé l'émergence du discours sur la violence des jeux qui prend forme dès la sortie de *Mortal Kombat* (Acclaim, 1993) de *Doom* (ID Software, 1993), montrant que les effets imputés aux contenus visuels deviennent des préoccupations fortement médiatisées dès la tuerie de Littleton en 1999. Ensuite ces préoccupations se sont déplacées sur la question de l'addiction et de la dépendance (Mauco, 2006). À propos surtout du débat sur la violence qui n'est d'ailleurs pas le propre du jeu numérique, certains observateurs (ou participants actifs) des débats sur les effets des nouveaux médias parlent de *moral panic* (Ferguson, 2008; Burns, Crawford, 1999), des peurs infondées mais maintenues savamment par des groupes d'intérêt et instrumentalisées par les politiques : « *video games present something of a "straw man" by which politicians can create an appearance of taking action against crime* »¹ (Ferguson, 2008 : 30). Le jeu numérique est donc pour Christopher Ferguson comme un bouc émissaire, une victime d'un système reliant scientificité aux motifs douteux, intérêts politiques peu louables et médias manipulables et manipulés. Le fonctionnement de cette panique est schématisé par une « *moral panic wheel* »

¹ « Les jeux vidéo constituent en quelque sorte un homme de paille permettant aux politiciens de sembler prendre des mesures contre la criminalité »

(Ferguson, 2008 : 31), une logique cyclique où les mass média joueraient un rôle de propagateurs opportunistes de la panique à propos de la violence à l'écran, relayant les conclusions sur les effets du jeu vidéo d'une minorité de chercheurs qui seraient biaisées religieusement ou idéologiquement, et influençant ainsi les agendas politiques populistes. Sans chercher à confirmer ni infirmer cette idée, nous proposons, tout en gardant à l'esprit que ce débat est au moins en partie spécifique aux États-Unis, de nous pencher sur le jeu vidéo tel qu'il peut être représenté dans un média d'information européen, dans le but d'affiner notre compréhension des modalités de cette médiatisation, en insistant sur les nuances de ce processus plutôt que de condamner *a priori* les représentations livrées par les médias d'information en tant que motifs de panique par exemple.

Des mesures sont envisagées et débattues publiquement, actuellement aussi en Suisse où, suite à une série de postulats parlementaires, l'Office fédéral des assurances sociales a rendu un rapport sur la violence des jeunes fondé sur plusieurs recherches mandatées à cette occasion (OFAS, 2009). Le gouvernement veut notamment renforcer les sanctions pour les distributeurs de divertissements électroniques ne suivant pas les principes définis par les acteurs de la branche dans leurs efforts d'autorégulation. Dans les propos du directeur du projet cité par les médias, une tournure quelque peu paradoxale résume bien les tensions qui s'aperçoivent aussi dans le rapport lui-même : « certes, les études scientifiques n'établissent pas un lien direct entre la violence virtuelle et le passage à l'acte, mais nous voulons renforcer la protection de la jeunesse »². Dans ce rapport, le jeu vidéo, en tant que partie de l'ensemble des « nouveaux médias », peut constituer « un facteur aggravant dans une chaîne de causalités » mais en tant que « potentiel » qui « ne s'actualise que dans un contexte de relations sociales défavorables et de facteurs personnels problématiques. L'accentuation de l'agressivité est donc vraisemblable chez certains groupes à risque, lorsque plusieurs problèmes se cumulent. [...] En revanche, l'hypothèse selon laquelle le recours fréquent à des jeux électroniques violents fait disparaître la frontière entre le réel et le virtuel et pousse à appliquer au monde réel des normes et des valeurs en vigueur dans le monde virtuel est restée controversée » (OFAS, 2009 : 60-61). Il semble donc qu'on ne soit pas dans un cas de risque clairement défini de passage à l'acte provoqué par représentation vidéoludique de la violence. Ce qui sous-tend ces déclarations est plutôt une volonté d'action en situation d'incertitude, sur la base d'un principe de précaution (voir par exemple van Griethuysen, 2004), consistant à prendre des mesures face à un risque difficile à évaluer. Il n'est pas certain que cette posture se justifie entièrement par le recours aux travaux scientifiques – comme l'indique par ailleurs aussi la littérature scientifique invoquée par les détracteurs des théories des *media effects* (Ferguson, Kilburn 2009). Le rapport renvoie d'autre part aux effets

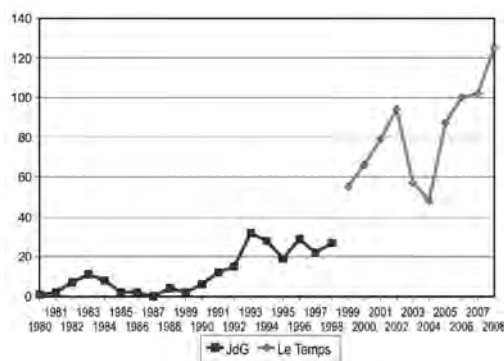
² Aubert, L. (2009). Internet et les jeux vidéo visés par le rapport sur la violence des jeunes. *Tribune de Genève*, mardi 26 mai. <http://www.tdg.ch/actu/monde/internet-jeux-video-vises-rapport-violence-jeunes-2009-05-25> (consulté le 01.06.2009)

potentiellement bénéfiques de la représentation de la violence dans les jeux, qui « pourrait également amener un rejet de cette dernière », et finit par rappeler aussi que ces jeux favorisent « la capacité de concentration et les aptitudes motrices » (OFAS, 2009 : 61). Cette volonté politique n'étant donc pas basée sur un lien direct scientifiquement démontré, serait-elle le reflet d'une inquiétude généralisée et médiatisée, voire même instrumentalisée comme le suggérerait l'idée de la « panique morale » ? Si répondre à cette question n'est pas dans les objectifs du présent texte, elle trouvera des pistes de réflexion en ce que nous nous proposons de demander d'abord quelles sont au juste les représentations portées par les médias en ce moment.

Pour mieux focaliser sur l'époque actuelle, il peut être souhaitable de commencer par la situer dans une évolution à plus long terme de l'attention suscitée par les jeux numériques. Aux yeux des chercheurs, il semblerait que l'intérêt soit fortement croissant. En effet, entre les deux périodes 1995-1999 et 2000-2004, le nombre d'articles scientifiques de toutes disciplines, publiés dans des revues *peer-reviewed* recensées par *ISI Web of Knowledge*, a augmenté du simple au double (Bryce, Rutter, 2006). Les médias d'information quant à eux ont aussi développé un intérêt soutenu pour le sujet. Un comptage d'articles parus annuellement dans l'un des principaux journaux de référence suisses indique que ces jeux font l'objet d'une attention croissante (Figure 1) et ce, depuis le début des années 1980. Une nette tendance à l'augmentation de la couverture médiatique dédiée au jeu vidéo apparaît globalement dès le début des années 1990 et les deux moments les plus prononcés sont entre la fin des années 1990³ et l'an 2002, puis de 2005 à aujourd'hui. Ces augmentations et le creux prononcé entre 2003 et 2004 méritent un commentaire.

Figure 1. Nombre d'articles par an mentionnant le jeu vidéo et d'ordinateur dans le *Journal de Genève* de 1980 à 1998, puis dans *Le Temps* de 1999 à 2008.

(Sources : Archives historiques du *Temps*, Lexis Nexis)



³ Il n'est pas possible de tirer de conclusions sur l'augmentation entre 1998 et 1999 sur la base des chiffres disponibles, puisque le *Journal de Genève* a fusionné à ce moment-là avec un autre titre pour donner naissance au *Temps*. Étant donné cette mutation et le fait que les moteurs de recherche ne sont pas les mêmes pour ces deux titres, la quantité absolue d'occurrences des deux séries n'est pas comparable.

Cette fluctuation se retrouve dans d'autres journaux de manière similaire. Un contrôle a été effectué avec le principal quotidien populaire francophone (*Le Matin*) et le plus important journal de référence germanophone, *Neue Zürcher Zeitung* (NZZ), afin d'écartier un biais technique lié à la récolte des données. Tous les deux marquent un pic du nombre d'articles référant au jeu vidéo en 2002, suivi d'une baisse en 2003 et d'une reprise soutenue dès 2004 pour le *Matin*, et dès 2006 pour la NZZ. On peut émettre l'hypothèse que l'augmentation à partir de 2004 est la manifestation d'un intérêt suscité par les mutations et nouveautés du monde du jeu numérique, car elle semble coïncider avec l'arrivée des consoles Nintendo DS, Wii et PlayStation 3, le succès fulgurant fréquemment mentionné du MMORPG, notamment avec *World of Warcraft* (Blizzard, 2004), conjointement, peut-être, à la popularité grandissante des *casual games* et des jeux pour diverses plateformes portables. Cet ensemble précité de consoles, parfois appelées de « septième génération » (terminologie utilisée souvent en ligne notamment ; voir par exemple Sakazaki, 2006) sont unies par le fait d'être les produits simultanément en concurrence des grands fabricants que sont Sony, Nintendo et Microsoft et d'introduire des innovations par rapport aux précédentes générations. Quant au pic de 2002, il pourrait s'expliquer dans les mêmes termes, par le succès soutenu de la PlayStation 2 et l'apparition de la Xbox en 2001, pour prendre les plateformes les plus connues. L'idée sous-tendant cette hypothèse est que l'attention croissante découle d'une ludophilie ou d'une fascination, en quelque sorte une place plus légitime dans les représentations. Cette explication ne tient pas compte de l'intérêt médiatique pour le jeu vidéo sous d'autres angles, comme par exemple celui des tueries scolaires, et les deux niveaux explicatifs mériteraient d'être traités et comparés en détail. Nous avons préféré, pour le travail présenté ici, nous en tenir aux débats de fond observables dans la presse magazine d'actualité. Les chiffres ci-dessus, recueillis sur la presse quotidienne, ont été choisis pour des questions de quantité de données (plus de titres, plus d'articles parus par année) et de disponibilité des archives, la numérisation des hebdomadaires n'étant pas aussi avancée. Cette entrée en matière nous amène néanmoins à un ensemble de questions de départ.

De quoi est faite l'attention médiatique croissante pour le jeu vidéo ? Quels sont les craintes, les dangers, les excès, ou au contraire les utopies et les visions enthousiastes que mettent en scène les médias d'information sur le sujet ? Comment y sont représentés les enjeux tels que les effets des jeux violents, et de divers autres dangers ? Comment ces représentations changent-elles au fil de l'augmentation de leurs occurrences dans les pages de la presse ? Pourrait-il s'agir du signe d'une panique croissante ? Et finalement, peut-on observer des traces de la construction d'une représentation du jeu vidéo en tant que pratique culturellement « légitime » ?

Nous empruntons chez les psychologues sociaux le terme de représentation sociale (voir par exemple Jodelet, 1989) pour l'intégrer dans l'analyse des discours médiatiques, en partant de l'idée que l'observation des contenus médiatiques

permet une approche riche des représentations sociales du jeu numérique, dans le sens où les médias peuvent être considérés comme un des lieux où les représentations sociales sont négociées. « La communication sociale, sous ses aspects interindividuels, institutionnels et médiatiques apparaît [...] comme condition de possibilité et de détermination des représentations et de la pensée sociales » (Jodelet, 1989 : 47). Du côté anglo-saxon, le *frame analysis* s'intéresse de manière similaire à la façon dont les médias représentent un problème donné et fournissent ainsi des schémas interprétatifs aux publics (voir par exemple Gamson, Modigliani, 1989).

Analyse des représentations dans un corpus d'hebdomadaires

Afin de répondre aux questions posées plus haut, nous avons choisi d'identifier et catégoriser les représentations médiatiques du jeu numérique grâce à une analyse de contenu qualitative. La démarche consiste à identifier, dans le discours des articles de presse, les références à divers contextes et rapports dans lesquels apparaît le jeu numérique, et à procéder simultanément à leur catégorisation conceptuelle dans une logique qu'on pourrait qualifier d'inductive. C'est une tentative de prendre en compte avant tout la « réalité » observée sans lui appliquer immédiatement des catégories savamment construites *a priori*, mais plutôt de tenter une observation réflexive et rigoureuse comme le prône la *Grounded Theory*, avec un aller-retour répété entre empirie et conceptualisation, catégorisant la réalité tout en façonnant la catégorisation. Cette démarche a la faiblesse de ne pas aisément se traduire en termes de représentativité quantitative, et encore moins de significativité quantitative, mais se veut plus ouverte et plus riche en termes d'identification de nouveautés que celle, unidirectionnelle, des démarches hypothético-déductives.

Un corpus d'articles et dossiers parus entre 2004 et 2007 et tirés de deux magazines d'actualité hebdomadaires suisses a été analysé qualitativement (*L'Hebdo*, en français, et *Facts*, en allemand). Ils figurent parmi les principaux magazines de ce type en Suisse jusqu'à aujourd'hui, sauf *Facts*, qui a cessé de paraître à la mi-2007. L'échantillon a été constitué par la consultation du sommaire de chaque édition et la reproduction des articles ainsi trouvés, à condition qu'ils fournissent une réflexion sur un aspect des jeux vidéo autre que l'annonce d'une sortie d'un jeu ou accessoire. Il en résulte que ce sont surtout des dossiers et articles mis en valeur par la rédaction qui entrent dans notre corpus, laissant ainsi de côté les petites *news* et éventuellement certaines rubriques de conseils et chroniques de jeux. La période de quatre ans a été délimitée avec la reprise de la montée d'intérêt médiatique constatée dès 2004, afin de favoriser l'observation des enjeux et débats dans les représentations récentes. Le corpus contient ainsi des textes d'avant la sortie de *World of Warcraft* (Blizzard Entertainment, 2004),

d'avant celle des consoles PS3 et Wii (en 2006) et d'après l'arrivée de ces grands points de référence.

Aspects vidéoludiques privilégiés dans les représentations

Parmi les thèmes traités figurent évidemment ceux attendus de la violence et de ses effets, de la dépendance et de l'addiction, et des enjeux pédagogiques. Parmi les effets, on retrouve aussi fréquemment les effets bénéfiques sur le joueur (facultés cognitives améliorées, entraînements divers). Parfois aussi, ce sont les innovations technologiques ou simplement la parution d'un jeu qui s'accompagne d'un dossier thématique. Mais le jeu surgit avant tout sous un autre aspect, moins connoté et moins controversé, à savoir son aspect commercial. Le discours semble porter sur un objet tout autre lorsqu'il est question du succès mondial d'un MMORPG que s'il dresse le portrait d'un pré-adolescent en échec scolaire. Une comparaison des discours peut se faire à travers leur catégorisation selon qu'ils privilégient l'aspect commercial, ludique, culturel (en termes de contenus), formel, éducatif, isolant, manipulateur, etc.

Si le discours n'exprime pas toujours une opinion tranchée sur les dangers, les bienfaits ou un autre enjeu, le fait de traiter un aspect du jeu plutôt qu'un autre se laisse interpréter comme une décision sur la dimension du jeu qui est la plus pertinente, qui le définit au mieux dans le contexte. En simplifiant quelque peu, il est possible de regrouper les aspects du jeu vidéo selon la définition qui les sous-tend. Les craintes et visions enthousiastes des médias se fixent de diverses manières sur ces définitions.

La pratique du jeu et le jeu comme support

La question de l'activité du joueur, de son interaction avec la technologie et autrui, ainsi que les conséquences de ces faits renvoient à la définition du jeu comme *pratique*. Le pendant du jeu comme activité est le jeu comme *support*, véhiculant les contenus, englobant la technologie, les graphismes, etc. C'est la définition qui se trouve derrière le jeu perçu comme équivalent d'un film ou d'un livre, un medium pouvant devenir objet culturel voire artistique, ou au contraire comme véhiculant des valeurs dangereuses, outil de manipulation. Lorsqu'il est question d'effets positifs ou négatifs des jeux, on considère que les contenus agissent sur le joueur à travers la pratique ludique. Dans notre corpus, lorsqu'il est question de violence, il s'agit en fait généralement de l'énumération et de la description de contenu considéré comme violent. Par exemple dans un article de *Facts*

qui prend sous la loupe plusieurs jeux de combat et *beat'em up*⁴, toutes les figures de combat à disposition dans le jeu *The Warriors* (Rockstar Games 2005) sont scrupuleusement analysées avec les commentaires d'un médecin d'urgence sur la gravité des blessures infligées par ces prises⁵. L'effet réel qu'entraînerait la pratique des jeux à contenu violent est donc seulement sous-entendu. En revanche, pour la dépendance au jeu vidéo – généralement rangée à la même enseigne que la cyberaddiction d'ailleurs –, il est bien plus question de la pratique et de son ancrage dans un environnement social ou éducatif. Tout comme pour la question des effets bénéfiques, qui tendent à être présentés comme le résultat d'une stimulation par l'activité du joueur. À moins que l'aspect éducatif n'entre en jeu, auquel cas c'est une combinaison entre contenus éducatifs et interactivité stimulante avec intervention parentale qui est présentée.

La représentation du jeu numérique comme présentant un réel danger en termes de violence a la vie dure. Des propos enthousiastes promouvant ses effets bénéfiques sont fréquemment invoqués, parfois en même temps, laissant le discours ambigu. Et même si les scientifiques détracteurs du jeu sont cités, leurs propos sont généralement relativisés ensuite. Pour reprendre l'exemple ci-dessus, malgré un positionnement condamnant clairement les jeux à contenu violent, l'article est complété par un encadré où un expert précise que les médias ne comptent pas parmi les causes de violence réellement importantes⁶.

La fascination du jeu comme produit commercial

Troisième catégorie, les nombreuses références aux succès incommensurables de l'industrie vidéoludique, la forte concurrence entre fabricants, ou encore la séduction de nouvelles tranches d'âge de la clientèle, qui renvoient au jeu vidéo comme *produit*. Le jeu en tant que produit est omniprésent, c'est une constante apparaissant dans presque chaque introduction d'article, ne serait-ce que pour justifier la pertinence du thème du jeu vidéo : « Les chiffres présentés par EA [...], le leader mondial dans le domaine du jeu vidéo, sont proprement sidérants. Les revenus se comptent en milliards de dollars avec une croissance de l'ordre de 40 % d'une année à l'autre. »⁷. La concurrence faisant rage entre fabricants de consoles, éditeurs de jeux et industries du divertissement apparaît également à répétition, notamment sur ce point qu'il reste à conquérir des franges de la population (femmes, adultes) et à développer les jeux *online*. Le jeu comme produit est intimement lié à l'idée de nouveauté, d'évolution technologique

⁴ Le *beat'em up* est un genre de jeu de combat de rue, dont *Double Dragon* (Technos, 1987) ou *Final Fight* (Capcom, 1989) sont des classiques.

⁵ Brüderlin, R. (2007). Gewaltiger Einfluss. *Facts*, 31 mai, pp. 30-34.

⁶ *Ibid.* p. 34

⁷ Jacot-Descombes, C. (2004). Comment le video game va remplacer la radio. *L'Hebdo*, 5 février, p. 67.

et sociale avec l'idée qu'un vaste changement en termes de consommation culturelle ou de divertissement est en cours.

Tableau 1. Aspects et définitions des jeux numériques.

Aspects privilégiés	Marché, conception, publics	Joueurs, modalités du jeu, conséquences	Contenus, récits
Définitions du jeu	Produit	Pratique	Support

Un comptage thématique des aspects privilégiés dans les titres et la titraill⁸ analysés nous permet de nous faire une idée de leur importance. Même si les unités comptées ainsi ne reflètent pas fidèlement tout le contenu des articles par ailleurs, elles montrent comment sont réparties les priorités. Les contenus en eux-mêmes, fréquemment décrits dans les textes, n'apparaissent pour ainsi dire pas dans les titres, sous-titres et autres accroches. L'emphase est plus forte sur les effets positifs et les enjeux éducatifs, suivis par la dépendance et l'isolation, la question de la violence se retrouvant en fin de compte rarement au centre des représentations. En simplifiant quelque peu davantage la catégorisation, il s'avère que seules 24 des 88 observations mettent clairement en scène des aspects négativement connotés du jeu vidéo. Les aspects commerciaux (30) et ceux clairement positivement connotés (34) sont donc largement supérieurs.

Tableau 2. Aspects du jeu numérique dans la titraill de *L'Hebdo* et *Facts*.
(Corpus de 17 numéros entre 2004 et 2008)

Aspects commerciaux (mutations de l'industrie, concurrence)	30
Effets positifs sur l'intelligence, la santé, la vie sociale	17
Possibilités éducatives et émancipatrices	16
Dépendance, isolation et perte de contrôle	16
Violence	8
Contenus historiques	1
Total	88

En fait, les représentations de ces enjeux sont dans l'ensemble plutôt ambivalentes. Les divers aspects ci-dessus apparaissent parfois au sein d'un même article, même les plus contradictoires. Par exemple, *L'Hebdo* titre : « Comment l'ordinateur rend nos enfants sociables » et, à la page suivante, dresse le portrait de deux enfants avec une consommation de jeux ayant mis à mal leurs rapports familiaux⁹.

⁸ La titraill désigne, dans le jargon journalistique, l'ensemble des titres secondaires, y compris ici les chapeaux et légendes.

⁹ Arnal, S., Madic, F. Et Boutin Mercier, M. (2007). Ordinateurs, jeux vidéo. Comment ils transforment nos enfants. *L'Hebdo*, 29 mars, pp. 16-24

Changements représentationnels, évolutions de la médiatisation des enjeux

Les divers aspects et définitions détaillés plus haut n'apparaissent pas uniformément sur les quatre années. Toujours grâce à un comptage de la titraillle pour illustrer notre propos, nous pouvons souligner quelques changements des représentations sociales qui semblent se manifester.

Tableau 3. Aspects du jeu numérique dans la titraillle de *l'Hebdo* et *Facts*, présentés par année.

	2004	2005	2006	2007
Violence	1	0	1	6
Dépendance, isolation et perte de contrôle	0	0	8	8
Effets positifs sur l'intelligence, la santé, la vie sociale	0	4	6	7
Possibilités éducatives et émancipatrices	1	1	11	3
Aspects commerciaux (industrie, concurrence, création)	7	5	8	10
Contenus historiques	1	0	0	0
Total	10	10	34	34

Dans l'analyse de contenu, le constat dressé auparavant par Maucó (2008) se confirme, à savoir qu'au niveau des dangers mis en avant par le traitement médiatique, on observe d'abord l'apparition de la violence comme effet, où le média vidéoludique instille des valeurs et comportements dans le joueur, puis plus tard l'émergence de l'addiction comme préoccupation principale, nouvelle menace analogue à la dépendance de l'Internet et au jeu d'argent, voire même aux toxico-dépendances¹⁰. Toutefois, le thème de l'addiction ne semble pas tout à fait remplacer celui de la violence, mais bien plutôt s'y ajouter. Cette préoccupation émerge certes comme souci principal, mais accompagnée, en arrière-plan, de la préoccupation persistante pour les contenus violents et leur statut incertain en tant qu'éventuels facteurs de violence chez le récepteur. D'ailleurs, on peut se demander dans quelle mesure la préoccupation de l'addiction, pour rester à l'ordre du jour, n'a pas besoin de ce cadrage du jeu comme instigateur potentiel de violence. En effet, il semble plausible que le fait que le jeu vidéo soit considéré comme une activité infondée – voire malsaine au départ –, renforce l'usage du raccourci systématique entre pratique intensive et addiction au sens de pathologie.

Comme le montre Thierry Wendling (2006 : 22), le jeu perçu comme dépendance procède d'une « logique externe [...] qui décèle sous ces pratiques ludiques une dimension addictive ». Autrement dit, la représentation de la dépendance est fonction de la perspective qu'adopte le discours en ce qu'il peut s'agir

¹⁰ À propos des définitions et différences terminologiques entre dépendance et addiction – termes que nous utilisons du reste de manière indifférenciée ici – voir par exemple Gaon 2008.

d'une perspective d'*insider* ou d'une perspective d'*outsider*. La question de la dépendance serait alors avant tout l'expression d'une tension portant sur une différence sociale et culturelle entre pratiquants et non-pratiquants du jeu vidéo. Dans notre corpus la perspective externe est dominante, mais on observe des tentatives de recentrage sur le jeu vécu. En effet, le jeu en tant qu'activité est globalement présenté comme l'activité d'un groupe bien défini (ados, enfants, addicts, geeks, jeunes à problèmes, etc.) et généralement indiqué par la troisième personne. Surtout, les discours délimitent bien les groupes de joueurs chez qui le jeu est problématique, trop jeunes, trop fragilisés, voire même immigrés (« *de[r] Typus junger Macho mit Migrationshintergrund* »¹¹). De plus, l'expérience ludique en termes d'interactivité ou d'immersion par exemple est relativement peu prise en compte, réduite souvent à la notion de virtuel (par contraste au réel). Mais les descriptions s'apparentent de moins en moins au résumé d'un film ou d'un livre, et le vocabulaire issu des mondes virtuels comme *Second Life* et plus généralement de la communication en ligne est progressivement employé, permettant de mieux rendre compte de la perspective du joueur. Cependant, ce dernier n'en sort pas forcément mieux représenté dans son activité, comme en témoigne un article de *Facts* qui compare le jeu et l'usage d'internet à une affaire extra-conjugale¹².

Malgré les craintes récurrentes, on observe clairement un intérêt croissant pour la pratique telle que vécue par les joueurs, surtout au niveau de l'exploration des possibilités d'action et de communication offertes par les mondes virtuels et les nouvelles façons d'interagir avec le *hardware* instaurées surtout par les consoles récentes, et au niveau de l'interaction et de la communication en ligne dont les mondes virtuels sont porteurs. Les interactions avec d'autres joueurs, avec les jeux et leurs contenus, sont souvent qualifiées de « virtuelles », qualificatif récurrent mais quelque peu chargé d'ambivalence. Le fait que le joueur investisse son temps et son attention dans des activités, des interactions et des objets sans que ceux-ci ne soient réels se trouve représenté comme un paradoxe. Une pièce d'or fictive qui fait l'objet d'un commerce virtuel et prend soudainement une valeur chiffrable en devises réelles relève ainsi du domaine du spectaculaire, du médiagénique, et constitue une sorte de cristallisation des composantes ambiguës de la représentation de l'activité ludique numérique.

Culture et légitimité

Dans notre corpus, bien que le jeu vidéo soit principalement défini en tant que produit, la notion de culture émerge en 2006 et 2007. Dans *Facts*, le terme

¹¹ « le type jeune macho avec un arrière-plan d'immigration », Interview avec Arnold Fröhlich, *Facts*, 31 mai 2007, p. 34.

¹² « Haben wir unsere Affären noch im Griff? » Marti, M. (2007). *Technik der Verführung*. *Facts*, 16 mai, p. 14.

de culture populaire apparaît avec l'idée que le jeu vidéo a désormais intégré la culture contemporaine et nous concerne tous. Pour ce qui est de *L'Hebdo*, le terme apparaît dans deux contextes : les références à la culture japonaise, dont les jeux vidéo sont représentés comme composantes essentielles, et les références à la cyberculture, dans le cadre précis d'un article sur le *retrogaming* : « [...] le phénomène du *retrogaming* explose au point de constituer une véritable cyberculture. » C'est donc avec l'âge et le fait de devenir « culte » que le jeu vidéo semble commencer à acquérir ses lettres de noblesse. Et il peut ainsi être lié à ce terme éminemment culturel qu'est l'art : « Certains artistes plasticiens n'hésitent pas à reprendre le pixel comme vecteur de création artistique, ultime preuve de leur affect »¹³. Mais ici, il demeure clair que ce n'est qu'à titre exceptionnel qu'un pixel issu d'un jeu peut relever du domaine de l'art. En effet, lorsque les processus créatifs et du design des jeux sont abordés, ils le sont sous l'angle d'une démarche commerciale et technologique, et non artistique, comme le souhaiteraient les créateurs de la branche (Ochalla, 2007).

Outre la comparaison du jeu numérique avec l'art, cet exemple du *retrogaming* soulève une autre question liée au jeu, à savoir celle de l'âge des joueurs, et non seulement l'âge du média lui-même. En effet la représentation du jeu vidéo comme jouet d'enfant – représentation la plus fréquente dans notre corpus comme sans doute dans l'ensemble la presse – est ici mise au second plan pour montrer des joueurs adultes, collectionnant, sachant reconnaître les anciens jeux à leur juste valeur... Ce qui indique qu'en termes de légitimité culturelle, le jeu vidéo peut gagner à être représenté comme une pratique de passionnés et de professionnels d'une tranche d'âge supérieure.

Le contraste est fort avec les questions de la violence médiatisée et celle de la dépendance aux jeux numériques, qui impliquent une perception du joueur comme incapable de vivre le jeu comme expérience choisie et non-pathologique, et donc incapable d'en jouir comme d'une œuvre artistique. C'est ce que pointe Olivier Mauco (2008 : 23) avec l'idée de « réification de l'individu » pour qualifier le processus derrière la représentation du joueur *subissant* la violence du jeu vidéo. Les enjeux de la dépendance et de la violence se trouvent de ce point de vue en opposition à ce qu'on pourrait nommer leur légitimité en tant qu'objets culturels.

Représentations ambivalentes du changement

D'un côté on parle d'une mutation irrésistible en marche, à grand renfort de preuves chiffrées spectaculaires, insistant sur l'imminence de grands changements avec des termes comme « nouvelle génération » ou même « révolution » et ce, depuis 2004 déjà, comme par exemple cet encadré sur la féminisation

¹³ Beauté, B. (2007) Les amis de Pac Man reviennent par le net. *L'Hebdo*, 1 novembre, p. 71.

du jeu de tir à la première personne : « *vorbei die Zeiten, in denen Männer an Video- oder Computergames unter sich blieben. Ballerspiele [...] werden heute geschlechterübergreifend gespielt* »¹⁴. C'est une représentation du jeu comme lieu de transformation permanente. Simultanément, on décrit cette nouveauté inhérente comme ayant de nombreux effets sur l'utilisateur, dont une part incertaine d'effets négatifs (même contestés), comme un *medium* ayant le potentiel d'être utilisé à des fins d'éducation ou de transformer les enfants en dangers publics (même si là encore, il y a de claires nuances).

Il nous semble que les magazines d'information, même s'ils favorisent les présentations plutôt spectaculaires affichant des phrases choc dans un agencement de l'information parfois déroutant, peuvent difficilement être accusés de faire régner la confusion, mais plutôt représentent et cristallisent une incertitude ambiante sur des phénomènes peu encore définis et en forte expansion. Et confronté à cette ambivalence des discours – entre alarmisme et réassurance – face à un événement imminent mais incertain dans sa portée, chacun pourrait être amené à se demander s'il ne vaudrait pas mieux être sur ses gardes, tout en reconnaissant la composante plus « réjouissante » teintée de néo- et technophilie, des avancées du jeu vidéo en tant que produit et pratique. En somme, la question à laquelle les représentations observées ici demandent une réponse pourrait se résumer ainsi : puisqu'un raz-de-marée de virtualité nous attend, faut-il se réjouir ou trembler ? Question à laquelle les discours médiatiques de la presse magazine d'actualité en Suisse du moins, ne donnent pas de réponse univoque, mais où le monde politique, dans le doute, semble être tenté par la seconde solution.

Références

- Burns R., Crawford C., 1999, School shootings, the media, and public fear: Ingredients for a moral panic. *Crime, Law and Social Change*, 32 (2), pp. 147-168.
- Bryce J., Rutter J., 2006, An introduction to understanding Digital Games. p. 1-18 In Rutter J., Bryce J. (eds.), *Understanding Digital Games*. London : Sage.
- Clais P., 2005, La «patrimonialisation» des jeux vidéo et de l'informatique. *OMNSH* <http://www.omnsh.org/spip.php?article63> (consulté le 25/03/2009)
- Ferguson C., 2008, The School Shooting/Violent Video Game Link: Causal Relationship or Moral Panic? *Journal of Investigative Psychology and Offender Profiling*, 5, pp. 25-37.
- Ferguson C., Kilburn J., 2009, The Public Health Risks of Media Violence: A Meta-Analytic Review. *The Journal of Pediatrics*, 154 (5), pp. 759-763.
- Gaon T., Stora M., 2008, Soigner des jeux vidéo / soigner par les jeux vidéo vidéo. *Quaderni*, 67, pp. 33-37.

¹⁴ « Elle est révolue, l'époque où les hommes restaient entre eux sur les jeux vidéo. Les jeux de tir se jouent aujourd'hui au-delà des barrières de sexe » Ego-shooter. *Facts*. 30 septembre 2004, p. 3.

- Gellereau M., 2001, Jeux vidéo et éducation familiale. Quand la presse magazine s'adresse aux parents... p. 77-90 In Fichez E., Noyer J. (Éds.), *Construction sociale de l'univers des jeux vidéo*. Lille : Université Charles-De Gaulle.
- Jodelet D., 1989, Représentations sociales : un domaine en expansion. p. 31-61 In Jodelet D. (Éd.), *Les représentations sociales*. Paris : PUF.
- Kline S., 2000, Killing time? A Canadian meditation on video game culture. p. 35-59 In von Feilitzen C., Carlsson U. (Eds.), *Children in the New Media Landscape. Games Pornography Perceptions. Yearbook 2000*. Gothenburg : Nordicom.
- Le Diberder A., Le Diberder F., 1993, *Qui a peur des jeux vidéo?* Paris : La Découverte.
- Mauco O., 2009, Les représentations et logiques politiques des jeux vidéo. *Quaderni*, 67, pp. 19-31
- Ochalla B., 2007, Are Games Art ? (Here We Go Again...). *Gamasutra*, 16 mars http://gamasutra.com/features/20070316/ochalla_01.shtml (consulté le 12.09.2009)
- Office fédéral des assurances sociales, 2009, *Les jeunes et la violence. Pour une prévention efficace dans la famille, l'école, l'espace social et les médias*. Berne : OFAS. <http://www.news-service.admin.ch/NSBSubscriber/message/attachments/15744.pdf> (consulté le 01.06.2009)
- Sakazaki L., 2006, Seventh Generation Gaming Consoles: Thinking Outside the Box. *Seeking Alpha*, 11 novembre. <http://seekingalpha.com/article/22075-seventh-generation-gaming-consoles-thinkig-outside-the-box> (consulté le 6.06.2009)
- Wendling T., 2006, Une approche anthropologique de l'addiction aux jeux vidéo. *Dépendances* 28, pp. 21-24.
- Van Griethuysen P., 2004, Le principe de précaution : quelques éléments de base. *Cahiers du RiBios*, 4, Genève : Institut universitaire d'études du développement, (IUED).

> DESIGN ET CONCEPTION

DOMINIQUE BOULLIER
Médialab Sciences Po

AUDREY LOHARD
LAS Université Rennes 2/Lutin
Cité des Sciences, Paris

MESURER LES QUALITÉS D'UN JEU VIDÉO : MÉTHODES DE QUALCUL EN LOGIQUE FLOUE

Résumé. — Les jeux vidéo sont des biens d'expérience dont les utilités (et les qualités) ne se révèlent que dans l'exercice même du jeu et que les joueurs peuvent verbaliser mais de façon floue. Les experts que sont les *game designers* possèdent, eux, une capacité à décrire précisément les propriétés des jeux mais ne peuvent pour autant anticiper sur les goûts des joueurs car les variables à prendre en compte sont trop nombreuses à combiner. L'expert artificiel ici présenté a été construit à base de règles floues qui permettent de mettre en relation ces deux types de données (subjectives et subjectives objectivées) et de rentrer dans le détail des critères de succès d'un jeu vidéo, genre par genre. Nous construisons ainsi un centre de qualcul, formalisant le savoir des *game designers* et les goûts des joueurs en s'appuyant sur leurs expressions naturelles et permettant aux sciences humaines de détailler les ressorts de l'extraordinaire captation d'attention dont sont capables les jeux vidéo.

Mots clés. — Qualités, logique floue, genre, mesures, bien d'expérience, évaluation subjective, expert, FPS.

Les jeux vidéo exercent une influence grandissante dans les industries culturelles et bien plus que leurs seules cibles et publics habituels, ils finissent par toucher tous les autres secteurs des contenus (Alvisi, 2006 ; Rueff, 2008). Nous avons présenté ailleurs (Boullier, 2009) l'hypothèse selon laquelle la capacité des jeux vidéo à capter l'attention des joueurs pendant des durées inédites pour aucun autre support médiatique à ce jour (plus de 6 heures en moyenne), tout en maintenant un haut niveau d'engagement dans les situations, constituait la principale raison de leur statut (émergent) de modèles pour tous les autres contenus. En effet, l'abondance de l'information n'a fait qu'accroître l'évidence du constat de la rareté de l'attention, déjà mis en évidence par Herbert Simon et théorisé depuis par Nat Goldhaber (1997) ou Thomas Davenport et John Beck (2001). Or, le jeu vidéo permet d'optimiser les deux dimensions de l'attention, la durée et l'intensité, comme le mettait en évidence dès 1889 Théodule Ribot, ce qui permet de produire à la fois la fidélité sur la longue durée, toujours recherchée par tous les offreurs de contenus et par les marques, mais aussi l'alerte permanente, ce *priming* qui garde en éveil et qui engage profondément dans l'événement (Norman, Shallice, 1984 ; Schneider, Schiffrin, 1977). Ce cas nous paraît unique dans l'industrie des biens culturels mais ne suffit pas pour autant à assurer leur succès durable, voire même pourrait faire fuir le public éventuel, rendu inquiet par cette capacité de captation que l'on traduit très souvent, dans les visions critiques courantes, en risque d'addiction. L'évolution vers les *casual games*¹ montre pourtant qu'il est possible de gagner de nouveaux publics à ce modèle culturel que constitue le jeu vidéo à condition de modifier les propriétés de l'expérience offerte à ces joueurs novices voire même réticents. Mais précisément, comme pour tous les biens immatériels, ces biens sont des « biens d'expérience » (Akerlof, 1970 ; Gensollen, 2006) et à ce titre producteurs d'asymétries d'information et d'incertitude pour l'éventuel client puisqu'il devra faire l'expérience, c'est-à-dire consommer du temps pour jouer, pour se faire un jugement et finalement justifier son choix d'acquisition, toujours dans l'après coup. Cela est renforcé par le fait que le jeu vidéo fait partie de ces « objets temporels » (Husserl, 1991 ; Stiegler, 2001) qui ne peuvent être interprétés et reçus que dans la durée même qui les constitue (pas de raccourci ni de lecture *scanning* possible pour un jeu vidéo, ni de saut de niveaux).

L'incertitude sur les qualités des jeux vidéo

Toutes les industries culturelles doivent générer dès lors leurs dispositifs d'orientation des préférences des acheteurs potentiels (Chantepie, Le Diberder, 2005), ce qui se traduit par des critiques, des revues, des labels, des marques elles-mêmes, des réputations diverses, des scores (de ventes, d'entrées) et, plus récemment, les recommandations des internautes eux-mêmes, rendant ainsi

¹ Jeux occasionnels, qui se veulent accessibles au plus grand nombre.

visible et opérationnel le fameux bouche à oreille qui restait l'un des guides les plus pertinents pour faire ses choix dans cette offre foisonnante. Dans le cas des jeux vidéo, certes, les critiques existent bien, de même les marques ont fini par s'imposer avec quelques grands studios et quelques grands constructeurs et des réputations se forment rapidement dès qu'un jeu est sorti. Cependant, aucun label ne vient certifier une quelconque forme de qualité et ce concept pourrait même scandaliser ceux qui veulent garder le jeu vidéo dans le monde de la création. Pourtant, les investissements sont tels dans ce type d'industrie, plus proche du cinéma que de la musique enregistrée, qu'il est nécessaire de les garantir et de rendre le succès prédictible. Il peut devenir tentant de privilégier la sécurité en exploitant des licences connues, en fidélisant les habitués et en faisant ainsi disparaître la créativité pour des raisons de réduction de l'incertitude. L'industrialisation fortement marquée dans ce secteur (encore plus nettement que dans le cinéma) se marque d'ailleurs par la disparition des auteurs au profit des studios comme collectifs. Et pourtant les risques et l'incertitude sur l'accueil du public restent les mêmes que dans toutes les industries de contenus.

L'argument souvent employé pour justifier cette acceptation de l'incertitude consiste à rappeler le caractère non explicitable des qualités qui constituent ces biens d'expérience, en raison de la complexité de l'expérience offerte au spectateur (Bogost, 2007), en raison aussi de la combinaison d'enjeux perceptifs, émotionnels, esthétiques, narratifs, ergonomiques impossibles à démêler dans le succès éventuel d'un jeu vidéo. Pourtant, la plupart des studios admettent désormais qu'ils réalisent des tests, à divers moments du développement, mais sur un mode fort discret, comme cela se fait pour les *previews*² qui se déroulent à Los Angeles par exemple pour les films ou pour les séries télé, que l'on préfère refuser ou dénier en France (Boullier, Legrand, 2005). Cela indique bien que l'économie des qualités dans laquelle nous sommes (Eymard-Duvernay *et al.*, 2004) a fini par constituer des dispositifs de mesure de ces qualités pour tout type de produit, y compris les plus soumis à un principe de jugement relevant de l'inspiration (Boltanski, Thévenot, 1991), de façon à expliciter les utilités avant même leur mise sur le marché et à valider les choix de conception en faisant appel à des représentants, des porte-parole (Akrich, Callon, Latour, 2006), des téléspectateurs par exemple. Ce compromis entre impératifs industriel-marchand et impératif de l'inspiration propre aux créateurs, conduit à décomposer les réactions du public, à les calculer, à les comparer et finalement à décomposer les qualités mêmes du produit (le jeu vidéo) qui permettrait d'expliquer ces comportements. Ces centres de « qualcul »³ (Callon, 1998 ; Cochoy, 2002) se sont multipliés et constituent aussi une voie stimulante pour les studios de jeux vidéo qui peuvent ainsi formaliser leur expertise mais aussi pour les Sciences

² Une *preview* est la projection d'un film ou d'une série télé en cours de réalisation ayant pour but de recueillir les avis d'un public test.

³ Le « qualcul » mesure des qualités ; il est l'« appréciation qualitative rationnelle des alternatives » (Cochoy, 2002).

Humaines et Sociales qui peuvent contribuer à décrire et à comprendre des phénomènes cognitifs puissants et intégrés, qui requièrent des outils analytiques quantitatifs sophistiqués. C'est ce que nous avons réalisé en créant Lutin Game Lab, dans le cadre du « Laboratoire des Usages en Technologies d'Information Numériques »⁴. Notre objectif est bien de constituer ainsi l'un de ces centres de calcul et, pour cela, d'utiliser des méthodes qui permettent de calculer la qualité, méthodes utilisées dans l'industrie et adaptables à d'autres environnements et notamment aux jeux vidéo.

Les ressources de la logique floue⁵ pour l'évaluation subjective

Le calcul des qualités ne concerne pas seulement la sociologie économique mais aussi les sciences cognitives, d'autant plus lorsqu'elles s'équipent des méthodes mathématiques qui ont permis de traiter les questions de l'évaluation subjective (mais aussi la décision) à partir des propriétés du langage naturel. Plutôt que de faire entrer la description des qualités dans des critères définis *a priori* parce que calculables par des algorithmes traditionnels, la logique floue permet en effet de construire ses modèles à partir des expressions langagières courantes, qui comportent toujours des frontières non nettes. Ce flou des expressions constitue précisément la richesse de l'évaluation subjective et si ce flou est réduit trop brutalement, les systèmes d'évaluation risquent de n'enregistrer que l'écho de leurs propres constructions. Les experts des jeux vidéo partagent petit à petit une culture de ce qui constitue un jeu vidéo. Ils sont capables de décrire certaines de ses composantes, de saisir intuitivement des combinaisons de qualités qui peuvent fonctionner et d'autres non. Mais, comme la plupart des experts, leurs connaissances sont tacites, incorporées, globales, à frontières non nettes et impossibles à valider systématiquement. Notre recherche, réalisée dans le cadre d'un projet ANR⁶, a consisté à formaliser cette connaissance des experts concepteurs de jeux vidéo pour la rendre calculable mais à le faire avec eux, et c'est le point important, car c'est ce qui a permis de réviser cette connaissance commune après plusieurs itérations. Nous avons constitué ainsi un dispositif d'objectivation que nous allons décrire en détail, qui se traduit par une grille d'analyse des propriétés de tout jeu vidéo, allant jusqu'à 58 items que l'on dit « subjectifs objectivés » (SO). Nous les distinguons des données objectives (O) qui portent sur des descriptions, aisément numérisables parce que nettes, de certaines propriétés des jeux vidéo, ainsi que des données subjectives (S)

⁴ Lutin est une unité mixte de service (UMS) CNRS située à la Cité des Sciences et de l'Industrie de Paris

⁵ La logique floue est une méthode en intelligence artificielle qui permet de prendre en compte des données imprécises.

⁶ Le rapport final complet de Lutin Game Lab est consultable sur les archives ouvertes HAL-SHS.

proprement dites qui sont constituées par les jugements d'un large échantillon de joueurs. Les expressions d'évaluation de ces joueurs sont en fait le point de départ de tout le raisonnement puisqu'il s'agira d'expliquer les jugements (S) portés par les joueurs grâce à des combinaisons de variables objectives (O) et subjectives objectivées (SO). Leurs expressions restent le plus près possible de la langue ordinaire et limitées à quelques items. C'est là une des particularités de la méthode qui s'oppose à toutes les autres tentatives de formalisation des jugements de goûts. Il ne s'agit surtout pas de faire des joueurs des experts ou des collaborateurs sociologues qui se verraient obligés de répondre à des questions de plus en plus fines et complexes pendant de longues minutes, sans parfois comprendre les termes des questions, en perdant toute attention à la question malgré leur bonne volonté. Alors que l'on fait souvent peser sur l'enquêté la charge de l'expression complexe de ses jugements et de leurs causes, les méthodes en logique floue mobilisées dans ce projet, avec le concours de la société Intellitech, reposent au contraire sur l'exploitation des expressions ordinaires (« j'ai envie de rejouer à ce jeu », « j'ai trouvé ce jeu ennuyeux ») avec une seule contrainte, celle d'un positionnement scalaire sous la forme d'échelles de Lickert⁷. Après une expérience d'une heure de jeu (pour des raisons de faisabilité du test sur un échantillon aussi vaste), le joueur répond en moins de 5 minutes en restant le plus proche possible de son expression naturelle. C'est par le calcul, via les descriptions réalisées par les experts, que l'on peut reconstituer et démontrer statistiquement les liens entre ces jugements et des variables propres à chaque type de jeu. Nous allons décrire plus en détail la procédure utilisée, car elle est importante pour donner les limites de validité des résultats et pour comprendre comment une approche en logique floue est la meilleure alliée des SHS parce qu'elle admet comme principe de départ le caractère imprécis, ambigu, non net des expressions de jugement dans la langue ordinaire. Pour les concepteurs de jeux vidéo (Genvo, 2005), leur propre expertise se trouve formalisée dans les termes qui leur sont familiers, sans l'aspect normatif que l'on peut connaître dans des approches en qualité ou en *Knowledge Management*, qui reposent finalement sur des ontologies très disciplinaires dans leur procédure.

Le protocole de construction de l'expert artificiel

Les qualités d'un jeu vidéo ne peuvent être décrites en général, tant la diversité des jeux est grande. Cependant, elles peuvent être traitées dans le cadre de convention de « genres » (Genette, 1972) que les joueurs et les développeurs reconnaissent et partagent (même si nous assistons plus fréquemment désormais à des hybridations). Cela nous a contraints à développer des modèles de la

⁷ Une échelle de Lickert est une échelle de jugement qui permet à l'enquêté d'exprimer son degré d'accord ou de désaccord avec une affirmation. Dans cette étude, les échelles comportent 7 niveaux.

qualité séparés pour les genres FPS⁸, RTS⁹, Casual et Action Aventure. Le corpus a été constitué de jeux déjà sortis sur le marché, plutôt récents et de qualité délibérément très variable, selon les notes recueillies par les critiques. Notre approche est fondée sur des méthodes d'évaluation subjective en logique floue, qui conduit en résumé :

- à faire produire des évaluations subjectives de jeux existants par des joueurs (240 joueurs/ 24 jeux de 4 genres différents, jeux bons et mauvais selon les critiques/ 11 questions), avec des échelles de jugement en 7 niveaux, conservant les expressions floues (ex : jouera certainement/ sans doute pas/ sans doute/ sûrement)¹⁰,
- à faire construire des grilles d'évaluation « subjectives objectivées » (SO) par des experts, développeurs des entreprises de Capital Games, partenaires du projet, et étudiants avancés de l'École nationale du Jeu et des Médias Interactifs Numériques (ENJMIN),
- à faire remplir ces grilles sur le corpus de jeux existants par ces mêmes experts, qui attribuent des notes de 1 à 7 selon chaque variable, après avoir testé le jeu dans sa durée complète (7 experts/ 6 jeux par genre de jeux/ grille de 25 à 58 items),
- à produire des grilles de descriptions objectives (O) des 24 jeux du corpus (106 items par jeu, par exemple : âge minimum autorisé pour jouer, 2D/3D, etc.)

L'expert artificiel que nous avons ainsi construit à l'aide de ces bases de données, exploitées par des algorithmes de logique floue spécialisés dans l'évaluation subjective (Zalila, 2003a ; 2003b), propose ses modèles en croisant ces données de référence. Chacun des modèles ainsi obtenus est testé sur sa robustesse, par validation croisée des méthodes Monte-Carlo¹¹ et *Leave One Out* (LOO)¹². Cette opération est répétée jusqu'à 200 fois. On obtient donc en fin de traitement des milliers de modèles qui peuvent s'appuyer sur une ou plusieurs variables, et dont les relations sont expliquées par au moins deux règles. Les modèles sont ensuite triés en fonction de leur précision et de leur robustesse. Il va de soi que des bases plus riches en données (plus de joueurs plus variés, plus de jeux plus variés, et plus d'experts) fourniraient une fiabilité encore plus grande, que l'on peut évaluer d'ailleurs avec l'expert artificiel lui-même, mais les données recueillies sont considérées comme suffisantes pour valider l'approche grâce à ces tests de robustesse.

⁸ FPS : First Person Shooter – Jeu de tir à la première personne.

⁹ RTS : Real Time Strategy – Jeu de stratégie en temps réel.

¹⁰ À la différence des autres bases de données qui constituent l'expert artificiel, ces données subjectives sont les plus sujettes à variation dans le temps, en fonction des changements de goûts, des modes, etc. Il est donc nécessaire de reconstruire cette base tous les trois ans selon une estimation sommaire du cycle du goût en matière de jeu vidéo.

¹¹ La méthode Monte Carlo utilise des algorithmes qui calculent un résultat en se fondant sur des processus aléatoires.

¹² La méthode *Leave One Out* prend en compte des ensembles de validation auxquels on retire de manière aléatoire des points d'apprentissage.

L'expert artificiel permet d'obtenir trois sortes de savoirs sur les jeux vidéo :

- Il permet d'abord de comprendre pourquoi les joueurs apprécient telle ou telle dimension d'un jeu (ex : « Très difficile $\Leftrightarrow$ Très facile ? »). L'expert artificiel est constitué par la mise en relation des bases de données des évaluations obtenues auprès des joueurs et de la description fine de ces mêmes jeux recueillie auprès des experts de ces jeux. Il est capable d'identifier parmi les variables évaluées par les experts, celles qui manifestent une relation statistiquement significative avec l'appréciation finale du joueur sur l'une ou l'autre dimension du jeu. Par exemple, l'expert artificiel pourrait nous dire que les joueurs ont aimé l'ambiance d'un jeu en fonction de la musique, de la licence et de la personnalité de l'avatar. Cependant, il ne s'agit pas ici de lister seulement ces variables mais de les quantifier avec précision car certaines variables « dosées » ou combinées différemment donnent des résultats opposés. Il est donc capital de connaître et d'analyser les valeurs des variables impliquées pour comprendre de manière fine comment se sont opérés les jugements.
- L'expert artificiel peut également fonctionner comme un outil d'aide à la décision dans le cadre d'un jeu en cours de développement. Il est en effet capable de prédire ce que seront les appréciations des joueurs en fonction du profil d'un jeu en développement décrit par ses concepteurs, avec la même grille utilisée pour constituer la base de ce genre de jeu, à partir des jeux existants. À partir de la description fine d'un jeu, quelle que soit la phase de développement dans laquelle il se trouve, l'expert artificiel pourra prédire comment le jeu sera reçu par les joueurs.
- L'utilisation de l'expert artificiel permet enfin d'explorer le « dosage » optimal des variables présentes (ou à ajouter/modifier) dans un jeu en développement pour obtenir un maximum de préférence de la part des joueurs – a contrario, il permet de voir ce qu'il ne faut pas faire. Il est même possible de demander à l'expert artificiel de définir les valeurs des variables les plus décisives pour atteindre un objectif précis, mais en tenant compte de contraintes que les concepteurs pourraient rencontrer (*features*¹³ déjà présentes dans le jeu, contraintes venant du *publisher*¹⁴, etc.)

Mesurer les qualités d'un FPS

Il est impossible de rendre compte ici de l'ensemble des résultats obtenus dans chacun des genres. Nous avons choisi ici de nous focaliser sur les FPS pour montrer les divers types de résultats et l'utilisation des données recueillies, et sur certaines expressions subjectives des joueurs comme entrées de départ.

¹³ Les *features* sont des éléments caractéristiques d'un jeu vidéo.

¹⁴ Éditeur.

Pourquoi les joueurs évaluent-ils un FPS comme ennuyeux ou au contraire captivant ?

En premier lieu, la robustesse de tous les modèles générés automatiquement est testée avec les méthodes LOO (*Leave One Out*) et Monte Carlo. Le modèle que nous allons étudier pour la démonstration et qui permet de rendre compte des réponses (S) des joueurs à la question 3 (plutôt ennuyeux/ très captivant) a été évalué comme robuste. Il utilise 5 variables et fonctionne selon 4 règles. Ci-dessous la règle 1 et la règle 4 :

Tableaux 1 et 2. Jeu ennuyeux / captivant. Règles 1 et 4.
Projet FPS OSO-S : 03_C1_5v_4r

Model rule list (4 rules)

Rule 1 (all input variables used) :

if	O_Q6 pour accomplir certains objectifs	is	<i>about 1.01 il y a un temps limite</i>
and	O_Q64 le profil de l'avatar	is	<i>about 1.01 est accessible</i>
and	Q2 la cohérence de son arme	is	<i>about 3.29 comporte un faible nombre d'incohérences</i>
and	Q3 le gameplay des armes	is	<i>about 1.46 est très cohérent</i>
and	Q33 les véhicules	is	<i>about 0.83 sont inexistants dans le jeu</i>
then	Q3	is	<i>3.86 jouer à ce jeu est plutôt ennuyeux</i>

Rule 4 (all input variables used) :

if	O_Q6 pour accomplir certains objectifs	is	<i>about 0.01 il n'y a pas de temps limite</i>
and	O_Q64 le profil de l'avatar	is	<i>about - 0.01 est inaccessible</i>
and	Q2 la cohérence de son arme	is	<i>about 1.80 est forte</i>
and	Q3 le gameplay des armes	is	<i>about 2.80 comporte un très faible nombre d'incohérences</i>
and	Q33 les véhicules	is	<i>about 5.21 apparaissent en fonction des séquences</i>
then	Q3	is	<i>7.00 jouer à ce jeu est très captivant</i>

Selon ce modèle, les 5 variables les plus influentes pour comprendre pourquoi les joueurs estiment qu'un FPS est ennuyeux ou captivant sont :

- 2 variables objectives : le temps limité pour accomplir certains objectifs (O_Q6) et l'accès au profil de l'avatar (O_Q64)
- 3 variables subjectives-objectivées : la cohérence son/arme (Q2), le *gameplay*¹⁵ des armes (Q3) et les véhicules (Q33).

¹⁵ Souvent traduit par « jouabilité » en français, le terme recouvre, en anglais, à la fois les notions de jeu et de posture ludique.

Mais avoir identifié ces variables n'est pas suffisant. Si l'on observe les règles explicatives du modèle, on s'aperçoit que dans un cas, une règle aboutit à un jugement selon lequel les joueurs estiment que le FPS est « plutôt ennuyeux » (règle 1), alors que dans l'autre cas, les joueurs estiment que le FPS est « très captivant » (règle 4). Pourtant, ce sont bien les mêmes variables qui sont prises en compte dans les deux règles. En revanche, ce sont les valeurs que prennent les variables qui sont déterminantes (lisibles sous l'expression « about 1.80 » par exemple ou « about 3.29 » pour la même variable de cohérence son/arme). Cela signifie que même si deux jeux présentent les mêmes *features*, la manière dont ces dernières sont dosées influe considérablement sur le résultat final qui sera proposé aux joueurs. Pour un modèle donné, les mêmes variables peuvent prendre des valeurs différentes et expliquer des jugements opposés sur une même dimension du jeu.

On pourrait faire l'hypothèse qu'en inversant le dosage d'une variable qui donne un résultat négatif, on obtiendrait un jugement positif. Or, c'est faux. Parfois, c'est un dosage intermédiaire qui serait relié au jugement le plus favorable. Ainsi, selon notre exemple, « les véhicules sont inexistants » dans le jeu influe sur le fait que les joueurs trouvent le FPS « plutôt ennuyeux ». Mais la règle 4 de notre modèle montre bien que c'est le fait que les véhicules apparaissent *en fonction des séquences* qui contribue au jugement « très captivant ». Il ne suffirait donc pas de maximiser la variable Q33 pour obtenir le meilleur jugement.

Pourquoi les joueurs répondent-ils qu'ils ont envie de rejouer à tel FPS (ou non) ?

Lorsque l'on prend en compte, selon leur robustesse, les meilleurs modèles pour rendre compte des réponses à cette question, nous en trouvons 5 dont :

- 1 à 3 règles et 6 variables,
- 1 à 2 règles et 4 variables,
- 1 à 3 règles et 3 variables,
- 2 à 2 règles et 3 variables.

Les groupes de règles ci-dessous correspondent donc à autant de modèles considérés comme précis et robustes et sont autant de manières de comprendre l'envie ou non de rejouer des joueurs.

Tableau 3 à 15. Les 5 modèles pour « jouera/ ne jouera pas ».

Model rule list (2 rules) :

Rule 1 (all input variables used) :

if	Q8 adéquation de l'arsenal aux types d'adversaires rencontrés	is	<i>about 4.71 est telle qu'il faut faire attention aux armes utilisées selon certains types d'ennemis</i>
and	Q40 l'ambiance, le niveau d'angoisse	is	<i>about 4.76 est peu angoissante</i>
and	Q45 musique	is	<i>about 3.50 est présentée, appuie les actions importantes</i>
then	Q9	is	<i>3.09 le joueur ne jouera sans doute pas</i>

Rule 2 (all input variables used) :

if	Q8 adéquation de l'arsenal aux types d'adversaires rencontrés	is	<i>about 6.74 est inexistante</i>
and	Q40 l'ambiance, le niveau d'angoisse	is	<i>about 6.28 est très peu angoissante</i>
and	Q45 musique	is	<i>about 1.64 est presque omniprésente</i>
then	Q9	is	<i>7.00 le joueur jouera sûrement</i>

Model rule list (2 rules) :

Rule 1 (all input variables used) :

if	Q2 cohérence son arme	is	<i>about 2.85 présente quelques incohérences</i>
and	Q8 adéquation de l'arsenal aux types d'adversaires rencontrés	is	<i>about 4.70 est telle qu'il faut faire attention aux armes utilisées selon certains types d'ennemis</i>
and	Q22 les IA	is	<i>about 3.59 sont entre plutôt basiques et plutôt rusées</i>
then	Q9	is	<i>3.58 le joueur ne sait pas s'il jouera ou pas</i>

Rule 2 (all input variables used) :

if	Q2 cohérence son arme	is	<i>about 1.39 est très cohérente</i>
and	Q8 adéquation de l'arsenal aux types d'adversaires rencontrés	is	<i>about 6.72 est inexistante</i>
and	Q22 les IA	is	<i>about 2.79 sont plutôt basiques</i>
then	Q9	is	<i>6.97 le joueur jouera sûrement</i>

Model rule list (3 rules) :

Rule 1 (all input variables used) :

if	Q2 cohérence son arme	is	<i>about 2.87 est moyennement forte</i>
and	Q8 adéquation de l'arsenal aux types d'adversaires rencontrés	is	<i>about 4.65 est telle qu'il faut faire attention aux armes utilisées selon certains types d'ennemis</i>
and	Q40 l'ambiance, le niveau d'angoisse	is	<i>about 4.82 est peu angoissante</i>
then	Q9	is	<i>3.76 le joueur ne jouera sans doute pas</i>

Rule 2 (all input variables used) :

if	Q2 cohérence son arme	is	<i>about 1.82 est forte</i>
and	Q8 adéquation de l'arsenal aux types d'adversaires rencontrés	is	<i>about 4.65 est telle qu'il faut faire attention aux armes utilisées selon certains types d'ennemis</i>
and	Q40 l'ambiance, le niveau d'angoisse	is	<i>about 3.96 est plutôt angoissante</i>
then	Q9	is	<i>3.95 le joueur ne sait pas s'il jouera ou pas</i>

Rule 3 (all input variables used) :

if	Q2 cohérence son arme	is	<i>about 1.37 est très forte</i>
and	Q8 adéquation de l'arsenal aux types d'adversaires rencontrés	is	<i>about 6.72 est inexistante</i>
and	Q40 l'ambiance, le niveau d'angoisse	is	<i>about 6.21 est très peu angoissante</i>
then	Q9	is	<i>7.00 le joueur jouera sûrement</i>

Model rule list (2 rules) :

Rule 1 (all input variables used) :

if	Q8 adéquation de l'arsenal aux types d'adversaires rencontrés	is	<i>about 4.67 est telle qu'il faut faire attention aux armes utilisées selon certains types d'ennemis</i>
and	Q20 les techniques alternatives de combat	is	<i>about 7.00 sont inexistantes</i>
and	Q40 l'ambiance, le niveau d'angoisse	is	<i>about 4.83 est peu angoissante</i>
and	Q45 musique	is	<i>about 3.52 appuie les actions importantes</i>
then	Q9	is	<i>4.05 le joueur ne sait pas s'il jouera ou pas</i>

Rule 2 (all input variables used) :

if	Q8 adéquation de l'arsenal aux types d'adversaires rencontrés	is	<i>about 6.72 est inexistante</i>
and	Q20 les techniques alternatives de combat	is	<i>about 6.41 sont presque inexistantes</i>
and	Q40 l'ambiance, le niveau d'angoisse	is	<i>about 6.17 est très peu angoissante</i>
and	Q45 musique	is	<i>about 1.68 est très présente</i>
then	Q9	is	<i>6.49 le joueur jouera sûrement</i>

Model rule list (3 rules) :

Rule 1 (all input variables used) :

if	Q8 adéquation de l'arsenal aux types d'adversaires rencontrés	is	<i>about 4.69 est telle qu'il faut faire attention aux armes utilisées selon certains types d'ennemis</i>
and	Q20 importance des techniques alternatives de combat	is	<i>about 7.00 est inexistante</i>
and	Q23 système de visée	is	<i>about 6.53 est manuel</i>
and	Q29 autonomie du monde	is	<i>about 1.39 est inexistante, ce sont mes actions qui modifient le monde</i>
and	Q40 le niveau d'angoisse	is	<i>about 4.83 est peu élevé</i>
and	Q45 musique	is	<i>about 3.51 appuie les actions importantes</i>
then	Q9	is	<i>3.49 le joueur ne sait pas s'il jouera ou non</i>

Rule 2 (all input variables used) :

if	Q8 adéquation de l'arsenal aux types d'adversaires rencontrés	is	<i>about 6.71 est inexistante</i>
and	Q20 importance des techniques alternatives de combat	is	<i>about 7.00 est inexistante</i>
and	Q23 système de visée	is	<i>about 3.58 est semi-automatique</i>
and	Q29 autonomie du monde	is	<i>about 1.39 est inexistante, ce sont mes actions qui modifient le monde</i>
and	Q40 le niveau d'angoisse	is	<i>about 4.24 est neutre</i>
and	Q45 musique	is	<i>about 3.51 appuie les actions importantes</i>
then	Q9	is	<i>4.37 le joueur ne sait pas s'il jouera ou non</i>

Rule 3 (all input variables used) :

if	Q8 adéquation de l'arsenal aux types d'adversaires rencontrés	is	<i>about 6.71 est inexistante</i>
and	Q20 importance des techniques alternatives de combat	is	<i>about 6.42 est presque inexistante</i>
and	Q23 système de visée	is	<i>about 4.79 est semi-automatique</i>
and	Q29 autonomie du monde	is	<i>about 1.61 est presque inexistante</i>
and	Q40 le niveau d'angoisse	is	<i>about 6.19 est très peu élevé</i>
and	Q45 musique	is	<i>about 1.67 est presque omniprésente</i>
then	Q9	is	<i>6.65 le joueur jouera sûrement</i>

Les deux expressions qui sont prises en compte pour décrire les évaluations subjectives de la part des joueurs de FPS, sont du type « ne rejouera sans doute pas » / « rejouera sûrement » avec une gradation fine entre ces items¹⁶. Il faut souligner que ces méthodes permettent de traiter des évaluations qui ne sont pas nettes, qui sont un peu incertaines (« ne sait pas s'il rejouera ») et pourtant de trouver des modèles qui mettent en relation cette évaluation et des propriétés subjectives objectivées par les experts des jeux FPS. Dans le cas du traitement habituel des sondages, les réponses de ceux qui disent « ne sait pas » sont quasiment toujours inexploitable, c'est pourquoi d'ailleurs on s'efforce de les empêcher de formuler une telle réponse. De même, les 7 plots linguistiques, plus nombreux et impairs, seraient rejetés par les techniques de sondage habituelles qui visent à produire au bout du compte des regroupements massifs en deux camps. Or, il est essentiel de pouvoir traiter ces énoncés flous, ces incertitudes et d'en rendre compte en cherchant des relations avec les variations des propriétés des jeux telles qu'évaluées par les experts.

Si la quantité de variables prise en compte peut varier d'un modèle à l'autre, il est important de ne pas se restreindre à une seule variable mais bien d'observer les combinaisons entre elles. C'est bien là une valeur ajoutée de la logique floue qui dépasse les résultats intuitifs voire certains traitements statistiques de relations causales naïves, car il est impossible à un esprit humain, dont l'expertise est incorporée, d'explicitier la combinaison de variables qu'il prend en compte pour évaluer une situation, un produit. Cette capacité de l'expert artificiel à expliciter et à pondérer entre elles les variables permet d'extraire et d'externaliser l'expertise.

Sur l'ensemble des modèles ci-dessus, huit variables sont mobilisées pour faire varier le degré d'envie de rejouer au jeu :

- la cohérence du son avec l'arme,
- l'adéquation de l'arsenal au type d'adversaire rencontré,
- l'importance de techniques alternatives de combat,
- le type de système de visée,
- le degré d'autonomie du monde,
- le niveau d'angoisse,
- le degré de présence de la musique et les caractéristiques des intelligences artificielles (IA).

L'expert les a sélectionnées en fonction de leur pertinence parmi 58 variables subjectives objectivées (SO) au total. Pour arriver à ce résultat, il est nécessaire de mobiliser une grosse puissance de calcul (mise en relation des variables, calcul de robustesse, etc.). Les temps de calcul, mais aussi de construction et de remplissage

¹⁶ Aucune des personnes interrogées n'a jugé qu'elle ne rejouerait « certainement pas » aux jeux qu'elle a testés et, de ce fait, aucun modèle n'a été généré pour cette réponse.

des grilles, sont importants (on estime qu'un expert doit jouer au moins 6 heures à un jeu pour pouvoir l'évaluer). Voilà pourquoi les modèles une fois construits et validés ne peuvent pas être sans cesse renouvelés mais permettent de mettre à l'épreuve chaque nouveau jeu en cours de développement pour vérifier ses performances attendues en termes d'évaluation subjective à partir de sa description par les experts.

Parmi les 8 variables, il est tentant de conférer une plus grande importance à certaines d'entre elles. Cependant, nous rappelons que seule la combinaison des variables permet de produire des régularités. Malgré la difficulté à prendre en compte tous nos résultats, aussi contre intuitifs puissent-ils paraître, et à manipuler verbalement plusieurs variables à la fois, tentons une description linguistique de ces règles pour être plus compréhensibles, par exemple par les critiques ou par les développeurs qui cherchent à améliorer leur jeu.

Les deux variables qui produisent un score maximum de « jouera sûrement » sont la permanence de la musique (Q45) et la cohérence entre son et arme (Q2). Le jeu vidéo est un « jeu vidéo sonore », devrions-nous dire, tant cette variable est clé. Certes, tout le monde admet que le jeu vidéo est multimédia, qu'il faut désormais soigner les ambiances sonores, mais le son ne bénéficie jamais de la même visibilité que l'image (!). Or, on peut même affiner ces résultats puisqu'il est montré à travers cette recherche que c'est la permanence de la musique qui fait une différence (associée à d'autres variables, rappelons le toujours) par rapport à une musique qui appuierait seulement les moments importants. C'est bien une ambiance générale qui favorise l'immersion du joueur. Car le son est précisément impossible à mettre à distance ou à objectiver; on y baigne, et on a rarement l'impression d'avoir une prise sur l'environnement grâce à lui. C'est lui qui nous « prend », pourrait-on dire – les oreilles ne sont pas orientables par exemple indépendamment de toute la tête – et l'intention y est moins décisive. Le *game designer* qui exploiterait le son pour « souligner » (exactement comme le souligné en typographie) créerait une faible valeur ajoutée, voire déclasserait le jeu au rang des mélodrames du cinéma qui utilisent le son sur le mode du pléonasmе, et ne ferait plus réagir le joueur.

Notons ensuite qu'une variable est présente dans 4 modèles sur 5 (Q40 : le niveau d'angoisse) et qu'une autre est présente dans 5 modèles sur 5 (Q8 : l'adéquation entre armes et ennemis). La première est importante pour qualifier l'expérience satisfaisante du joueur de FPS : contrairement à ce qu'un spectateur externe peut croire parfois, le joueur de FPS peut certes être surpris, être stressé et doit être en attention permanente, et l'univers peut paraître glauque à souhait mais cela ne doit pas générer d'angoisse à proprement parler; car elle relève d'un tout autre genre. Ce point est extrêmement important pour ne pas faire de « faute de genres ». De même que le western fonctionne à base de stéréotypes bien identifiés qui vont générer le plaisir dans la répétition, de même le jeu FPS, dès lors qu'on veut provoquer l'envie de rejouer, doit être une expérience relativement conventionnelle, malgré les surprises normales et

la mise sous tension réalisée par le *gameplay*. L'envie de rejouer, analogue à la répétition du western, disparaîtrait si l'on provoquait une évolution de l'ambiance vers l'angoisse.

L'adéquation entre armes et ennemis, associée à d'autres variables, encourage aussi l'envie de rejouer. On retrouve là un effet de l'univers conventionnel ultra réglé du FPS. De même que le FPS n'est pas le milieu (ou plutôt le genre) où l'on doit ressentir de l'angoisse, de même le joueur ne doit pas y perdre son temps à choisir les armes adaptées en fonction des ennemis. Ce qui pourrait passer pour un enrichissement du jeu (offrir le choix des armes), constitue en fait une rupture des routines qui sont établies au début du jeu mais aussi entre tous les FPS : l'envie de rejouer diminue si le joueur a le sentiment qu'il faut trop penser au choix des armes. On évoque souvent le terme de « bourrins » pour qualifier certains FPS mais c'est exactement ce que ces variables expriment : ne pas trop calculer, sortir le moins possible de l'action semblent être des qualités recherchées dans un jeu FPS.

Nous pourrions commenter les autres variables qui n'interviennent que dans quelques modèles, mais il est délicat de leur donner un statut à part et c'est plutôt leur association avec les autres variables qui nous renseigne sur la qualité du jeu en question. Il faut aussi admettre que les résultats obtenus grâce aux algorithmes de l'expert artificiel sont parfois difficiles à expliciter. Si les modèles étaient basiques et faciles à expliquer, tous les experts les auraient déjà trouvés et les auraient résumés dans un « catalogue de bonnes pratiques ». Or, l'expert artificiel permet de rester spécifique et de ne pas se contenter de règles générales. Ces modèles restent pourtant entièrement construits à partir de la seule expertise humaine (jugements des experts et testeurs d'une part et savoir-faire informatiques et mathématiques d'autre part). C'est grâce à cette combinaison unique, rigoureuse et sans cesse mise à l'épreuve pour chaque énoncé, que les modèles produits peuvent nous surprendre : « ils nous dépassent », pourrions-nous dire avec Bruno Latour (1996), lorsqu'ils sont bien construits. Ils font quelque chose que nous ne pourrions pas faire avec d'autres dispositifs. C'est en cela qu'ils constituent un vrai « centre de qualcul ». Ils finissent par faire exister une autre dimension du monde qui nous était inconnue auparavant, alors que tous les éléments discrets nous semblaient connus. C'est en cela que le travail de développement de ces nouveaux outils de mesure et de prédiction des comportements des publics constitue à la fois de nouvelles « prises » sur le monde (Bessy, Chateauraynaud, 1995) et, dans le même temps, une reconnaissance de l'absence de maîtrise sur la complexité des attachements multiples qui tissent le goût (Hennion, 1993) pour un jeu. Toute la sociologie du goût gagnerait ainsi à mettre ses énoncés à l'épreuve de ces modélisations, non par pour espérer trouver des « explications » mais pour s'obliger à décomposer les « petites différences » (Tarde, 1890 ; Latour, Lepinay, 2008) qui font tenir le goût sous la forme d'une expression synthétique. Et l'on verrait alors que l'on peut expliciter une bonne partie de ses constituants, voire même de leur

agrégation mais que cela ne donne pour autant aucune recette, car tous ces constituants se tiennent entre eux.

Exploiter la base de jugements des joueurs sur un FPS pour modifier un jeu en cours de développement

Sans prétendre au catalogue de recettes, il est pourtant possible d'exploiter les modèles obtenus pour améliorer les chances d'un jeu en cours de développement : c'était même l'une des motivations opérationnelles du projet.

Il est essentiel dans ce cas, de se mettre en situation de réponse à ces questions précises de la part des développeurs, et non de faire des hypothèses gratuites, car ce sont bien des intentions créatives qui restent à la source de la qualité du jeu vidéo. Faisons l'hypothèse¹⁷ que les concepteurs d'un FPS se demandent s'ils doivent placer la *secondary view*¹⁸ sur toutes les armes, ou seulement sur certaines d'entre elles. En examinant la banque de modèles pour les jeux FPS, nous pouvons tout d'abord identifier sur quelle(s) dimension(s) du jeu la *secondary view* influe. Sur les 11 expressions de jugements obtenues auprès des joueurs, 4 sont concernées. La *secondary view* influencerait donc sur le fait que les joueurs :

- trouvent le jeu ennuyeux / captivant
- trouvent l'utilisation des contrôles facile / difficile
- estiment que le jeu leur a plu / déplu
- trouvent le jeu difficile / facile

Limitons ici l'étude à la difficulté ressentie par les joueurs. L'expert artificiel permet de repérer pourquoi les joueurs trouveront le jeu difficile ou facile en fonction du type de *secondary view* que les concepteurs ont choisie pour leur jeu, en s'appuyant sur le corpus des jeux que nous avons étudié avec les experts et avec les joueurs, qui constitue la base de Lutin Game Lab.

Relevons les deux jeux pour lesquels la *secondary view* a été notée proche de 7 (= « présente sur toutes les armes ») par les experts : *Call of Duty 3* (6.71) et *Stalker* (7). Nous constatons que ces deux jeux ont été jugés « plutôt difficile[s] » par les joueurs (3.92 et 3.62). Examinons maintenant les résultats pour les jeux qui ne proposent pas la *secondary view* sur toutes les armes, mais seulement sur quelques-unes.

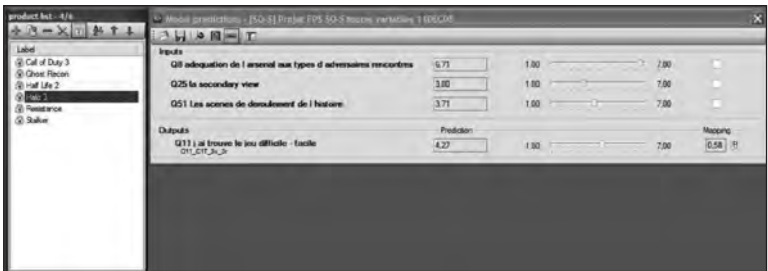
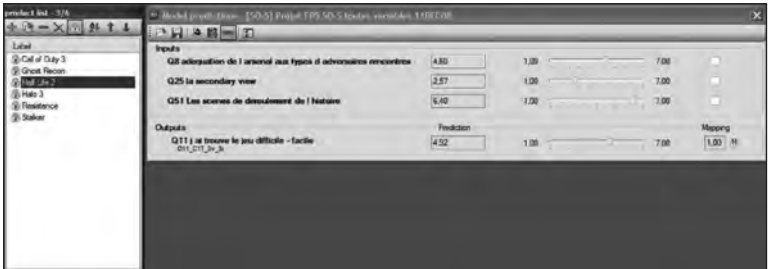
¹⁷ Les exemples ci-dessous sont des simulations à partir d'un produit imaginaire, mais appuyées sur les données recueillies sur des jeux existants.

¹⁸ Vue secondaire qui permet au joueur de changer de point de vue pendant une phase de jeu.

Images 1 et 2. Secondary view *Call of Duty* et *Stalker*.



Images 3 et 4. Secondary view *Half Life 2* et *Halo 3*.



Pour les jeux *Half Life 2* et *Halo 3*, la *secondary view* a été notée respectivement à 2,57 et à 3. La note 3 correspond à la présence de la *secondary view* sur « quelques armes » et la note 2,57 à une présence de la *secondary view* sur peu d'armes. Si nous observons maintenant les jugements sur la difficulté faits par les joueurs, on obtient pour *Half Life 2* la note de 4,92 (« plutôt facile ») et pour *Halo 3* la note de 4,27 (« ni facile ni difficile »).

Si la *secondary view* n'est pas la seule variable qui permette d'expliquer le fait que les joueurs estiment que le jeu est plus facile, il est cependant intéressant de constater qu'un jeu a plus de chance d'être estimé comme « plutôt facile » si la *secondary view* n'apparaît que sur quelques armes. Si donc les concepteurs souhaitent que leur jeu soit ressenti comme « plutôt facile », nous pouvons *a priori* leur conseiller de ne mettre la *secondary view* que sur quelques armes. L'expert artificiel peut lui-même produire ces types de prédictions, que nous ne présentons pas ici pour des raisons de longueur.

Optimiser la conception d'un FPS

Une autre utilisation de l'expert artificiel peut être envisagée, l'optimisation d'un jeu. Faisons l'hypothèse que des concepteurs souhaitent optimiser la conception de leur jeu FPS de manière à ce qu'il soit :

- le plus captivant possible,
- avec des contrôles jugés très faciles,
- qu'il plaise le plus possible
- et que les joueurs jugent le plus facile possible¹⁹.

L'expert artificiel est capable de prendre en compte plusieurs modèles à la fois et de rechercher des solutions optimales qui répondent à l'ensemble de la requête²⁰. Plus les concepteurs interrogent tôt l'expert artificiel, plus ils auront la possibilité d'ajuster leurs choix aux conseils de l'expert artificiel.

Il est possible de repérer dans le corpus de jeux utilisé pour le projet Lutin Gamelab le jeu qui répond le mieux à cette requête. L'expert artificiel évalue le degré de satisfaction de la requête ou *Request Satisfaction Degree* (RSD)²¹ pour chacun des jeux FPS du corpus Gamelab.

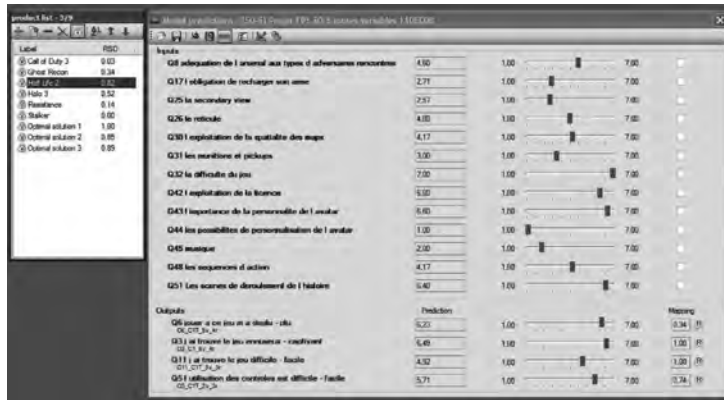
¹⁹ L'exemple qui va suivre est une simulation.

²⁰ Si l'on peut indiquer à l'expert artificiel les exigences des concepteurs en termes de sorties, on peut également y ajouter des requêtes impliquant des contraintes sur les entrées. Ce cas de figure peut par exemple se présenter si les concepteurs interrogent l'expert artificiel un peu tardivement dans le processus de conception du jeu vidéo ou bien s'ils tiennent particulièrement à une *feature* ou à un « dosage » précis d'une option, etc. On pourrait très bien imaginer que l'ambiance musicale ait déjà été choisie, ou que le *publisher* impose une licence, etc. Dans ce cas, l'expert artificiel chercherait les solutions optimales en fonction de ces contraintes.

²¹ Voir l'indice RSD dans la colonne située à gauche du tableau.

Mesurer les qualités d'un jeu vidéo : méthodes de qualcul en logique floue

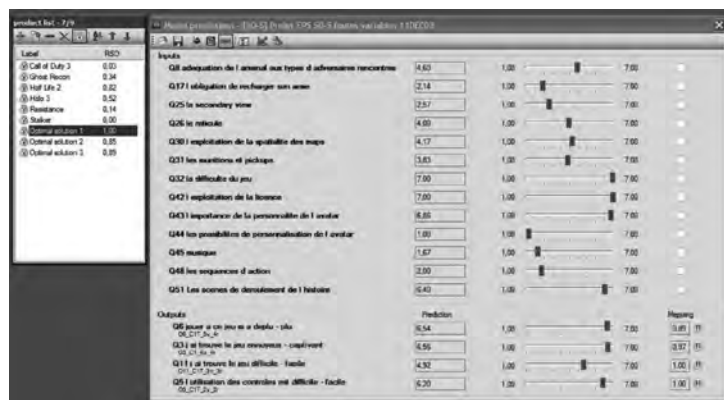
Image 5. Optimisation Half Life 2.



Half Life 2, avec 0,82 de RSD, est celui qui répond le mieux à la requête : c'est le jeu que les joueurs ont trouvé à la fois le plus captivant, avec les contrôles les plus faciles, qui leur a plu le plus et qu'ils ont trouvé le plus facile. Notons bien que cela ne signifie pas forcément que *Half Life 2* obtient la meilleure note pour chaque réponse individuellement mais il répond le mieux à l'ensemble de la requête.

Si les concepteurs souhaitent concevoir un jeu qui optimise les 4 sorties citées plus haut, ils peuvent utiliser l'expert artificiel qui identifie trois solutions optimales (voir tableau 5 « Optimal solution 1,2,3 » sur le cadre à gauche). Il est donc possible de réaliser un FPS qui soit meilleur que *Half Life 2* pour les 4 sorties à la fois. Il serait même possible, selon l'expert, de concevoir un jeu qui réalise parfaitement cette requête (RSD = 1)

Image 6. Optimisation solution 1.



Dans ce cas, le développeur sait comment combiner les variables mais il ne dispose pas des solutions créatives précises. C'est en cela que l'aide à la conception et à la qualité que devient l'expert artificiel ne peut en aucun cas se substituer à l'inspiration des *game designers*. L'expert artificiel de Lutin Game Lab permet d'assister son effort créatif pour le cibler sur les points importants et met en évidence des variables qui n'auraient peut-être pas reçu toute l'attention requise sans cet éclairage.

Conclusion

Plusieurs leçons, de différents niveaux, peuvent être tirées d'une telle démarche :

1. Le travail de construction d'un expert artificiel d'évaluation de la qualité des jeux vidéo produit des résultats directement exploitables pour les professionnels : le conseil (et la prédiction, non montrée ici) et l'optimisation de leurs choix de *gameplay*.
2. Cette anticipation permet aussi de rendre plus lisibles les qualités d'un bien d'expérience et permettraient, si l'expert artificiel débouchait sur un label, d'aider les acheteurs de jeux (ou les *publishers* avant le lancement du développement complet) à identifier les utilités avant de faire l'expérience elle-même, en réduisant cette incertitude constitutive de ce type de biens, en constituant une convention (Orléan, 1994).
3. Mais la création même de l'expert artificiel produit aussi un effet réflexif général pour toute une profession qui peut ainsi formaliser son expertise selon les genres, contribuer ainsi à la formation des nouveaux professionnels mais aussi à la maîtrise stratégique de ses choix créatifs, ce qui permet de souligner que le secteur des jeux vidéo est aussi industriel. La seule formalisation de la grille a constitué dans ce projet une forme de capitalisation de connaissances mutualisée entre entreprises rarement possible, tant la pression commerciale est forte sur les studios (Le Diberder; Le Diberder, 1997).
4. Ce travail de formalisation et d'extraction de l'expertise est enfin pour les SHS une occasion remarquable d'étudier (et de contribuer à) la construction sociale des qualités d'un bien culturel, en entrant dans toutes les différences que les experts savent reconnaître, en pensant leur relation complexe, afin d'éviter le travail trop rapide de critique ou d'analyse de tendances culturelles. Un bien culturel se fabrique, une qualité se construit et se mesure, dès lors que l'on travaille avec les acteurs concernés à expliciter ce savoir, insu pour une bonne part.
5. Enfin, la fabrication d'un centre de qualcul est elle-même une démonstration grandeur nature de la puissance des supports, des technologies cognitives qu'est l'informatique et particulièrement les algorithmes de logique floue, les plus proches des façons de penser ordinaires des humains en situation et de leurs expressions de goût.

Références

- Akerloff G., 1970, The Market for "Lemons": Quality Uncertainty and the Market Mechanism, *Quarterly Journal of Economics*, 84 (3), pp. 488-500.
- Akrich M., Callon M., Latour B., 2006, *Sociologie de la traduction. Textes fondateurs*. Paris : Presses des Mines de Paris.
- Alvisi A., 2006, Economics of Digital Games, p.36-57 In Rutter J.; Bryce J. (eds), *Understanding Digital Games*, USA, Sage.
- Bessy C., Chateauraynaud F., 1995, *Experts et faussaires. Pour une sociologie de la perception*. Paris : Métailié
- Bogost I., 2007, *Persuasive Games. The expressive power of videogames*, Cambridge: MIT Press.
- Boltanski L., Thévenot L., 1991, *De la justification. Les économies de la grandeur*. Paris : Gallimard (NRF)
- Boullier D., 2008, Le web immersif. *Quaderni*, 66, pp.67-80.
- 2009, « Les industries de l'attention : fidélisation, alerte ou immersion », *Réseaux*, 154, pp. 231-246
- Boullier D., Legrand M., 2005, Analyser l'activité du récepteur : le cas des previews. *Communication et langages*, 145, Ed. Retz, pp. 51-63.
- Bourreau M., Gensollen M., 2006, L'impact d'internet et des TIC sur l'industrie de la musique enregistrée. *Revue d'économie industrielle*, 116, pp. 31-70.
- Callon M. (ed), 1998, *The Laws of the Markets*, Oxford : Basil Blackwell
- Chantepie P., Le Diberder A., 2005, *Révolution numérique et industries culturelles*, Paris : La Découverte.
- Cochoy F., 2002, *Une sociologie du packaging ou l'âne de Buridan face au marché*, Paris : Presses universitaires de France.
- Davenport T.H., J. C. Beck, 2001, *The Attention Economy: Understanding the New Currency of Business*. Cambridge: Harvard Business School Press.
- Eymard-Duvernay F., Favereau O., Orléan A., Salais R., Thévenot L., 2004, L'économie des conventions ou le temps de la réunification dans les sciences sociales. *Problèmes économiques*, 2838, La Documentation française.
- Genette G., 1972, *Figures III*. Paris : Seuil.
- Gensollen M., 2006, Les communautés en ligne : échanges de fichiers, partage d'expériences et participation virtuelle, *Esprit*, 324, mai
- Genvo S. (ed.), 2006, *Le game design de jeux vidéo. Approches de l'expression vidéoludique*, Paris : L'Harmattan.
- Goldhaber M. H., 1997, The Attention Economy and the Net, *First Monday*, 2 (4) <http://firstmonday.org/htbin/cgiwrap/bin/ojs/index.php/fm/article/viewArticle/519/440>
- Hennion A., 1993, *La passion musicale. Une sociologie de la médiation*. Paris : A.M. Métailié.
- Husserl E., 1991, *Expérience et jugement*, Paris : Presses universitaires de France.

- Latour B., 1996, *Petite réflexion sur le culte moderne des dieux faitiches*, Paris : Les empêcheurs de penser en rond.
- Latour B., Lepinay V., 2008, *L'économie, science des intérêts passionnés. Introduction à l'anthropologie économique de Gabriel Tarde*. Paris : La Découverte.
- Le Diberder A., Le Diberder F., 1997, *L'univers des jeux vidéo*, Paris : La Découverte.
- Norman D.A., Shallice T., 1984, Attention to action: willed and automatic control of behaviour. In Schwarz, G., *Consciousness and self regulation*: New York: Plenum Press.
- Orléan A. (ed.), 1994, *Analyse économique des conventions*, Paris : Presses universitaires de France.
- Ribot T., 1889, *Psychologie de l'attention*, Paris : F. Alcan.
- Rueff J., 2008, Où en sont les Game Studies ? *Réseaux*, 26 (151), pp. 133-166.
- Schneider W., Shiffrin, R.M., 1977, Controlled and automatic human information processing. I: detection, search and attention. *Psychological Bulletin*, 84, pp. 1-66.
- Simon H. A., 1971, Designing Organizations for an Information-Rich World. p.37-72 In Greenberger, M. (ed.). *Computers, Communication, and the Public Interest*, Baltimore: The Johns Hopkins Press.
- Stiegler B., 2001, *La technique et le temps, T.3 : Le temps du cinéma et la question du mal-être*, Paris : Galilée.
- Tarde G., 1890, *Les lois de l'imitation*, Paris : Alcan. Réédition Paris : Les empêcheurs de penser en rond, 2001.
- Zalila Z., 2003a, Évaluation subjective : les mathématiques du flou, une voie vers les testeurs numériques? p. 43-62 In *Actes 5e Rencontres du Marketing Sensoriel, Comment donner du sens à son produit : méthodes et outils d'évaluation de la qualité perçue*, EUROSYN Human Engineering, Paris.
- 2003b, Théorie du flou et modèles de décision et d'évaluation, In Seitz F., Terrin J.J. (eds), *Architecture des systèmes urbains*, Paris : L'Harmattan.

> DESIGN ET CONCEPTION

THOMAS GAON

Observatoire des Mondes Numériques en Sciences Humaines

Thomas.gaon@gmail.com

LE RESSORT DE L'ANGOISSE DANS LES JEUX VIDÉO UNE ÉBAUCHE DE CYBERPSYCHOLOGIE CLINIQUE

Résumé. — Dans cet article, nous ouvrons une piste de recherche en appliquant la théorie psychanalytique de l'angoisse aux jeux vidéo. Plus spécifiquement, nous montrons en quoi la présence de l'angoisse dans les contenus esthétiques et narratifs mais aussi dans le *gamedesign* constitue un ressort ludique. À partir de témoignage de joueurs et d'observations, les différents types d'angoisse et leurs intensités permettent de pointer d'une part la dynamique du jeu vidéo et d'autre part les limites haute et basse de la pratique vidéoludique qui se manifestent par l'interruption du jeu.

Mots clés. — Jeux vidéo, *gamedesign*, angoisse, psychanalyse, médiation.

Dans cet article, nous ouvrons une piste de recherche en appliquant la théorie psychanalytique de l'angoisse aux jeux vidéo. Plus spécifiquement, nous montrons en quoi la présence de l'angoisse dans les contenus esthétiques et narratifs mais aussi dans le *gamedesign* constitue un ressort ludique. Si notre propos démontre sa pertinence, l'explicitation de la présence variée de cet affect lors de la pratique vidéoludique pourrait être employée dans deux champs. Du point de vue ludologique, d'une part, pour expliquer et pointer l'attrait ou le rejet de certaines séquences de jeux vidéo par des joueurs. En psychologie clinique, d'autre part, afin de mettre en évidence le contenu latent du matériel vidéoludique et favoriser son emploi dans le travail clinique. Pour notre propos, nous laisserons volontairement de côté les éléments se rapportant au contexte socioculturel et au cadre de la pratique ludique. Sauf exception, les situations de jeu sur lesquelles se base cette réflexion ont eu lieu en solitaire. La méthodologie employée se base sur la récolte informelle de témoignages et d'observations issus de notre entourage, de participants à des formations sur le jeu vidéo, de patients adolescents reçus en psychothérapie¹ et de notre propre pratique vidéoludique.

Des angoisses structurantes

L'angoisse surgit lorsque les capacités adaptatives du Moi sont dépassées par une tension vécue comme menaçante, que cette situation soit d'origine interne ou externe, que l'équipement maturatif soit défaillant ou encore inexpérimenté. La psychanalyse distingue deux concepts corrélés de l'angoisse. Premièrement, le phénomène d'angoisse automatique comme réaction spontanée de l'organisme à une situation traumatique² (Freud, 1926). Un danger déborde le Moi et menace son existence même car le manque de représentation rend impossible toute figuration, toute pensée ou mise en lien. Secondairement, le signal d'angoisse intervient comme dispositif pour avertir de l'imminence de la résurgence du danger par identité de perception d'avec la situation traumatique (Freud, 1926.). Le signal d'angoisse reproduit sous une forme atténuée l'angoisse automatique. Il est émis par le Moi pour déclencher ses opérations de défense et fonctionne comme « un symbole mnésique » ou « symbole affectif » (Laplanche, Pontalis, 1994 : 447-448). L'angoisse telle que la conçoit la psychanalyse est très majoritairement inconsciente. Elle sillonne la toile de fond du psychisme

¹ En tant que psychologue clinicien, l'auteur conduit des psychothérapies d'inspiration analytique dans le cadre de la consultation « jeunes consommateurs » du centre d'addictologie Le Littoral, Centre Hospitalier Intercommunal de Villeneuve St-Georges (94). L'auteur travaille également en crèche et halte-garderie à Colombes (92) d'où est issue son expérience d'observation du jeu infantile.

² « Par situation traumatique il faut entendre un afflux non maîtrisable d'excitations trop multiple et trop intense. » Laplanche et Pontalis (1994). Le traumatisme est ici considéré comme l'au-delà du pare-excitation sans qu'il implique un événement unique et massif ni une désorganisation pathologique persistante. Tout enfant est confronté à une série de microtraumatismes qui le structure.

en forçant continuellement et de manière fluctuante le Moi à agir, à penser, à trouver des représentations et des symboles pour écarter, sceller ou lier la menace infinie et inconnue qui a réduit, dans les situations traumatiques, le Moi à l'impuissance (Jeanclaude, 2002). Dans cet article, le terme d'angoisse désigne le signal d'angoisse.

Des différents types d'angoisses

Au cours du développement psychique, à chaque stade de structuration du Moi correspond un au-delà de ses capacités de gestion qui conduit à un type d'angoisse particulier. La persistance des stades précédents lors de l'ontogenèse implique que ces différentes angoisses sont liées entre elles à la manière de poupées gigognes, chacune rappelant l'autre, de la plus évoluée à la plus archaïque. En fonction de son histoire et de son développement psychique, chaque individu est plus ou moins sensible à un type spécifique d'angoisse, mais nul n'y échappe. Les types d'angoisses sont : les angoisses primitives (Winnicott, 1970) ; paranoïdes (Klein, 1952) ; dépressives (Klein, 1952) ; l'angoisse de castration (Freud, 1909) et les angoisses devant le Surmoi (Freud, 1923 ; Tisseron, 2007). Dans le tableau I, nous avons différencié des sous-types et des mots-clés se rapportant aux ressentis et aux thèmes liés.

Tableau I. Les types d'angoisses.

Type d'angoisse	Sous-type	Mots clés
Angoisses primitives Agonies impensables	Chute	« Tomber à jamais » Gravitation inexorable
	Morcellement	Éclatement Démantèlement Schéma corporel menacé
	Annihilation	Désintégration Évanouissement Implosion Discontinuité
	Indifférenciation	Fusion Indistinction
		Surprise Inquiétante étrangeté Retour du même
Angoisses paranoïdes	Persécution	Paranoïa Persécution Intrusion Domination
	Dévoration	Engloutissement Submersion Avalément
Angoisse dépressives		Abandon Détresse Solitude Vide Séparation
Angoisse de castration		Perte de l'avoir Blessure Sanction Infériorité
Angoisses devant le surmoi	Angoisse morale	Mal Transgression Méchanceté
	Angoisse sociale	Exclusion Honte Humiliation

Le jeu comme épreuve de l'angoisse

Parmi les fonctions psychiques attribuées au jeu, l'élaboration de l'angoisse constitue un processus inconscient repérable dès la petite enfance (Freud, 1920 ; Klein, 1932 ; Winnicott, 1971). Nous soutenons ici que la mise en jeu de l'angoisse dans l'activité ludique est fondée sur la modalité de gestion dans l'après-coup d'une situation anxiogène³ et représente une composante *sine qua non* du jouer, de l'intérêt trouvé dans l'activité et dans le même temps sa limite. Comme le souligne Donald W. Winnicott, « jouer est essentiellement satisfaisant, ce qui se vérifie même s'il conduit à un degré élevé d'angoisse ». Et cet auteur d'ajouter, comme nous l'évoquerons par la suite, pour le jeu vidéo qu'« il y a un degré d'angoisse insupportable qui, lui, détruit le jeu » (Winnicott, 1971 : 74).

Pour expliquer cette présence de l'angoisse et donc d'un déplaisir dans le jeu de l'enfant, Sigmund Freud évoque la compulsion de répétition et la pulsion d'emprise (Freud, 1920 : 58). Ces éléments soulignent d'une part l'aspect dynamique qui pousse l'enfant au *play* infantile afin d'abréagir l'affect et d'autre part l'aspect inconscient du processus. De manière générale, l'enfant ne sait pas de façon totalement consciente pourquoi il a choisi ce jeu ni comment son jeu se déroulera. Cette incertitude primordiale qui caractérise le jeu dans son déroulement et son issue doit être reliée à la situation traumatique initiale dans laquelle le Moi était dépassé, menacé et incapable. Le jeu constitue en ce sens une conquête moïque, un passage du non-moi au moi, de l'inconnu au connu. La répétition du jeu de l'enfant marque la nécessité du travail psychique à l'œuvre. La modification de la forme du jeu au cours de sa répétition scande les paliers ou étapes accomplies jusqu'au dépassement de l'angoisse si le processus est réussi. Le gain de plaisir ou satisfaction provenant du jeu est lié à la diminution de la tension accordée par la maîtrise sur la situation ludique dénotant – ou valant pour, selon les termes de Gregory Bateson (1977 : 209) – la situation de premier degré.

Étant donné que l'angoisse est un signal émis par le Moi pour alerter de l'imminence de sa faillite et déclencher sa réponse, nous postulons l'idée que celui-ci pourrait inconsciemment projeter ou émettre de l'angoisse à dose contrôlée pour initier un jeu dans un cadre. Le jeu pourrait être ainsi considéré comme « une mithridatisation » adaptative, c'est-à-dire la mise en jeu *a priori* contrôlée d'une angoisse afin de s'en prémunir par l'élaboration de défenses *ad hoc*. Dans le cas du *play*, cette mithridatisation s'exprimerait par l'invention de scénario et d'obstacles ; dans le *game*, l'angoisse a été préalablement intégrée à la

³ À la lumière de la deuxième théorie de l'angoisse (Freud 1926, ISA), une relecture possible du célèbre jeu de la bobine dans « au-delà du principe de plaisir » donne à voir *in vivo* le dispositif du signal d'angoisse. La situation initiale et traumatique de séparation d'avec la mère est ré-actualisée de façon atténuée dans l'aire transitionnelle. La mise en place de défense subséquente, notamment l'identification à l'agresseur permise par le passage de la passivité à l'activité, indique une modalité princeps d'élaboration de l'angoisse.

structure du jeu et est rencontrée par le joueur. Le *game* serait un *play*⁴ objectivé, externalisé et standardisé dont l'organisation réglée vise à contenir – au sens plein du terme – l'angoisse.

L'angoisse est donc une tension intrinsèque et inhérente au jeu. « Angoisse-tension » qui varie en fonction de la difficulté c'est-à-dire la limite adaptative du Moi. Au niveau métapsychologique, la qualité de la liaison entre l'affect et les représentations rend compte du degré d'angoisse. Au degré maximal d'angoisse correspond la sidération, l'impossibilité de lier l'affect à la représentation. La surprise comme le sursaut ou « *jump scare* » est ainsi une surtension ou sidération passagère. Au degré minimal, l'absence d'affect empêche le tramage des représentations : c'est l'ennui. L'organisation même du jeu transcrit les variations de l'angoisse ressenties par le Moi et sa gestion dont certaines manifestations psychomotrices peuvent être repérées. Ainsi durant le jeu, au gré de l'intensité de l'angoisse liée à la difficulté du jeu et à sa sensibilité, le joueur navigue-t-il au sein d'un spectre (Cf. tableau 2)⁵.

Tableau 2. Organisation du jeu selon le degré d'angoisse.

Degrés d'angoisse	Liaison représentation-affect	Organisation du jeu	Manifestation psychomotrice
Maximum	Aucune	Pas de jeu	Sidération
10	Instable	Interrompu	Agitation
9	Vacillante	Désorganisé	Frénésie, manie
8	Unique	Ritualisé	Compulsion
7	Restreinte	Procédural	Hésitation
6	Solide	Adapté	Concentration
5	Équilibre	Créatif	Immersion
4	Fluide	Changeant	Amusement
3	Lâche	Versatile	Distract
2	Décousue	Désorganisé	Très distract
1	Infime	Interrompu	Amotivé, lassé
Minimum	Aucun	Pas de jeu	Ennui

⁴ Selon l'approche psychanalytique de Winnicott, le *play* peut être défini sur le modèle du jeu infantile, comme une forme de jeu initié spontanément par le joueur et se déroulant librement dans l'aire transitionnelle comprise entre le monde interne du joueur et la réalité physico-sensible. Le *game* peut être défini comme tout jeu possédant des règles externes, explicites et objectives auxquelles le joueur se conformerait de façon consciente. Comme nous l'indiquons dans cet article, il existe un continuum qui va du *play* au *game*.

⁵ Cette conception du jouer à mi-chemin entre angoisse et ennui recoupe l'expérience optimale ou *flow* décrite par Mihaly Csikszentmihalyi (2004).

Le jeu vidéo et ses angoisses

Le jeu vidéo et son dispositif inclus constituent une machine dont le but est de permettre le « jouer » (Gaon, 2002). Le jeu vidéo devrait « contenir l'angoisse », c'est-à-dire à la fois instiller ou receler pour le joueur des sources d'angoisses puisque le joueur ne crée pas le jeu vidéo et n'y apporte aucun matériel objectif, se contentant de le déduire et/ou de le révéler. Mais le jeu devrait également protéger le joueur contre cette angoisse afin que le jeu se poursuive. Le jeu vidéo est structuré par ce processus d'équilibrage par lequel : le jeu vidéo (1) suscite une tension (2) au sein d'un cadre prévenant son débordement et (3) donne les moyens au joueur d'être actif dans la réduction de cette tension dans des proportions contrôlées. Sans pouvoir développer davantage, le tutoriel, le niveau de difficulté global (facile à expert) ou son augmentation au cours des niveaux (niveau 1 – final) mais aussi la possibilité de continuer (vies, crédits) et de reprendre (*restart*, sauvegarde) sont tous basés sur cette logique.

L'anxiogenèse⁶ repose en premier lieu sur le dispositif vidéo-ludique, c'est-à-dire schématiquement l'interface et l'interactivité. Ces deux éléments importants ne sont ni totalement spécifiques au jeu vidéo ni créés à dessein par le designer. Ils sont inhérents au dispositif du virtuel. Néanmoins, le designer veille à protéger l'utilisateur de ces éléments notamment en programmant correctement son jeu afin que celui-ci fonctionne normalement, *i.e.* sans bugs. D'autre part, il se repose principalement sur la culture technique et vidéoludique de l'utilisateur auquel il adjoint un livret de jeu et en améliorant l'interactivité⁷. Certains *game designers* comme Hideo Kojima se servent volontairement des composantes anxiogènes du dispositif pour leurs œuvres en simulant des bugs d'affichages ou sonores, des écrans noirs, des blocages de manettes ou des menaces de perte de sauvegarde. Cependant, nous laissons pour plus tard et avec l'apport d'autres collègues⁸, le développement théorique de ces angoisses liées au dispositif du virtuel.

Enchâssé dans le dispositif, le jeu vidéo lui-même ou *software* dispose du triptyque suivant pour susciter l'angoisse : l'esthétique perceptive incluant le visuel et le sonore⁹, les situations comprenant celles de l'avatar¹⁰ et la narration au sens global, et enfin deux éléments du *gamedesign*, l'affichage ou *User Interface* et l'interactivité au sens précis ici d'*input-feedback* via les contrôles (souris, manette, clavier). Au cours de notre enquête, nous avons relevé certains éléments anxiogènes au sein de ces catégories et les avons regroupés sous les différents

⁶ Néologisme signifiant l'implémentation d'éléments anxiogènes afin de susciter l'angoisse.

⁷ Notamment par la fluidité de la coordination, le repérage du répertoire d'action, le détournement de l'avatar, etc.

⁸ Serge Tisseron et Yann Leroux s'y intéressent particulièrement.

⁹ Dans les témoignages de joueurs, rares furent les évocations de l'élément tactile ou vibrant. Nous l'avons donc laissé de côté.

¹⁰ Par avatar, nous désignons toute manifestation de la présence active et identitaire du joueur. Séminaire Avatar 2007-2008 (OMNSH, INA) non publié.

types d'angoisse auxquels ils renvoient¹¹. Nous donnons aussi quelques exemples de combinaisons d'angoisses signant leurs liens structurels en poupées gigognes.

Angoisses primitives

Les angoisses primitives, comme l'adjectif l'indique, sont les plus profondes du psychisme humain. Contre elles sont érigées les défenses psychiques les plus structurantes et fondamentales. Elles touchent principalement au corps comme base du psychisme¹² : son maintien (chute), son unité intersensorielle (morcellement), sa contenance (annihilation) ou sa fonction de filtre (indifférenciation). À ce stade primitif, le Moi en voie de constitution est extrêmement fragile, sa destruction est prévenue par le moi-auxiliaire et le pare-excitation parental.

L'angoisse de chute

L'angoisse de chute a pour source une gravitation inexorable. Le mouvement continu et infini, en général du haut vers le bas, évoque le « tomber à jamais ». L'affaissement ou la disparition de la base ou du support y renvoient par association.

Tableau 3. L'angoisse de chute.

Angoisse de chute Gravitation Inexorable Infini		
Catégorie	Sous-catégorie	Éléments anxiogènes
Esthétique perceptive	Visuel	Mouvement perpétuel
		Effondrement liquéfaction
	Sonore	Son persistant haut-bas
Situation	Avatar	Chute Projection
Gamedesign	Affichage	Baisse continue de jauge Décompte
	Interactivité	Contrôle Inutile

La très grande majorité des jeux dits de plateformes 2D ou 3D contiennent l'angoisse de chute. Des jeux de puzzle gravitationnels comme *Tétris* ou *99 blocks* figurent l'inexorabilité de la chute. Certains jeux de courses dont le parcours est bordé de précipices (*Mario Kart*, *Super Monkey Ball*). Les jeux d'action/aventure

¹¹ Notre liste a le souci de l'exhaustivité mais elle restera *a fortiori* toujours incomplète. Les titres des jeux vidéo dont sont issus les éléments anxiogènes cités n'ont pas toujours pu être fournis par les témoins.

¹² Cf. D. Anzieu, *Le Moi-peau*, 1995.

disposant de trappes, de gouffres et de vides (*Prince of Persia*, *Mirror's Edge*). Les séquences de chute du décor et de tremblement de terre. Les séquences de combat dans lesquels l'avatar est projeté en l'air sans connaître le point d'arrêt – projeté par le tank dans *Left 4 Dead* (L4D). Dans le *game design*, les séquences où une jauge baisse continuellement (la jauge de santé dans *Lost Planet* ou les hack'n slash¹³ tels *Diablo* lorsqu'on est empoisonné). Toutes les séquences où un décompte, un chronomètre, s'enclenche sans que le joueur ne sache *a priori* pourquoi, ni comment l'arrêter – scène finale de *Resident Evil I* (REI). Enfin, dans l'interactivité lorsque les contrôles sont ostensiblement inutiles. Un exemple classique de jeu vidéo reposant sur l'angoisse de chute est *Marble Madness* dans lequel le joueur contrôle une boule sur un parcours bordé de précipices, boule sur laquelle son contrôle est parfois rendu inutile par l'inertie.

L'angoisse d'annihilation

L'angoisse d'annihilation a pour principe la fin définitive, la destruction totale et par extension la perte de continuité. Si l'on prend l'exemple d'un électrocardiogramme sonore, l'angoisse d'annihilation provient du silence entre deux pulsations, cette interruption silencieuse si elle est prolongée est encore plus angoissante que le son plat qui signifie l'arrêt du cœur et donc clôt l'angoisse.

Tableau 4. Angoisse d'annihilation.

Angoisse d'annihilation Désintégration Évanouissement Implosion Discontinuité		
Catégorie	Sous-catégorie	Éléments anxiogènes
Esthétique perceptive	Visuel	<i>Fade to black</i>
		Assombrissement centripète
	Sonore	Intermittence ou saccade
		<i>Fading</i> ou arrêt brutal
Situation	Avatar	Intermittence ou saccade
	Narration	Disparition ou intermittent
<i>Gamedesign</i>	Affichage	Évanouissement, assommé
	Interactivité	Disparu ou intermittent
		Aucun contrôle
		Contrôle Intermittent

¹³ Les types de jeux (*hack'n slash*, *beat them all*, *shoot them up*) sont cités sans italique tant leur usage est passé dans la langue française. De même nous avons conservé les acronymes RPG, RTS et FPS. Les jeux vidéo sont cités sans numéro de série quand le propos est valide pour tous. Enfin nous avons mis en initiales les plus cités après leur première écriture. Se reporter au lexique pour leur détail.

Tous les signes de fin figurés par un écran uni (noir, blanc, rouge) et persistant évoquent l'angoisse d'annihilation. Celle-ci peut être également évoquée par la disparition de l'avatar (désintégration dans les *shoot them up*) ou son intermittence lorsqu'on est assommé – *Max Payne 2*, *Metal Gear Solid 3* (MGS3) – ou que l'éclairage s'éteint ou aveugle comme dans les FPS (*Doom 3*, *Half-life*, flash bang dans *Counter Strike*) et les survival horror. Pour le *game design*, la disparition de l'affichage qu'il soit diégétisé ou non, va de pair avec la désintégration. L'interactivité est nulle ou intermittente selon les cas. La tension peut-être augmentée de manière générale avec la durée du néant et plus particulièrement si les éléments sont imprévisibles et inexplicables, sans mention écrite (*game over*) ou musicale.

L'angoisse de morcellement

L'angoisse de morcellement représente la perte d'unité entre les différents sens, fonctions ou membres d'un corps unifié ou d'un ensemble.

Tableau 5. Angoisse de morcellement.

Angoisse de morcellement Éclatement Démantèlement Schéma corporel menacé		
Catégorie	Sous-catégorie	Éléments anxiogènes
Esthétique perceptive	Visuel	Élément épars
		Anomalie du schéma corporel
	Sonore	Inadéquation Image-Son
Situation	Avatar	Unité séparée
Gamedesign	Affichage	Désordre
	Interactivité	Contrôle chamboulé

L'exposition d'éléments démantelés, c'est-à-dire faisant auparavant partie intégrante d'un ensemble, est susceptible d'évoquer l'angoisse de morcellement. Les blocs, les débris de construction et les pièces des jeux de puzzle, les membres de corps humains (jeux de combat ou FPS violents tels que *Conan* ou *God of war*) ou d'une formation militaire (RTS tels *Warcraft* ou *Total War*) qui sont dispersés et ne peuvent plus être liés ou regroupés renvoient à cette angoisse. Lorsque le contenant unifiant explose, par exemple lors de la dispersion des objets de l'inventaire quand l'avatar décède (*Diablo 1*). Les monstruosité qui portent atteinte au schéma corporel recèlent également une dose d'angoisse de morcellement tels ceux de *Silent Hill 2* (SH2) (mannequins inversés, homme pyramide). L'inadéquation image-son est peu utilisée, mais de façon relativement efficace dans *Bioshock* lorsque les jingles commerciaux désuets couvrent les images d'un assaut violent. Dans l'affichage quand l'inventaire est désordonné (RPG). Au niveau de l'interactivité, les contrôles sont inversés ou modifiés (*Bomberman*).

L'angoisse d'indifférenciation

Deux principes concourent à l'angoisse d'indifférenciation ou perte de l'individualité. C'est l'importante fonction de filtre, de la reconnaissance du semblable et du différent qui est ici à l'oeuvre¹⁴. Premièrement la fusion, en référence au retour au corps maternel, qui s'illustre par l'effacement des limites ou des cadres, notamment de l'intérieur/extérieur, noyant le sujet dans le tout. Le deuxième principe subséquent est la présence du même, de l'identique, qui avive la confusion des limites et conduit à la dépersonnalisation.

Tableau 6. Angoisse d'indifférenciation.

Angoisse d'indifférenciation		
Fusion Indistinction Surprise Inquiétante étrangeté Retour du même		
Catégorie	Sous-catégorie	Éléments anxiogènes
Esthétique perceptive	Visuel	Effacement des limites, flou
		Identique ou forte ressemblance
		Détail étrange du familier
	Sonore	Familier mais altéré
		Répété en boucle, lancinant
Situation	Avatar	Désorientation, perte de repère
		Double, multitude identique
	Narration	Confusion de cadre
Gamedesign	Affichage	Brouillage
	Interactivité	Feed-back flou ou anormal

En conséquence, l'angoisse d'indifférenciation est toujours présente lorsque le joueur ne trouve pas la trace de son activité dans le cadre de l'image vidéo-ludique ou *a fortiori* lorsqu'il ne la reconnaît pas comme sienne. Sa projection identificatoire dans l'image que ce soit au travers d'un personnage ou d'un autre signe (curseur, cible, main invisible) est alors défaillante ou instable. Dans ces cas, le moi du joueur est menacé car il ne dispose pas de la capacité fondamentale d'identifier ses limites (moi/non-moi) notamment par son activité. Il ne distingue plus ce sur quoi s'étend son contrôle (le moi et les objets du moi) et ce sur quoi il n'a pas de contrôle (par déduction le non-moi). Tout joueur commençant un jeu cherchera immédiatement à résoudre cette angoisse en déduisant et en détournant par l'interactivité (test initial des contrôles) sa forme (moi) du fond

¹⁴ Précisons d'emblée que cette angoisse d'indifférenciation est liée à la nature même du virtuel interactif en ceci que l'interactivité, la trace de l'activité, est la preuve signifiante de l'existence individuelle ou unique (de la représentation) du sujet.

(non-moi). Les néophytes du jeu vidéo sont souvent bloqués à cette phase du : « Je ne vois pas où je suis ! » ou « Je suis qui ? ! ».

Pour ce qui est de la fusion dans l'esthétique perceptive visuelle, on trouve tout ce qui rend indistinct, gêne la visibilité ou empêche l'inscription de traces et par là même conduit à la désorientation. Ce procédé est utilisé dans les *survival horror* et les RTS pour la vision (obscurité, brouillard, flou) ou les propriétés des monstres (invisibles, camouflés) et dans les FPS (obscurité ou fumigènes). Dans les jeux de plateformes ou d'action lorsque le personnage passe devant un fond de même couleur (caméléon) ou derrière un paravent/mur (dissimulé). Au niveau sonore et verbal, l'indistinction s'illustre par le grésillement et l'incompréhensible. De façon majorée lorsque le contenant (l'adresse) est bien pour soi mais le contenu (le message) semble destiné à un autre : serais-je (moi), cet autre (non-moi) à qui l'on parle ? Cette confusion de cadre peut être utilisée également entre l'avatar et le joueur, lorsqu'on ne sait pas à qui un PNJ s'adresse (MGS2)¹⁵.

Dans la même logique, les procédés anxiogènes du *gamedesign* touchent au brouillage de l'affichage notamment de localisation de soi comme l'arrêt du radar – *Aliens Versus Predator 2* (AvP2) – ou de la mini-map. Deux procédés du *gamedesign* peuvent être utilisés pour amener à la fusion des cadres par brouillage du feed-back. Le feedback visuel peut-être absent par exemple quand l'avatar est invisible, ou anormal lorsqu'on frappe un monstre mais c'est l'avatar qui perd de la vie comme s'il était une partie de l'autre (effet miroir).

Le même ou l'identique peuvent provoquer de nombreuses confusions anxiogènes. En premier lieu parce que la présence de l'identique annule la perception notamment visuelle comme critère discriminant d'individuation (savoir qui on est) ou la possibilité de se re-trouver (où on est). Visuellement en vue non subjective, lorsque l'avatar est entouré de PNJ ou d'objets présentant une forte ressemblance et diminuant le repérage de soi (*Dynasty Warriors*, les *manic shooters*)¹⁶. En deuxième lieu, de façon plus élaborée et subtile, l'identique ou le même peuvent provoquer une angoisse d'indifférenciation soit parce que là où on attendait du même, du familier, on trouve du différent (surprise et inquiétante étrangeté) soit inversement parce que là où on attendait du différent on trouve du même (retour du même).

L'inquiétante étrangeté¹⁷ se manifeste quand un élément bien connu du joueur est subtilement modifié et perçu par le joueur. Une intégration solide du moi est alors remise en cause, provoquant l'angoisse, ce qui était certain ou familier ne l'est plus totalement. Dans les jeux vidéo le *processus princeps* relève de l'habitation puis de sa mise en échec : tous les ponts de bois sont solides puis

¹⁵ Les sujets psychotiques sont particulièrement sensibles à ce type de confusion.

¹⁶ Éliminer les ennemis constitue alors le moyen de se dégager de l'indistinction.

¹⁷ Concept issu de l'article « L'inquiétante étrangeté » (Freud, 1919) et rediscuté par Jeanclaude (2002 : 127).

un pont craque ; cette pièce que j'ai déjà vue est différente ; le bruit de mes pas semble plus lourds (SH3). Bref, toute anomalie légère et inexplicable qui conduit à une étrangeté, une bizarrerie. Une musique ou la tonalité d'une voix familière légèrement altérées ou déformées peuvent provoquer cette angoisse d'autant plus si elles sont habituellement associées à un confort ou à une sécurité. Le *survival horror* repose beaucoup sur ces procédés de surprise dont la forme mineure est l'inquiétante étrangeté – *Silent Hill* (SH).

Le retour du même émerge lorsque une ou des logiques de différenciations individuantes sont mises en échec ou contredites de façon répétée et identiquement. L'immutabilité signe la toute-puissance du cadre ou du non-moi, en référence au corps maternel dont le sujet ne pourrait se différencier. Les labyrinthes, les déserts, les sempiternels retours au même endroit ou à la même situation augmentent sensiblement l'angoisse conduisant régulièrement vers la désorganisation et l'arrêt du jeu. Au niveau sonore, les ritournelles, la musique identique et répétée quelle que soit la situation provoquent un sentiment d'immobilité narrative et d'indifférenciation.

Angoisses paranoïdes

Les angoisses paranoïdes succèdent aux angoisses primitives dans l'évolution psychique. Elles concernent principalement la confrontation du Moi fragile à un grand Autre peu identifié et vécu comme extrêmement menaçant.

Les angoisses de persécution

Les angoisses de persécution se structurent principalement à partir de l'angoisse d'indifférenciation. Nous proposons ici un déroulé régrédié des formes de persécution¹⁸ :

- On m'en veut (de quelque chose) sans que je ne sache pourquoi (persécution généralisée, paranoïa)
- L'Autre veut quelque chose de moi dont je ne sais rien (persécution)
- L'Autre veut quelque chose à l'intérieur de moi, c'est pour ça que je n'en sais rien (intrusion, pénétration)
- Quelque chose (de l') Autre à l'intérieur de moi m'en veut (attaque interne)
- L'Autre à l'intérieur de moi veut quelque chose (contrôle, automatisme, domination)

¹⁸ Ces formes sont issues du « cas » Schreber (Freud, 1911) et des développements de Mélanie Klein (Klein et al., 1952).

Tableau 7. Angoisses de persécution.

Angoisses de persécution Paranoïa Persécution Intrusion Domination		
Catégorie	Sous-catégorie	Éléments anxiogènes
Esthétique perceptive	Visuel	Menaces externes ou internes
		Source d'attention
	Sonore	Alerte Rapprochement récurrent
Situation	Avatar	Traque inlassable
		Seul contre tous
		Être dominé Être contrôlé
Gamedesign	Interactivité	Parasitage

Tous les types de menaces dirigées spécifiquement et de façon persistante vers l'avatar ou le représentant du joueur évoquent l'angoisse de persécution. Pour fonctionner au mieux, la puissance de la menace doit être largement supérieure aux capacités de l'avatar (horde innombrable ou invincibilité du persécuteur). De façon externe, il peut s'agir d'armes, de caméras, de cibles ou de viseurs apposés sur l'avatar. Les menaces (objets, monstres, missiles) dites à « tête chercheuse » (*aggro* dans les MMORPG, *Lode Runner*) sont particulièrement efficaces et d'autant plus s'ils ne ciblent qu'un joueur parmi des alters ego (« Pourquoi moi ?! Toujours moi ?! »). De façon interne, la source anxiogène est un objet porté contre son gré par l'avatar, le menaçant telle une bombe à retardement (*Mario Kart*) ou un parasite, une maladie (*Bomber Man*). Les sources d'attention sont des éléments qui attirent particulièrement la menace sur le personnage. Il peut s'agir d'un drapeau (FPS mode *capture the flag*), d'une malédiction ou d'un état particulier non désiré (« boomé » dans L4D) et par extension toute forme de détecteurs (lumière de mirador, faisceau lasers, gardes) qui déclenchera la traque. Les sirènes d'alerte (MGS), les bruits de pas, les hurlements (L4D) qui se rapprochent ou la répétition du thème de l'Ennemi invincible (RE3) permettent d'augmenter la pression angoissante sur le joueur.

Les situations paranoïaques par excellence sont l'arène – ou un huis clos dans lequel on est seul contre tous – et la chasse à l'homme. La menace peut surgir à tout moment et on ne peut faire confiance à personne (survival horror, *The thing*). Les FPS en réseau joués en deathmatch reposent principalement sur cette situation (*Quake*, *Counter strike*, *Unreal*).

La soumission ou domination peuvent être mise en scène lorsque le joueur est obligé, pour continuer à jouer, de réaliser certaines actions contre son gré ou désagréables (introduction de *Call of Duty 4*). Le contrôle, enfin, peut être instillé lorsque l'avatar dispose soudain d'une hétéronomie contraire au désir du joueur, il est contrôlé par un Autre. Dans l'interactivité, cela prend la forme d'un parasitage temporaire des contrôles.

L'angoisse de dévoration

L'étymologie même de l'angoisse¹⁹ renvoie au symptôme d'oppression thoracique durant la crise d'angoisse et au traumatisme de la naissance comme fondement physiologique et psychique de l'angoisse²⁰. L'angoisse de dévoration est sous-tendue par le fantasme mortifère de retour à l'origine, au ventre maternel.

Tableau 8. Angoisse de dévoration.

Angoisse de dévoration Engloutissement Submersion Avalement		
Catégorie	Sous-catégorie	Éléments anxiogènes
Esthétique perceptive	Visuel	Aspiration avalement
		Enveloppes entraves
	Sonore	Couverture Sourdine
Situation	Avatar	Être submergé Être prisonnier Être englouti
Gamedesign	Interactivité	Inertie

Visuellement, toutes les ouvertures, notamment les bouches ou gueules d'ennemis, suffisamment grandes pour avaler totalement le personnage reposent sur l'angoisse de dévoration. Peut s'y adjoindre une aspiration comme les ventilateurs géants, les sables mouvants, les ennemis qui capturent (le *smoker* dans L4D). Il peut s'agir d'enveloppes ou contenants tels que l'eau, le sable, la boue ou toute matière visqueuse pouvant recouvrir, asphyxier et immobiliser ou ralentir comme les blobs, la bave (le *Boomer* L4D), les filets (les centaures dans *Titan Quest*) et par extension toute entrave tendant à l'immobilisation comme les blessures (*Resident Evil*, L4D), la perte d'énergie ou de carburant, etc. Une source de son ou de bruit suffisamment forte et persistante pour couvrir ou aspirer tous les autres (vent, ressac, cascade ou tourbillon) peut évoquer cette angoisse. L'effet sourdine ou étouffé fonctionne comme si une enveloppe invisible isolait l'auditeur du reste du monde (la mort dans L4D).

Les décors souterrains, vastes mais clos comme les donjons, les grottes, les tunnels ou les labyrinthes mais aussi les souterrains ou les maisons entières sont principalement employés pour angoisser par référence aux entrailles du corps

¹⁹ Le mot angoisse serait né au XII^e siècle, à partir du latin *angustia*. À l'époque, il est plutôt utilisé au pluriel : les angoisses sont alors synonymes d'étroitesse, de défilés ou de lieux resserrés

²⁰ Si Otto Rank a publié son ouvrage intitulé *Le traumatisme de la naissance* (1923) avant *Inhibition, Symptôme Angoisse* (Freud, 1926), Freud écrit dès 1900 : « La naissance est d'ailleurs le premier fait d'angoisse et par conséquent la source et le modèle de toute angoisse » (*L'Interprétation des rêves*, [1900 à 1929 selon les éditions], Paris, P.U.F, 1980, p.344).

maternel dont il faut trouver l'issue (modèle de la naissance). L'ultime confrontation contre la mère figurée (« le dragon », le gardien du lieu, le minotaure, le boss de fin) représente la séparation salvatrice faisant émerger le sujet. La plupart des jeux d'aventure ou RPG se structurent sur ce modèle.

Les situations d'attaque directe et immobilisante comme l'agrippement ou la morsure sont fortement anxiogènes (le *face hugger* dans *AvP2*, les zombies dans les *Resident Evil*) tout comme les séquences sous l'eau à l'image de la noyade car elles combinent les angoisses : d'engloutissement, de chute d'oxygène (baisse de jauge) et de hauteur (vers les profondeurs), d'indifférenciation par désorientation (manque de visibilité et de repérage, grand espace uni) et de morcellement (modification des contrôles lors de la nage).

Les histoires dont la situation initiale ou certaines séquences ultérieures reposent sur un statut de détresse ou de prisonnier sont légions comme dans *Another World* et *MGS 3*. Au niveau du *gamedesign* l'angoisse peut être évoquée par une inertie immobilisante dont on se dégage par un débattement des contrôles (les *Quick Time Event* dans *Resident Evil*, *Street Fighter*, etc.)

Angoisse dépressive

Tableau 9. Angoisse dépressive.

Angoisse dépressive Abandon Détresse Solitude Vide Séparation		
Catégorie	Sous-catégorie	Éléments anxiogènes
Esthétique perceptive	Visuel	Nature et objets morts
		Espaces infinis vides
	Sonore	Silence Écho
Situation	Avatar	Détresse, désespoir
	Narration	Abandon Enlèvement Séparation
Gamedesign	Affichage	Immobile, minimal
	Interactivité	Réduite au minimal

À ce stade du développement psychique, le sujet ne se sent plus au bord de la menace ou de la destruction comme précédemment. L'angoisse d'abandon est liée à la menace de perte d'un objet ou d'une personne essentielle et vitale en l'absence de laquelle le sujet se trouverait démuné et en détresse. L'objet est dit d'étayage et/ou d'amour, il représente la possibilité de la survie et de la vie elle-même : sans lui le monde est vide. Il doit donc y avoir préalablement une

figuration de cette dépendance vitale. Vis-à-vis des personnes, il s'agit en général d'un parent protecteur ou d'un objet d'amour (compagnon, fratrie).

La vision d'objets morts auxquels le personnage est lié, que ceux-ci soient des semblables (communauté humaine, frères d'armes, famille) ou des objets de dépendance (règne végétal nourricier pour les humains et les animaux), évoquent la perte et la détresse. Les paysages désertiques, post-apocalyptiques ou dépourvus d'habitants sont particulièrement saisissants par le vide qu'ils figurent et le sentiment de solitude subséquent (*Shadow of colossus*, *Ico*, *Fallout*, *Xenogears*). Le silence et l'écho constituent les deux éléments sonores liés au vide (*Ico*, *Shadow of colossus*).

Toute situation désespérée dans laquelle le sujet a perdu le précieux recours de l'autre qu'il avait jusque là évoquent l'angoisse d'abandon. Les modèles sont ceux du « dernier survivant » et du « blessé » dans les jeux par équipe que ce soient des MMORPG ou des FPS coopératifs (*L4D*, *RE5*). Les phrases typiques sont : « Je suis tout seul ! », « À l'aide ! S'il vous plaît ?! », « Venez me chercher ! », « Revenez vite ! ».

Les histoires débutant sur une perte, une séparation ou un enlèvement fourmillent dans la plupart des jeux de plateformes (*Donkey Kong*) ou d'aventures (*Zelda*), dans *les beat them all* (*Final Fight*), les RPG ou les *survival horror* (*Silent Hill*, *Projet Zéro 2*). L'emploi de la séparation au cours de la narration est parfois très marquant chez les joueurs (La mort d'Aeris dans *Final Fantasy 7*²¹ ou la séparation d'avec Yorda dans *Ico*).

Dans le *gamedesign*, l'angoisse dépressive est figurée par le minimal désespérant, c'est-à-dire ce qui reste quand l'Autre est parti. Le personnage est alors extrêmement vulnérable. Il lui reste un minimum de vie (santé en rouge dans les *survival horror*, écran noir/blanc dans *L4D*, profil ensanglanté dans *Silent Hill*). Par l'interactivité, cela est figuré par la réduction d'une variété à un unique contrôle, par exemple uniquement la vue (*L4D*) ou la marche (*RE5*, *Gears of War 2*).

Angoisse de castration

L'angoisse de castration prend forme à partir de la reconnaissance de la différence des sexes et du conflit œdipien. Le complexe d'Œdipe est le point nodal de la structure névrotique communément partagée. Sa résolution représente une évolution majeure du développement psychique et social. À partir de ce stade et désormais pour les sujets névrosés, l'angoisse de castration prend le devant de la scène. Les fantasmes inconscients majeurs sont l'inceste et le parricide conduisant à des représailles castratrices. La castration porte sur (1) la puissance

²¹ http://www.gamesetwatch.com/2007/06/gamesetq_your_oh_my_god_moment.php

possédée par le sujet et (2) sa prétention à la possession de cette puissance. La source d'angoisse de castration est donc d'une part (1) la menace d'ablation d'une partie détachable et phallique (symbole de puissance) et d'autre part (2) la sanction contre le souhait ou la tentative de posséder l'objet phallique. Les figures de la castration sont : (1) le retranchement, la perte ou le vol d'un objet de puissance possédé et par extension toute blessure. Et d'autre part : (2) l'échec, la sanction, la punition ou les représailles. En ce sens, toute lutte et toute évaluation dans laquelle il y a quelque chose à perdre (1) ou à gagner (2) sont sous-tendues par l'angoisse de castration. La logique binaire sous-jacente étant : avoir la puissance ou pas. Les sentiments d'échec ou d'infériorité en découlent. Le sujet perd (seulement) une partie de soi. Contrairement aux stades précédents, il n'est ni totalement en détresse, ni entièrement menacé ou détruit.

L'objet phallique quant à lui peut prendre de multiples formes à commencer par l'intégrité physique corporelle. Il peut s'agir d'un objet de puissance (objet magique, arme, unité militaire, etc.), d'un acquis ou d'un statut social (étape, niveau, score, médaille, privilège, etc.)

Tableau 10. Angoisse de castration.

Angoisse de castration		
Perte de l'avoir Blessure Sanction Punition		
Catégorie	Sous-catégorie	Éléments anxiogènes
Esthétique perceptive	Visuel	Menace Blessure
	Sonore	Casse, coup Verdict
Situation	Avatar	Conflit, combat Défi, épreuve
	Narration	Récupération du sien Vengeance Objectif à atteindre
Gamedesign	Affichage	Négatif, perte
	Interactivité	Diminuée

Les éléments visuels pouvant renvoyer à l'angoisse de castration sont en premier lieu toute chose menaçante qui pourrait blesser, mutiler ou retirer quelque chose. Pour exemple, les lames, qu'elles fassent partie d'armes (épées, haches, faux) ou de pièges (couperets, hélices, etc.) sont souvent présentes dans les jeux d'actions et de plateformes. En deuxième lieu, on peut retenir les images de blessures, d'arrachement (*God of war*), de dépossession (déshabillage dans *Ghost'n goblins*), de régression (*Rez*) ou de rétrécissement (*Mario Kart*, *Heretic*). Dans la continuité, les ennemis impressionnants, coriaces, violents, disposant d'attributs particulièrement proéminents (cornes, dents, armes, griffes) ou qui, par leurs actes ou leur seule présence peuvent réduire la puissance ou la stature

de l'avatar, sont à même d'évoquer la figure paternelle castratrice²². Les éléments sonores associés sont les sons de douleurs (*Rick Dangerous*), de casse et de coup ainsi que les sons de verdict, car tout jugement ou décision tranche quelque chose (*Mortal Kombat*)...

La grande majorité des situations proposées dans les jeux vidéo évoquent le conflit, le combat, ou le défi, l'épreuve et en ce sens, elles contiennent l'angoisse de castration. Les exposer toutes serait sans fin. Par raisonnement inverse, on peut signaler l'existence de jeux vidéo ou de certaines séquences qui en sont dépourvus ou très faiblement doté afin de montrer en quoi le principe même de jeu (*game*) diminue pour laisser place à la contemplation esthétique, à l'expérience sensorielle et à la rêverie. Ainsi *Rez*, *Flow*, les séquences de voyages (cavalcade de *Shadow of Colossus*) et la plupart des simulations de vie (*Les Sims*, *Nintendog*, *Alexandra Lederman*), d'exploration ou de point'n click (*Myst*) vont dans ce sens²³.

La narration repose également très majoritairement sur la triangulation œdipienne dans ces thématiques de conquête phallique parsemée d'obstacles (retrouver sa princesse, développer le potentiel de son personnage, se venger ou réparer). Dans l'affichage du *gamedesign*, les soustractions numériques (score, vie, argent, dégâts, etc.), les segmentations de jauge ou barre, les disparitions iconiques de bonus et d'objets de puissance du joueur, témoignent tous de la castration. Dans l'interactivité, il s'agit de la diminution de puissance (amplitude, mobilité) ou d'actions possibles (*shoot them up*).

Angoisses devant le Surmoi

Le Surmoi se structure au décours du complexe d'Œdipe notamment comme instance de régulation morale et sociale (Freud, 1923). Ces angoisses devant le Surmoi couvrent respectivement les périodes de la latence et de l'adolescence. Le sujet est désormais aux prises avec l'interdit moral intériorisé et la norme sociale.

Angoisse morale

La réalisation d'actes moralement mauvais peut conduire à une culpabilité ou à un dégoût de soi. L'angoisse morale est repérable par les conduites de réparation ou de rédemption postérieures à l'acte²⁴ ou à l'inverse par l'enfoncement dans

²² À ce propos, le psychanalyste Michael Stora rapporte le cas d'un jeune patient sidéré devant l'indétermination sexuelle d'un monstre particulièrement impressionnant. *Communication lors de la journée « Jeu vidéo : Création et Recherche »* Cité des Sciences et de l'Industrie, Paris, 5 juin 2008.

²³ Ces jeux reçoivent d'ailleurs davantage les suffrages du public féminin.

²⁴ Un jeune patient jouant à GTA IV se surprie de faire régulièrement des missions de police ou

une spirale de transgression désorganisatrice²⁵. Les jeux dotés d'un scénario comme les jeux d'aventure et les RPG sont susceptibles de receler ce type d'angoisse.

Tableau 11. Angoisse morale.

Angoisse morale Mal transgression méchanceté		
Catégorie	Sous-catégorie	Éléments anxiogènes
Esthétique perceptive	Visuel	L'interdit
		Le mal
	Sonore	Propos immoraux Insultes
Situation	Avatar	Transgression / Réprimande
	Narration	Choix moraux

Les figurations visuelles et sonores de l'interdit et du mal s'appuient principalement sur les repères moraux culturels occidentaux²⁶. Les situations de transgression morale sont rarement possibles/permises²⁷ par les concepteurs de jeux²⁸. Sinon elles s'adjoignent d'une réprimande (dispensée par un PNJ) ou d'une pénalité qui toutes deux visent à susciter consciemment l'angoisse morale. Le vol, l'attaque d'un innocent ou la non-assistance en sont des exemples.

La plupart des scénarios se structurent autour d'un affrontement entre le bien et le mal dans lequel l'avatar et son joueur sont souvent assignés au camp des « gentils ». Seuls quelques jeux vidéo comme les RPG offrent le choix du camp au joueur. Soit d'emblée (*Sacred*, *World of Warcraft*) soit au fur et à mesure (*Fable*, *NeverWinter Nights 2*, *Elder Scroll*). Les jeux de mafia (*GTA*, *Le parrain*) font exception en présentant un avatar évoluant dans un milieu pousse-au-crime au sein d'un espace de liberté²⁹. L'angoisse morale est particulièrement présente dans ces jeux de par cette liberté tentatrice qui éveille le désir et donc la transgression.

d'ambulance après un accident ou un carnage.

²⁵ Dans nos observations de *GTA*, un échec de mission ou une erreur est souvent le début d'une spirale de violence, accélérée par le jeu, qui se termine sur la position d'ennemi public et la mort. L'état d'excitation et de débordement du joueur dans ce moment et celui qui suit, furent particulièrement pertinent pour notre analyse.

²⁶ Ceci est à mettre en lien avec l'économie mondialisée de l'industrie vidéoludique.

²⁷ Le calque permis/possible du jeu vidéo renvoie à la structure ludique et la place des règles dans le jeu vidéo. Cf. S. Genvo, 2006.

²⁸ À l'exception notable des jeux du studio Rockstar (*GTA*, *Saints row*).

²⁹ Ces jeux dits *Sandbox* offrent une liberté au joueur par sa libre circulation au sein d'un environnement large, autonome et vivace.

Angoisse sociale

Les angoisses dites sociales sont liées au regard de l'autre, au fait que d'autres s'aperçoivent d'une partie subjective qui échappe au sujet. Cet acte va à l'encontre du Surmoi collectif du groupe. La honte et la menace d'exclusion définitive du groupe sont deux formes de l'angoisse sociale (Jeanclaude, 2002). Les jeux vidéo multijoueurs notamment en ligne sont prévalents pour la recéler car d'autres humains sont présents. Cette angoisse se traduit souvent par l'inhibition et le mutisme pour étouffer la subjectivité et son risque.

Tableau 12. Angoisse sociale.

Angoisse sociale Exclusion Honte Humiliation		
Catégorie	Sous-catégorie	Éléments anxiogènes
Esthétique perceptive	Visuel	Signes d'humiliation
	Sonore	Opprobre public
Situation	Avatar	Exclusion du groupe
	Narration	Opprobre
Gamedesign	Affichage	Classement Commentaires
	Multijoueurs	Vote Exclusion Provocation

La figuration visuelle de l'exclu a pour modèle le « bonnet d'âne ». Les annonces publiques (*Quake*, *Blood*), les huées (*Guitar Hero*) voire les moqueries (*Top Spin 3*) suite à un acte lamentable d'un joueur éveillent l'angoisse sociale. Les situations d'exclusion de groupe humain sont particulièrement pénibles pour les joueurs dans les jeux multijoueurs (« On veut pas de toi », « T'es nul !! »). Dans les scénarios, l'opprobre initial est souvent une injustice dont il faudra justifier. L'affichage de classement pointant la place de dernier et les commentaires humiliants concernant cette place ou un acte réalisé dans le jeu, sont des ressorts de l'angoisse sociale. Les possibilités permises par le *gamedesign* d'exclusion par vote (*L4D*) ou par décision du leader (MMORPG) y renvoient également ainsi que l'action de provocation ou *taunt* (jeux de combat).

Ouverture de piste de recherche

Nous ne doutons pas que les professionnels du jeu vidéo soient, au terme de cet article, en terrain largement connu. Cette traduction en termes psychanalytiques de processus vidéoludiques ne pourra que les conforter dans leur travail

quotidien. Ce qu'ouvre notre propos concerne la compréhension psychologique des interruptions de jeu, l'attrait ou le rejet pour certains éléments ludiques et l'évolution du médium jeu vidéo. L'interruption pourrait être liée à un « trop » ou à un « pas assez » d'angoisse pour un joueur donné en fonction de sa sensibilité. Cette interruption nous semble précédée par des paliers de désorganisation du jeu dont l'observation précise et valide reste à faire³⁰.

L'attrait ou le rejet individuel d'éléments ludiques reposerait sur la sensibilité à un type d'angoisse spécifique contenu dans ces éléments. Du côté positif lorsqu'il est capable de maîtriser cette angoisse grâce aux moyens offerts par le jeu. Du côté du rejet quand cela lui est impossible ou inutile. Classiquement, « incarner l'angoissant » constitue un moyen de le dominer³¹. Exposer d'autres moyens d'élaboration de l'angoisse utilisés dans le jeu vidéo nécessiterait un développement.

L'élargissement du public joueur conduit à la création de jeux dits *casual* et *fun* dont les éléments anxiogènes sembleraient – à dessein – moins prégnants. Parallèlement, d'après les joueurs de longue date, il y aurait de manière générale une diminution notable de la frustration et de l'angoisse (la fréquence ou la gravité de la mort)³² et ce, même si la représentation graphique anxiogène est augmentée³³. On peut dès lors s'interroger doublement sur les évolutions du médium et la place précise donnée à l'angoisse et, conjointement, sur l'évolution de la sensibilité à l'angoisse des joueurs au fur et à mesure de leur carrière vidéoludique.

Cet article est une ébauche de cyberpsychologie c'est-à-dire l'application de la psychologie clinique aux technologies interactives³⁴. Ce début d'explicitation du contenu latent du jeu vidéo pourrait être utilisé tant au niveau clinique que théorique. Dans les récits de patients, l'apparition croissante d'éléments liés à la pratique du jeu vidéo pourrait être interprétée à partir d'une compréhension accrue des types d'angoisses préférentiellement recherchée ou évitée par le patient³⁵. Les cliniciens utilisant le jeu vidéo en médiation thérapeutique³⁶ ont rapidement pointé le travail de l'angoisse et le matériel clinique exploitable qu'il représente dans la thérapie. Le choix de jeux vidéo spécifiques en fonction de leur

³⁰ Cf. Tableau 2. L'étude des procédures de test utilisées dans les studios éclairerait cette observation.

³¹ Dans le jeu *We love Katamari* – dont le principe est le regroupement d'objets épars et le grossissement proportionnel –, le sujet est mis à la place du dévoreur. Cela provoque un vif plaisir lié à la domination visible des angoisses de morcellement et de dévoration.

³² Le dernier *Prince of Persia* est exemplaire sur ce point. La mort ou la chute sont pratiquement impossibles.

³³ Notamment dans les jeux adultes dotés de représentations violentes.

³⁴ Sylvain Missonnier parle de la « psycho(patho)logie du virtuel quotidien » (Missonnier Lisandre, 2003)

³⁵ Cf. Flores, 2006.

³⁶ Cf. Stora, 2002 et Leroux, 2009, <http://www.psyetgeek.com>.

contenu anxiogène et des modalités de gestion offertes illustrerait l'affirmation de cette technique de soin.

Toutefois on peut s'interroger sur la position de *pharmakon*³⁷ que prend peu à peu le jeu vidéo dans le fonctionnement psychique et social des sujets. En effet, nous avons souligné l'ambivalence des fonctions antidépressives et protectrices que certains jeux vidéo pouvaient receler³⁸. L'inégale distribution des angoisses dans les jeux vidéo conduirait-elle certains sujets à chercher en vain celles manquantes pour leur travail psychique ou à l'inverse à se confronter répétitivement – compulsivement ? – à celles qu'ils éprouvent par ailleurs ? À partir de cela, c'est l'efficacité même de la fonction d'élaboration de l'angoisse par le jeu vidéo³⁹ qui doit être sérieusement évaluée. La créativité et la présence de l'autre, chères à Donald W. Winnicott, seraient-ils les piliers fondamentaux manquants au jeu vidéo pour permettre leur fonction de « thérapie en soi » (Winnicott, 1971 : 71) ? La fonction cathartique du jeu vidéo mériterait dès lors de plus amples développements afin de distinguer précisément ce qui revient à la simple décharge, à l'élaboration psychique en cours et/ou à la compulsion de répétition au service de la pulsion de mort.

Références

- Anzieu, D., 1995, *Le Moi-peau*. Paris : Dunod.
- Bateson G., 1977, Une théorie du jeu et du fantasme. p. 209 et sq In *Vers une écologie de l'esprit I*. Paris : Seuil.
- Csikszentmihalyi, M., 2004, *Vivre : la psychologie du bonheur*. Paris : R. Laffont.
- Flores T., 2006, L'homme à l'ordinateur. *Revue française de psychanalyse*. 5. pp. 1373-1389.
- Freud S., 1911, *Cinq psychanalyses*. Paris : Presses universitaires de France.
- 1919, L'inquiétante étrangeté p. 211-263 In *L'inquiétante étrangeté et autres essais*. Paris : Gallimard.
- 1920, Au-delà du principe de plaisir p. 49-127 In *Essais de psychanalyse*. Paris : Payot.
- 1923, Le moi et le ça. p. 245-305 In *Essais de psychanalyse*. Paris : Payot.
- 1926, *Inhibition Symptôme et Angoisses*. Paris : Presses universitaires de France.

³⁷ Terme de la Grèce ancienne, le *pharmakon* – le médicament –, dans le *Phèdre* de Platon, y désigne l'écriture, à la fois remède et poison : « ce qui remédie aux failles de la mémoire et ce qui affaiblit cette mémoire » (Stiegler; 2008 : 19). Selon Stiegler, le terme de *pharmakon* signifiait également, en Grèce ancienne, bouc émissaire, une signification que n'aurait pas relevée Jacques Derrida qui a théorisé le premier le concept de *pharmakon*, dans « *La pharmacie de Platon* » (dans « *La Dissémination* », Seuil, 1972). Le *pharmakon*, pour Stiegler, désigne aujourd'hui l'ambivalence des technologies de la mémoire actuelles, notamment des technologies numériques.

³⁸ Cf. Gaon, 2007.

³⁹ Ce que nous avons décrit comme la mithridatisation ludique.

- Gaon T., 2004, Jeu vidéo : l'avenir d'une illusion. *Adolescence*, 22 (1), pp. 43-51.
- 2007, Psychopathologie des jeux en ligne. *Carnet/PSY*, 121, pp.26-27.
- Genvo S., 2006, « Les conditions de validité de l'immersion vidéoludique : pour une approche descriptive de la jouabilité », *Ludovia 2006*, Saint-Lizier; http://www.omnsh.org/article.php3?id_article=88.
- Jeanclaude C., 2002, *Freud et la question de l'angoisse : l'angoisse comme affect fondamental*. De Boeck Université.
- Klein M., 1932, *La psychanalyse des enfants*. Paris : Gallimard.
- 1952, Quelques conclusions théoriques au sujet de la vie émotionnelle des bébés. p. 187-222 In Klein M et al. (dir) *Développement de la psychanalyse*. Paris : Presses universitaires de France.
- Laplanche J., Pontalis J-B., 1994, *Vocabulaire de la psychanalyse*. Paris : Gallimard.
- Leroux Y., 2008, *Le travail du jeu dans les jeux vidéo*. <http://www.omnsh.org/spip.php?article56>
- Missonnier S., 2003, Pour une psycho(patho)logie du virtuel quotidien In Lisandre H. et Missoniers S. (dirs) *Le virtuel : la présence de l'absence*. Paris : Éd. EDK.
- Stiegler B., 2008, *Prendre soin de la jeunesse et des générations*. Paris : Flammarion
- Stora M., 2006, *Histoire d'un atelier jeu vidéo : « lco », un conte de fée interactif pour des enfants en manque d'interactions*. <http://www.omnsh.org/spip.php?article84>
- Tisseron S., 2007, *La honte psychanalyse d'un lien social*. Paris : Dunod.
- Winnicott D.W, 1970, *Processus de maturation chez l'enfant*. Paris : Payot.
- 1971, *Jeu et Réalité*. Paris : Gallimard.
- 2000, *La crainte de l'effondrement et autres situations cliniques*. Paris : Gallimard.

Ludographie

- 99 blocks, WeirdBeardGame, 2008
- Alexandra Ledermann, Ubisoft, 2000-2009.
- Aliens Versus Predator 2, Sierra, 2001.
- Another World, Delphine software, 1991
- Bioshock, 2K Games, 2007.
- Blood, GT Interactive, 1997.
- Bombberman, 1983.
- Call of Duty 4: Modern Warfare, Activision, 2007.
- Conan, THQ, 2007.
- Counter-Strike, Sierra 1999.
- Diablo, Blizzard, 1997.
- Donkey Kong, Nintendo 1981.

Doom 3, Activision, 2004.
Dynasty Warriors 5, Koei, 2005
Fable 2, Microsoft Game studios, 2008
Fallout, Interplay, 1997.
Final Fantasy VII, Square, 1997.
Final Fight, Capcom, 1989
Flow, Sony, 2007.
Flower, Sony, 2009.
Gears of wars 2, Microsoft Games, 2008.
Ghouls'n Ghosts, Capcom 1988.
God of War II: Divine retribution, Sony, 2007
GTA IV, Rockstar, 2008.
Guitar Hero, 2006.
Half-life, Sierra, 1998
Heretic, Raven software, 1994.
Ico, Team Ico, 2001.
Le parrain, Electronic Arts, 2006.
Left 4 Dead, Valve Corp. 2008.
Les Sims, Electronic Arts, 2000.
Lode Runner, Tozai/Microsoft, 2009
Marble Madness, Atari, 1984.
Mario Kart Wii, Nintendo, 2008
Max Payne 2, Rockstar, 2003.
Metal Gear Solid 2, Konami, 2001.
Metal Gear Solid 3, Konami, 2004.
Mirror's Edge, Electronic Arts, 2008.
Mortal Kombat, Midway, 1992.
Myst, Broderbund, 1993.
NeverWinter Nights 2, Atari, 2006
Nintendogs, Nintendo, 2005.
Prince of Persia, Broderbund 1989.
Prince of Persia, Ubisoft, 2009.
Projet Zero 2, Tecmo, 2003.
Quake 3 arena, Activision, 1999.
Resident Evil 3 Nemesis, Capcom, 2000.

Le ressort de l'angoisse dans les jeux vidéo

Resident Evil 5, Capcom, 2009.

Resident Evil, Capcom, 1996.

Rez, Sega, 2001.

Rick Dangerous, Rainbird Software, 1989.

Rome: Total War, Creative Assembly, 2004.

Sacred 2, Deep Silver, 2008.

Shadow of Colossus, Sony, 2006.

Silent Hill 2, Konami, 2001.

Silent Hill 3, Konami, 2003.

Street Fighter 4, Capcom, 2009.

Super Monkey Ball, Sega, 2000.

Tetris, Pajitnov, 1985.

The Elder Scrolls IV : Oblivion, 2K, 2006.

The Thing, 2002.

Titan Quest, THQ, 2007.

Top Spin 3, 2K Games, 2008.

Unreal Tournament, GT Interactive, 1999.

Warcraft 3: Reign of Chaos, Blizzard, 2003.

We love Katamari, Namco, 2005

World of Warcraft, Blizzard, 2005

Xenogears, Square co., 1998

Zelda, Nintendo, 1986-2007.

> DESIGN ET CONCEPTION

JÉRÔME LEROUX

Université Paul Verlaine – Metz, École Doctorale PIEMES

Centre de Recherche sur les Médiations

jeromeleroux@voila.fr

LA NARRATION DANS LE JEU VIDÉO : ESPACE ET INTERACTION

Résumé. — L'évolution des jeux vidéo a été marquée par leur intermédialité avec notamment les arts fictionnels comme le cinéma et la littérature, et la fiction a pris une place de plus en plus prépondérante dans leur conception et leur réalisation. Comment les *game designers* s'y prennent-ils pour décliner la fiction au sein des jeux vidéo et créer ainsi de la narration, ou plus précisément une impression de narration, dans un média ludique qui place l'interactivité et l'incitation à l'action des joueurs comme condition *sine qua non* du jeu ? L'une des réponses se situe dans le fait d'envisager les *game designers* comme des architectes d'espaces de jeu plutôt que des narrateurs, reprenant ainsi la dénomination de Henry Jenkins (2002), qui construisent la fiction au moyen d'un ensemble de signes référents que le joueur utilisera pour « combler les lacunes »¹ narratives (Egenfeldt-Nielsen *et al.*, 2008).

Mots clés. — *Game designer*, fiction, narration, espace de jeu, réception, interaction.

¹ Notre traduction de l'anglais

De plus en plus riche et complexe, l'évolution du jeu vidéo n'est pas liée uniquement aux améliorations technologiques ou aux changements de son mode de consommation, mais également à une transformation de ses modes d'écriture, de scénarisation qui peu à peu ont inclus des caractéristiques inhérentes aux arts fictionnels comme la littérature et le cinéma. Les jeux vidéo « s'emparent en retour des caractéristiques cinématographiques » (Jullier, 1997 : 11), tant au niveau de leur relation à l'image que de leur relation à la fiction, appliquant « les principes de construction et les modèles littéraires à la description et à la compréhension culturelle des jeux vidéo² » (Egenfeldt-Nielsen et al., 2008 : 195). Ces filiations créent des liens forts entre jeux vidéo et arts fictionnels. Il en résulte l'hybridation d'une partie de leurs principes de construction et de représentation. Ces principes, intégrés progressivement aux codes régissant le jeu vidéo, définissent de nouveaux modes d'écriture et de représentation de la narration et de l'interaction afin de répondre à la place de plus en plus prépondérante de la fiction dans les jeux vidéo.

Le jeu vidéo est en effet construit autour de règles qui définissent les champs d'actions possibles des joueurs et les placent dans un univers de fiction entre abstraction et simulation qui peut (ou non) raconter une histoire aux joueurs. C'est ce que nous appellerons les règles (« rules ») et la « fiction » pour reprendre la distinction évoquée par Jesper Juul (2005 : 121). C'est sur la fiction que nous concentrerons l'essentiel de nos recherches, à savoir : comment la fiction, au sens de « l'histoire, les personnages, l'espace-temps » (Reuter, 2001 : 18), et la narration au sens d'organisation de la fiction en récit, prennent-ils forme dans les jeux vidéo ?

Compte tenu de l'étendue possible du champ d'analyse, nous nous concentrons sur les jeux dits « à forts potentiels narratifs » comme les jeux d'aventure. Des jeux qui avec des « hits » comme *Resident Evil* (Capcom, 1995), *Tomb raider* (Eidos, 1996) ou *Half-life* (Valve, 1998) ont fait vivre des histoires de plus en plus scénarisées, par leurs techniques complexes, par leurs choix possibles, et complètes par leurs degrés de réalisation, à des générations de joueurs. « L'entrée du jeu dans sa phase de maturité créative a changé la donne [...]. Le scénario d'un jeu est désormais plus conséquent et [...] la conception de l'interaction fait intervenir de nombreuses techniques scénaristiques » (Guardiola, 2000 : 6).

Cet état de choses résumé par Emmanuel Guardiola permet de faire le lien entre l'implémentation progressive de la narration dans le jeu vidéo et l'interaction. Toutefois malgré toutes ces histoires « vécues », la narration possède une place particulière dans les jeux vidéo. Elle a notamment divisé chercheurs, spécialistes et fans entre les notions de narration et d'interaction, entre narratologie et ludologie. L'interaction et la liberté d'action des joueurs inhérentes aux jeux vidéo n'autorisent pas les *game designers*, souhaitant intégrer de la narration et raconter une histoire, à transposer tels quels les principes créatifs traditionnellement en

² Notre traduction de l'anglais

application dans le cinéma et la littérature. La narration ne peut se décliner sur des principes linéaires identiques à ceux utilisés dans le cinéma et la littérature et doit s'adapter à la dimension première du jeu : la « liberté » d'action des joueurs (Huizinga, 1938 : 27). Ce sont ces contradictions entre la liberté d'action des joueurs et volonté narrative qui ont contraint les chercheurs et les *game designers* à envisager le *game design* comme une « architecture de la narration » plutôt qu'une narration linéaire pour reprendre la dénomination définie par Henry Jenkins (2002). En jouant sur la succession d'unités narratives au sein desquels les joueurs sont libres, les *game designers* vont être en mesure de raconter une histoire par bribes que les joueurs relient par la réussite de leurs actions.

En partant de la théorie de Jenkins sur la spatialité de la narration, nous allons définir quels sont les moyens utilisés par les *game designers* pour mettre en place la fiction dans le jeu vidéo et créer de la narration. Tout d'abord nous aborderons les principes créatifs de la narration adaptée aux contraintes des jeux vidéo ainsi que l'importance au sein de cette construction des cinématiques, pour finir sur la création d'espaces narratifs porteurs de signes référents qui, par leur réception et leur interaction avec les joueurs, créeront de la narration émergente.

Néanmoins avant de continuer et afin de faciliter la compréhension de cette étude, il est important de proposer la définition de quelques notions clefs à notre analyse comme la narration, la fiction ainsi que la narration ancrée et la narration émergente. Selon Yves Reuter (2001 : 40), « la narration désigne les grands choix techniques qui régissent l'organisation de la fiction dans le récit qui l'expose ». Quant à la fiction, il la définit ainsi : « La fiction désigne l'univers mis en place par le texte : l'histoire, les personnages, l'espace-temps. Elle se construit progressivement au fil du texte et de sa lecture » (*ibid.* : 18). En appliquant ces définitions aux jeux vidéo, nous pouvons définir la narration comme la mise en forme de la fiction dans le récit à travers des techniques narratives régissant son organisation dans le jeu ; et la fiction comme l'univers diégétique de jeu et tout ce qu'il implique de signes référents.

Cette distinction entre narration et fiction est importante et nous permet de faire le lien avec les deux formes de narrations définies par Jenkins (2002) et reprises par Katie Salen et Eric Zimmerman (2004 : 382) : la narration ancrée (*embedded*) et la narration émergente (*emergent*). La narration ancrée fait référence à l'histoire narrée et se définit par la constitution d'éléments narratifs distincts et préétablis par les *game designers* qui, mis bout à bout, forment une histoire complète. C'est la forme de narration la plus communément utilisée dans les jeux d'aventure. À côté de cela, nous avons la narration émergente qui est celle créée et encouragée à être créée par les joueurs à partir de cette « impression de narrativité » (Letourneux, 2005 : 203) qui reprend l'ensemble des événements qui paraissent désigner d'autres récits mais qui restent uniquement de purs possibles narratifs. Cela rejoint la fictionnalisation, ou « effet fiction » de Roger Odin (2000 : 11) qui est le mode qui conduit le joueur à vibrer au rythme des événements fictifs racontés. C'est-à-dire qu'à partir d'un univers de fiction,

les joueurs réagissent aux signes référents qui les entourent et se retrouvent à même de générer de la narration sans qu'elle ait été proposée de manière directe par les *game designers*. Nous retrouvons cette forme de narration principalement dans des jeux comme *The Sims* (Maxis, 2000) ou encore dans des univers de jeu des MMORPG³, par exemple le monde d'Azeroth de *World of Warcraft* (Blizzard, 2004).

Toutefois il faut pousser plus loin cette analyse et ne pas assigner un type de narration à un type de jeu en particulier. Ces deux types de narration sont souvent mélangés au sein d'un même jeu notamment dans les jeux d'aventures : d'une part la narration ancrée composée d'une succession de blocs narratifs qui, mis bout à bout, forment un récit et d'autre part la narration émergente reposant sur la capacité des joueurs à « vibrer » aux signes fictionnels contenus dans un univers de fiction et ainsi à créer de la narration. Ainsi, tout ce qui relève de la narration de l'histoire composée d'éléments contextuels dépend-il de la narration ancrée. Tout ce qui dépend de la fiction et de la création d'histoire par les joueurs relève de la narration émergente. Le récit complet du jeu, défini d'une part par les *game designers* et reçu et interprété d'autre part par les joueurs, est un amalgame de ces deux narrations, et diffère au final pour chaque joueur.

Comment s'organise la narration dans les jeux vidéo

Dans le modèle classique utilisé par le cinéma et la littérature, la mise en place de la narration se fait de façon « linéaire », reprenant l'ordre chronologique des événements tels qu'ils sont produits à l'écran ou proposés à la lecture. « En règle générale [...], l'histoire va d'un temps T1 à un temps T2 et propose une transformation » (Jullier, 2003 : 22). Bien que cela n'exclue pas la mise en place d'événements antérieurs au récit, la manière dont ils sont exposés se fait toujours sur un axe de temps à sens unique ne permettant pas le retour en arrière, sauf ceux décidés par l'auteur. Cette progression dramatique débute par « l'exposition » jusqu'à « la résolution » en passant tour à tour par « l'incident déclencheur, le développement du conflit et le climax » (Guardiola, 2000 : 53). L'ordre d'enchaînement des différents éléments ne peut être modifié dans cette forme de narration. Les éléments narratifs sont définis dans leurs versions finales et ne permettent pas la perméabilité sémiotique de l'œuvre, c'est-à-dire « la construction d'une opérationnalité dans le symbolique où les signes sont des objets et où les actes concrets deviennent des signes après avoir été des signaux » (Mabillot, 2002) en référence aux actes des joueurs et leurs conséquences directes à l'écran. Tout ce qui a été décidé par l'auteur fera partie de cette progression plaçant le lecteur/spectateur dans une attitude passive, du

³ *Massively multiplayer online roleplaying game* : jeu de rôles en ligne massivement multi-joueurs

moins physiquement. Le traitement physique des émotions comme les rires ou les pleurs, bien qu'éminemment physiques pour certains, ne sera pas considéré dans le cadre de ces recherches comme relevant d'une attitude active au sens propre.

Comme nous l'avons indiqué précédemment, il est impossible d'adapter cette forme de narration telle quelle à la création vidéoludique sous peine de contraindre les joueurs à devenir des lecteurs/spectateurs et non plus des joueurs. Il va donc falloir trouver une forme de narration qui puisse s'adapter aux spécificités particulières du jeu vidéo tout en étant toujours capable de raconter une histoire cohérente et compréhensible. L'une des solutions mise en avant dans les travaux d'Henry Jenkins (2002) reprise par Jesper Juul (2005) est de définir la narration dans le jeu vidéo non pas comme une suite d'éléments narratifs indissociables d'un ordre préétabli mais comme une succession de résolutions de puzzles (ou quêtes) dans un espace donné possédant une unité narrative. Ces unités narratives se définissent par un regroupement d'actions-puzzles qui ont pour finalité des actes de narration à part entière. À l'instar du découpage en séquences dans le cinéma, l'importance donnée à chaque unité narrative est définie au préalable par les *game designers*. Elles peuvent regrouper des actions aussi diverses que mettre hors d'état de nuire des catapultes pour pouvoir entrer dans un château dans *Resident Evil 4* (Capcom, 2004), contenir la contre-attaque des soldats allemands durant la journée suivant le parachutage sur Sainte-Mère l'Église dans *Call of Duty* (2003) ou encore dégager le passage vers l'extérieur en tuant un gigantesque monstre après avoir rétabli l'alimentation d'un réacteur à fusion dans *Half-Life* (Valve, 1998). Ces unités narratives sont dans un même temps liées à un espace donné ayant un thème particulier qui, pour les exemples précédents, seront l'extérieur du château et ses différents chemins de rondes, Sainte-mère l'Église de journée (en distinction avec l'espace Sainte-Mère l'Église de nuit) et les locaux du réacteur à fusion.

Cette solution permet à l'histoire écrite par les *game designers* de rester cohérente tout en accordant la liberté de jeu et l'incitation à l'action inhérente à tout jeu. En référence au schéma narratif défini par Greimas, l'histoire globale racontée dans le jeu respectera toujours les étapes suivantes « État initial, Déclencheur, Action, Sanction-Conséquence et État final » (Adam, 1994 : 33). Ces étapes ne changeront pas d'un joueur à un autre et ce schéma narratif canonique se retrouvera aussi au sein de chaque unité narrative. Les *game designers* vont pouvoir découper l'histoire globale en sous-unités narratives de plus petite taille regroupant des puzzles sur le thème global choisi et dans un espace physique commun. À l'intérieur de ces unités narratives, les joueurs auront toute la liberté de résoudre les puzzles proposés dans un ordre ou un autre, voire même de ne pas en résoudre certains si ces derniers ne sont pas indispensables à la suite de la narration. Une fois que les joueurs auront résolu tous les puzzles-éléments narratifs indispensables au passage d'une unité narrative à une autre, ils seront autorisés à passer à l'unité suivante. Le passage d'un bloc narratif à un autre

comporte régulièrement une épreuve qui peut prendre la forme d'un combat contre un adversaire puissant et unique (communément appelé *boss* de fin de niveau) ou par toute autre action unique susceptible de « marquer le coup ». Une fois cette épreuve réussie, le joueur pourra passer à une autre unité narrative et fera ainsi avancer l'histoire. Ce passage sera sanctionné « positivement » par une cinématique permettant de faire le lien narratif entre les deux unités. L'un des éléments à prendre en considération dans ce principe de narration est de ne pas confondre « donner l'impression de liberté au joueur avec l'absence de verrou dans la structure des quêtes » (Guardiola, 2000 : 117). Cela veut dire que si les *game designers* doivent constamment laisser aux joueurs l'impression d'être libres, ils doivent aussi faire attention à ne pas leur laisser la possibilité de passer d'une unité narrative à une autre sans valider tous les éléments indispensables à ce passage. Le fait de mettre des verrous narratifs permet d'orienter la résolution des puzzles selon un ordre logique du point de vue narratif et permet ainsi à l'ensemble de la narration de conserver son intégrité et sa cohérence.

L'enchaînement des différentes unités narratives qui, reliées entre elles, composent l'histoire, sont le résultat des actions des joueurs et uniquement de leurs actions. Même si cela peut prendre du temps (le joueur ne comprend pas tout de suite ce qu'il doit faire), provoquer des répétitions (il doit faire plusieurs tentatives avant de réussir; voire même mourir) – autant d'éléments qui ralentissent la narration –, cette narration ou plus précisément l'enchaînement des unités narratives qui la composent ne seront que le seul fait de l'action des joueurs. « La clef pour réussir à créer un mécanisme efficace est de faire sentir aux joueurs qu'ils ont contribué à créer l'intrigue-action ; les expériences narratives les plus réussies arrivent dans les jeux où nos actions ont des conséquences importantes⁴. » (Egenfeldt-Nielsen *et al.*, 2008 : 183). C'est en montrant les conséquences de leurs actes que les *game designers* incitent les joueurs à l'action et donc au jeu, et par là-même les incitent à créer l'histoire à laquelle ils participent. Ils ne créent pas l'histoire de toutes pièces mais sont à l'origine de l'enchaînement des unités narratives qui la composent.

Comme nous l'avons brièvement mentionné précédemment, les cinématiques ont une importance dans l'enchaînement des unités narratives mais leur rôle dans la création narrative ne se limite pas à cela. Signes les plus clairement reconnaissables de la narration dans le jeu vidéo, ces dernières sont aussi l'aspect de la narration le plus contesté car elles placent les joueurs dans une situation d'inaction, tout du moins physique, bien loin de la liberté d'action nécessaire au jeu. Toutefois, en nous basant sur les travaux de Patrick Mpondo-Dicka (2005) et les travaux communs de Simon Egenfeldt-Nielsen, de Jonas Smith et de Susana Tosca (2008), nous pouvons dire que, bien qu'ayant cette position et cette forme particulière, elles jouent un rôle important dans la structure narrative par unités en constituant des pôles d'information importants pour les joueurs, créant des

⁴ Notre traduction de l'anglais

liens qui permettent la construction d'une continuité narrative et incitant les joueurs à l'action.

Dans cette réflexion sur les cinématiques, j'intégrerai les cinématiques que nous pourrions qualifier de « classiques » qui utilisent une partie des codes du cinéma comme les bandes noires et qui ressemblent en tout point à des mini-films, mais aussi les actions « obligatoires » réalisées avec le moteur de jeu et dans lesquelles le joueur perd le contrôle de son personnage au profit de la résolution d'actions contextuelles indispensables à l'avancée de la narration. Ainsi les cinématiques jouent-elles un rôle informatif pour les joueurs en les aidant à comprendre l'environnement dans lequel ils se trouvent et les actions que les *game designers* attendent d'eux. Elles servent d'introduction aux unités narratives donnant clés en main les informations pour comprendre quelle est l'implication du joueur dans cette unité-séquence, et l'incitent à l'action immédiate par le retour à la prise en main dans une nouvelle unité narrative et l'espace de jeu qui va avec, après une période d'inaction. Elles permettent d'introduire narrativement et de situer dans la narration le personnage principal et les personnages secondaires au même titre que le font les scènes d'exposition dans un film. *Metal Gear Solid 2 : Sons of Liberty* (Capcom, 2002) est un parfait exemple de la mise en lumière des actants essentiels à la narration. Chaque personnage principal est mis successivement sous les feux de la rampe et est replacé dans un contexte fictionnel permettant au joueur de situer son rôle et son importance dans l'histoire racontée par le jeu vidéo.

En conclusion à une unité narrative, les cinématiques servent de ponctuation positive à la « Sanction » et mettent en exposition les conséquences de l'« Action » qui a amené l'« État final ». Une fois l'action de l'unité narrative résolue, elles permettent d'ancrer durablement cette action dans une continuité narrative et de marquer le coup dans l'esprit des joueurs sur la portée de ce qu'ils viennent de réaliser. Pour reprendre la théorie de Patrick Mpondo-Dicka (2005 : 234) citant Le Diberder, les cinématiques donnent au récit interactif ce qui fait la force du réel et du récit (sous-entendu traditionnel) : « l'irréversible ». Elles permettent ainsi de valider les unités narratives et d'introduire les suivantes ; mais surtout elles contribuent à ancrer les conséquences de cette unité au sein d'un récit de façon irrémédiable faisant d'elle un maillon essentiel de l'histoire racontée à travers le jeu.

Espaces de jeu, immersion et réception

Comme nous avons pu le voir, la narration dans le jeu vidéo peut être décomposée en une série d'unités narratives dans lesquelles les joueurs organisent à leur gré l'ordre de résolution des puzzles, afin de recréer l'histoire définie par les *game designers*. Au sein de ces principes créatifs, les cinématiques permettent de faire le lien entre les unités narratives et incitent à l'action. Toutefois, cette forme

de narration ancrée n'est pas la seule forme de narration que nous pouvons retrouver dans les jeux vidéo d'aventure. De même les *game designers* ne font pas que simplement proposer des histoires aux joueurs. Ils créent et caractérisent aussi des univers de fiction peuplés de signes référents qui immergent les joueurs dans des espaces thématiques liés aux unités narratives et permettent ainsi la création d'une narration émergente située entre interaction et réception. Afin de comprendre comment se crée cette narration émergente, il est important de savoir comment se définissent et se créent ces espaces de fiction ; pour ensuite pouvoir analyser les principes d'immersion et de réception tirés en grande partie des théories de réception de la lecture.

En partant des travaux d'Henry Jenkins (2002) reprenant lui-même l'analyse des environnements de narration dans les parcs d'attraction de Don Carson (2000), nous allons définir les principes de construction d'espaces fictionnalisants qui permettront de placer les joueurs en situation de création narrative. « L'élément de l'histoire est enchâssé dans l'espace physique que le visiteur traverse. L'espace physique joue un rôle majeur dans la médiation de l'histoire que les *designers* s'efforcent de raconter. Armés uniquement de leur connaissance du monde et d'expériences tirées de films et de livres, l'audience est prête à se retrouver plongée dans votre aventure. L'astuce est de jouer sur ses souvenirs et sur ses attentes pour augmenter le frisson de s'aventurer dans l'univers que vous avez créé⁵ » (Carson, 2000). Nous sommes bien loin des références cinématographiques et/ou littéraires auxquelles nous demandons à l'audience de faire appel, cependant l'idée de comparer les espaces des jeux vidéo avec les différentes animations d'un parc d'attractions est intéressante car elle permet de cerner le principe d'unité thématique et d'« impression de narrativité » (Letourneux, 2005 : 203) indispensable à la création de narration émergente. Dans un parc d'attractions, chaque attraction se démarque des autres en proposant une activité particulière sur un thème spécifique ; mais aussi et surtout chaque attraction fait référence à quelque chose que nous connaissons et qui agit sur notre subconscient. Quand nous prenons le bateau pour faire le tour de l'île Aux Pirates, tout nous pousse dans un univers narratif dans lequel évoluent des pirates et qui va nous rappeler des souvenirs et des histoires relatives aux pirates, de *L'île aux trésors* (1883) à *Pirates des Caraïbes* (2003). Chaque détonation, chaque pirate animé, chaque roulis du bateau, tout ce que nous voyons et entendons peut faire référence à quelque chose dans notre imaginaire. Ainsi cet univers de fiction, sans avoir même à nous raconter explicitement une histoire, nous en raconte-t-il déjà plusieurs sans que nous ne nous en rendions compte : celles que nous avons déjà vécues. Dans le cas où cet espace se propose en plus de nous raconter une histoire originale, celle-ci sera automatiquement enrichie par nos souvenirs, nos connaissances et nos attentes qui imprègnent notre subconscient.

⁵ Notre traduction de l'anglais

La construction des espaces narratifs des jeux vidéo se base sur les mêmes principes de construction que les animations de parcs d'attractions. Lorsque les *game designers* créent un espace de jeu relié à une unité narrative, ils le définissent en accord avec le thème narratif de l'unité à laquelle il est lié et le peuplent en conséquence d'indices qui ont pour objectif de faire référence aux souvenirs et aux connaissances des joueurs. Quand le joueur arrive dans le manoir de *Resident Evil* (Capcom, 1995), les éléments visuels et sonores qui composent cet espace reprennent les poncifs des films d'horreur et des romans fantastiques de Poe et de Lovecraft : un manoir gigantesque, une forêt sombre, la pluie, la nuit, de vieilles armures, des portes qui grincent, etc. Tous ces indices sont placés là pour reprendre et appuyer la narration que le jeu va leur faire vivre mais aussi pour faire appel aux souvenirs et aux connaissances qui mettent le joueur en condition de réception de la narration ancrée et de création de narration émergente. Les cinématiques, au même titre qu'elles exposent les personnages importants de l'histoire, jouent un rôle important dans la mise en avant des caractéristiques visuelles et sonores définissant le genre de cet espace.

La rapidité et la reconnaissance d'un univers selon ses codes est importante car « pour que le récit convainque sans mettre à mal la jouabilité, il faut que l'immersion se fasse au plus vite dans le récit, autrement dit que le joueur en repère immédiatement les codes » (Letourneux, 2005 : 198). C'est pour cette raison que les univers de jeu vidéo font presque toujours référence à des univers déjà connus comme *Il faut sauver le soldat Ryan* (1998) pour *Medal of Honor* (Electronic Arts, 1999) ou *The Night of the Living Dead* (1968) pour *Resident Evil* (Capcom, 1995).

Cette reconnaissance d'indices regroupés au sein de « répertoires », reconnaissance héritée des théories de la réception de la lecture, permet immédiatement aux joueurs de se faire une idée de l'espace de jeu dans lequel ils se trouvent et d'une certaine façon de la narration qui leur sera proposée. C'est ce que Wolfgang Iser (1976) appelle le territoire familier du texte. L'activation de ces répertoires de connaissances se fait inconsciemment par la réception et l'interprétation d'indices-codes présents dans l'espace de jeu, en l'occurrence les signes référents. Dans *Resident Evil*, les joueurs font appel à leur connaissance du genre pour définir le type de jeu vidéo dans lequel ils se trouvent. Une fois qu'ils ont invoqué le bon répertoire de jeu, c'est-à-dire *survival horror*, ils savent qu'ils devront résoudre des puzzles, combattre des monstres, probablement devoir économiser leurs munitions, et qu'ils devront affronter des monstres uniques particulièrement coriaces à la fin de certains niveaux. Toujours pour *Resident Evil*, les joueurs font appel à un deuxième répertoire : films de zombie et d'horreur, qui leur permet de savoir par exemple que les zombies se déplacent lentement et donc qu'il est probable qu'ils puissent les éviter par moment au lieu de les affronter. Le fait que les joueurs invoquent les bons répertoires de connaissances permet l'immersion et l'adéquation des joueurs à ce qu'ils vont vivre et leur

garantit ainsi une bonne réception et compréhension de la narration qui va leur être proposée.

Maintenant que le joueur est immergé dans un univers de fiction, une autre part importante de la réception et de la création de la narration passe par la capacité innée et inconsciente du lecteur-joueur à « combler les lacunes » narratives du récit en référence au nom de la théorie définie par Wolfgang Iser. Cette théorie part du principe que le texte ne prend sa signification qu'à travers l'acte de lecture et son interaction avec le lecteur. C'est le lecteur qui signifie le potentiel narratif présent dans le texte : l'acte de lecture se définit comme une interaction narrative entre le lecteur et le texte. Le lecteur comble inconsciemment les lacunes narratives quand il en rencontre, qu'elles soient de son fait (oubli) ou du texte (aucune explication). C'est le lecteur qui crée ainsi les éléments manquants de l'histoire et au final compose d'une certaine manière sa propre version de l'histoire.

Appliquée aux jeux vidéo, cette théorie permet tout d'abord de comprendre comment se modifie la narration ancrée une fois passée à travers le filtre de lecture des joueurs pour devenir leur propre version de l'histoire. Mais surtout cette théorie permet de penser que les joueurs sont à même de créer de la narration émergente à partir de vides narratifs au même titre qu'ils sont capables d'en créer à partir des signes référents perçus dans l'espace de jeu. C'est le subconscient des joueurs qui va compenser automatiquement les vides en proposant des compléments de narration afin de vivre une histoire complète. Cette théorie permet aussi d'établir le fait qu'il continue à y avoir narration même quand les joueurs n'ont pas tous les éléments en main. Il arrive que certains joueurs coupent court aux cinématiques afin de retrouver l'action plus rapidement ; et malgré la perte des informations contenues dans celles-ci, le joueur sera toujours à même de suivre la narration qui lui est proposée dans le sens où il comblera automatiquement et inconsciemment les vides narratifs qu'il aura contribué à créer.

Nous pouvons finalement résumer que la narration dans le jeu vidéo se crée de manière consciente et inconsciente. Consciemment, elle se crée à travers la narration ancrée qui se retrouve dans des unités narratives attachées à des espaces fictionnels et liées entre elles par des cinématiques. Et elle se réalise de manière inconsciente à travers des actions spontanées telles que la lecture et la réception de l'histoire proposée par les *game designers* ainsi qu'à travers la création de narration émergente en réponse à des signes référents ou à des vides narratifs.

Conclusion

Comme nous avons pu le voir à travers la définition d'une structure narrative propre aux jeux vidéo et à travers la création d'espaces de fiction, les histoires

racontées dans les jeux vidéo d'aventure sont une combinaison de narration ancrée et de narration émergente passées à travers le filtre de lecture des joueurs. De la même manière, cette étude a mis en lumière que le jeu et le récit ne sont pas des éléments opposés dans les jeux vidéo mais qu'ils peuvent se fondre et créer quelque chose d'unique entre narration et interaction. Pour conclure, je me permettrai de citer Sébastien Genvo qui, dans sa conclusion sur les différents types de narration dans les jeux vidéo, résume de façon claire la situation dans laquelle nous nous trouvons actuellement : « Tout comme la narratologie cinématographique a posé des questions inédites à la narratologie littéraire, les jeux vidéo permettent d'ouvrir de nouvelles voies de recherches, les relations existantes entre *game design* et narration étant au commencement de ces nouvelles pistes de réflexion. » (Genvo, 2005).

Références

- Adam J-M., 1994, *Le texte narratif*. Paris : Nathan.
- Carson D., 2000, Environmental storytelling: creating immersive 3D worlds using lessons learned from the theme park industry. *Gamasutra* http://www.gamasutra.com/features/20000301/carson_pfv.htm
- Egenfeldt-Nielsen S., Smith J., Tosca S., 2008, *Understanding video games. The essential introduction*. IT University of Copenhagen. New York & London: Routledge.
- Genvo S., 2005, Transmédialité de la narration vidéoludique : quels outils d'analyse? p.103-112. In Lang P. (dir.) *Comparaison*. http://www.ludologique.com/publis/articles_en_ligne.html
- Guardiola E., 2000, *Écrire pour le jeu vidéo. Techniques scénaristiques du jeu informatiques et vidéo*. Paris : Dixit.
- Huizinga J., 1938, *Homo ludens*. Paris : Gallimard.
- Iser W., 1976, *L'acte de lecture. Théorie de l'effet esthétique*. Bruxelles : P. Margada
- Jenkins H., 2002, Game design as narrative architecture. In Harrington P., Frup-Waldrop N. (dirs) *First Person*, Cambridge: MIT Press. <http://web.mit.edu/cms/People/henry3/games&narrative.html>
- Jullier L., 1997, *L'écran post moderne. Un cinéma de l'allusion et du feu d'artifice*. Paris : L'Harmattan.
- 2003, *L'analyse de séquences*. Paris : Nathan.
- Juul J., 2005, *Half-real*. Cambridge : MIT Press.
- Letourneux M., 2005, Les univers de fiction de jeux vidéo, p. 195-207. In Genvo S. (dir) *Le game design de jeux vidéo. Approches de l'expression vidéoludique*. Paris : L'Harmattan.
- Mabillot V., 2002, Geste et perméabilité sémiotique entre l'acteur et le personnage dans les jeux vidéo en 3D subjective comme Duke Nukem. *Séminaire action sur l'image*. <http://hypermedia.univ-paris8.fr/seminaires/semaction/seminaires/txt01-02/journees0602/vincent.htm>

Mpondo-Dicka P., 2005, Les scènes cinématiques dans les jeux vidéo. Analyse sémiotique de quelques formes et fonction. p 210-236. In Genvo S. (dir) *Le game design de jeux vidéo. Approches de l'expression vidéoludique*. Paris : L'Harmattan.

Odin R., 2000, *De la fiction*. De Boeck Université.

Reuter Y., 2001, *L'analyse du récit*. Paris : A. Collin

Salen K., Zimmerman E., 2004, *Rules of play. Game design fundamentals*. Cambridge: MIT Press.

> DESIGN ET CONCEPTION

ÉTIENNE PÉRÉNY

Université Paris 8

Laboratoire Paragraphe (EA349)

pereny@univ-paris8.fr

L'IMAGE INTERACTIVE, PARADIGME DU JEU VIDÉO

Résumé. — En phase avec les réflexions actuelles à propos de l'importance centrale de l'image interactive pour le jeu vidéo, cet article¹ s'appuie sur une démarche simondonienne pour proposer trois diagrammes heuristiques éclairant les évolutions de leurs rapports réciproques en tant que dispositif. Du stade schématique de l'image interactive jusqu'à sa concrétisation par le jeu vidéo, la démonstration porte sur la nature paradigmatique de l'inter-action iconique. Sont abordées les relations entre jouabilité de l'image et mécanique ludique, la mise en évidence de leurs résonances et leur amplification mutuelle sous la forme de cercles concentriques, celui de la technicité (*play*) entouré de celui des surdéterminations culturelles (*games*). Arrivant aux couplages des humains et des non-humains par le Réseau, elle interroge, grâce au concept de cybernalisation, ces nouveaux liens sociaux co-évoluant avec la technique.

Mots clés. — Image interactive, jeu vidéo, effectuation, instanciation, concrétisation, cybernalisation, dispositif.

¹ Le contenu de cet article a bénéficié de dialogues fructueux à l'occasion de recherches et de publications conjointes avec Étienne Armand Amato. Certaines fois, le nous se réfère aux deux auteurs.

L'ambition de cet article est de démontrer le caractère paradigmatique de l'image interactive en vue de favoriser une étude renouvelée et en profondeur du jeu vidéo. Ce faisant, il apportera des éléments heuristiques concernant les aspects structurels de celui-ci en tant que dispositif de contrôle et de commande. La prise en compte de la nature proprement cybernétique de l'interaction iconique permettra, nous l'espérons, de mieux caractériser l'effet de dispositif² du jeu vidéo, ce jeu vidéo que nous avons par ailleurs identifié comme étant « le premier cybermédium historique »³. Arrivé à maturité, il constitue un véritable milieu technique de socialisation nous habituant à de nouvelles formes de co-évolution de l'homme et de la technique qu'il s'agira de cerner par une réflexion de fond au sujet du couplage humain-ordinateur passant par l'image. Une telle démarche assurera une contextualisation et une illustration de notre concept de « cybernalisation », défini comme une externalisation de nos désirs et besoins par notre mise en relation et intégration à des plans de virtualité variés, qui s'effectue selon des modalités de délégation. Les modalités de cette cybernalisation doivent être suivies de près, quand « la raison néo-libérale »⁴ devient synonyme de « globalisation de la surveillance »⁵ par la numérisation de la trace et de l'identité, tandis que la dématérialisation généralisée des flux et des rapports devient le moteur des « industries de l'attention », dont « le jeu vidéo constitue l'archétype » avec son « régime de l'immersion » (Boullier, 2009).

Ces évolutions justifient l'intérêt épistémologique de revenir à leurs racines et sources en référant notre argumentation à la philosophie de l'objet et au enjeux d'une culture technique. Convoquer les concepts de Gilbert Simondon permettra de montrer que le jeu vidéo constitue la « concrétisation » de l'image interactive et de prouver la nature paradigmatique de cette dernière ; puis en examinant leur relation et les effets produits d'envisager la constitution d'un nouveau lien techno-social. Nous ferons référence à une approche généalogique retraçant la lignée de la télévision et de l'ordinateur, pour estimer que cette concrétisation est advenue en cumulant les ressorts de l'informatique interactive avec ceux de l'activité et de la culture ludiques. Et que de ce fait, sa mise en oeuvre est intervenue au cœur de cette unité de lieu, de temps et d'action que propose l'écran vidéo(ludique).

² Au sens inaugural de Jean-Louis Baudry (1970).

³ Cette hypothèse ainsi que le concept de cybernalisation ont pu être développés et discutés au cours du XVI^e congrès de la SFSIC (Amato, Pérény, 2008),

⁴ Contre cette logique normative, Dardot et Laval (2009) proposent « les contre-conduites comme pratiques de subjectivation » pour favoriser « l'alternative d'une raison du commun. »

⁵ Voir l'interview d'Armand Mattelart : face à la globalisation de la surveillance, « la résistance est le devoir de tout citoyen », <http://www.article11.info/spip/spip.php?article266>

Positionnement par rapport aux recherches actuelles

En 2006, une remarque de Mark J. P. Wolf tout à fait pertinente inaugure le premier numéro de la revue *Game and Culture* : « De tous les divers aspects de ce média interactif, c'est probablement l'imagerie interactive qui fournira les plus nombreux (et les plus intéressants) résultats d'analyse »⁶ (Wolf, 2006 : 117). Or, il s'avère que le programme d'investigation qu'il appelle de ses vœux a déjà pris corps, notamment au sein des conférences DiGRA⁷, mais sous la forme d'un axe thématique traitant de la spatialité, de la topographie et de la relation avec une image figurative devenue navigable, comme en fait état le recensement de Stephan Günzel. Celui-ci affirme, en 2008, que « dans les recherches sur les jeux informatiques récentes, un changement paradigmatique est observable : les jeux sont d'abord et avant tout conçus comme un nouveau médium caractérisé par leur statut d'image interactive (Günzel 08 : 170) »⁸. Ce type de constat rejoint en un chassé-croisé significatif nos propres recherches (Amato, Perény, 2008), qui s'intéressaient aux raisons d'une tardive prise de conscience en France des enjeux et des logiques propres au jeu vidéo, tout en insistant fortement sur l'importance de l'image interactive pour les comprendre. Elles posaient aussi la question : pour quelles raisons la notion générique d'interactivité a-t-elle paradoxalement écarté l'image et pourquoi l'interactivité iconique demeure-t-elle si peu étudiée en tant que telle ?

Le masquage historique de l'image interactive

Effectivement, la nouveauté de l'image interactive fut noyée en France durant les années quatre-vingt sous les discours généraux sur l'interactivité que portaient le technicisme et le volontarisme du *Plan câble* dans le contexte réussi de la modernisation du téléphone et de la mise en place du Minitel. Puis, avec les années quatre-vingt-dix, l'image interactive s'est retrouvée dans un hors champ scientifique par la focalisation sur l'interaction avec les textes, la question de l'hypertexte et l'extension de sa logique aux hypermédias, puis finalement au Réseau lui-même. Après le naufrage du CD-Rom culturel, l'interaction iconique fut encore plus reléguée et cantonnée au secteur culturellement méprisé et académiquement délaissé du jeu vidéo. Il a fallu attendre le début des années 2000 pour qu'un regain d'intérêt se manifeste pour l'image interactive, parallèlement d'ailleurs à la rencontre du jeu vidéo et du Réseau, légitimant académiquement le phénomène vidéoludique.

⁶ « Of all the various aspects of interactive media, it is probably interactive imagery that will provide the most (and most interesting) fruits of analysis. »

⁷ Digital Games Research Association.

⁸ « In recent computer game research a paradigmatic shift is observable: Games today are first and foremost conceived as a new medium characterized by their status as an interactive image. »

Dans le contexte anglo-saxon, en particulier nord-américain, les recherches concernant les émergences iconiques et interactives ont majoritairement privilégié une continuité dans la succession des médias. Elles renvoient, au mieux, l'interactivité au domaine générique des nouveaux médias (*new media*) ou, plus grave, la soumettent à une relecture de l'histoire des médias visuels ou audio-visuels faite à l'aune de certains paradigmes prétendument forts, lesquels permettent de dire que tout était déjà et toujours là. Assez caractéristique de certaines des publications du MIT, cette démarche s'illustre bien avec celle de Lev Manovitch, qui prend l'algorithme et la base de données en référence en les faisant remonter jusqu'au cinéma de Dziga Vertov. Il en vient à dire qu'« en ce qui concerne les médias basés sur l'informatique, l'interactivité est une tautologie »⁹, puisque dès lors qu'« un objet est représenté dans un ordinateur, il devient automatiquement interactif » (Manovitch 2002 : 51). Finalement même la notion de remédiation (Bolter; Grusin 2000) revient en dernière lecture à négliger les spécificités, altérités et ruptures médiatiques au bénéfice de constantes ou encore de résurgences, souvent analysées en termes de stabilité culturelle, sub-culturelle, de genres médiatiques ou de formes de réception. Selon nous, cette approche s'assimile à un rassurant « *storytelling* technologique » qui en vient à ignorer ou relativiser les fondamentaux d'un nouveau média et les mutations radicales qu'il manifeste pour se centrer sur des procédés de médiation qui seraient finalement toujours les mêmes.

Les conceptions classiques de l'interactivité

D'une façon générale, concernant la notion d'interactivité, dès le milieu des années quatre-vingt, trois conceptions se polarisent et orientent les débats. Une première, techniciste, se focalise sur les bienfaits de l'interactivité en général, avec pour finalité sa propre promotion et la diffusion commerciale des objets réputés s'y inscrire. Une deuxième, utilitariste, celle d'une interaction homme/machine, au croisement de l'ergonomie motrice et cognitive, se centre sur les tâches, avec de nombreux domaines d'applications et de descendance, de l'Interface Homme/Machine jusqu'aux actuels Environnements Informatiques pour l'Apprentissage Humain (EIAH), tout en étant passé par diverses activités conçues comme « Assistées par Ordinateur ». Une troisième, culturaliste, préservera la prééminence d'une posture classique face à l'interactif, préférant le texte dans l'hypertexte, le théâtre dans l'ordinateur, l'auteur derrière l'interprète dans l'œuvre ouverte, en cohérence avec une tradition sémiologique ancrée dans la Critique et l'Histoire de l'Art et des Médias.

Ce triple découpage a eu pour effet de brider et de repousser à la marge des approches dédiées, circonscrites ou transversales. L'assujettissement

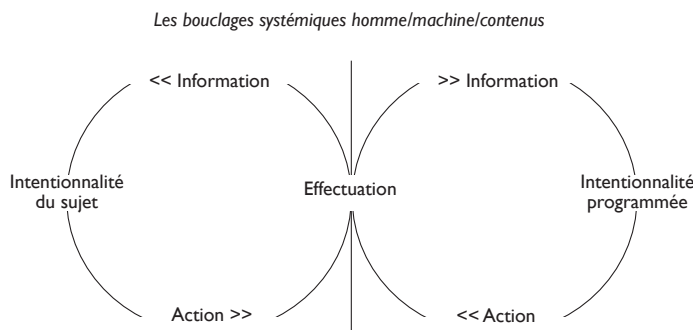
⁹ « *Used in relation to computer-based media, the concept of interactivity is a tautology. [...] Once an object is represented in a computer, it automatically becomes interactive.* »

disciplinaire ou sectoriel n'a pas permis non plus de répondre à la question de la spécificité d'un nouveau médium. Il n'a pas aidé à dégager, puis à articuler finement ses caractéristiques irréductibles, de sorte à les distinguer de cet enchevêtrement et/ou hybridation inévitable avec le déjà existant, produit par les modalités de la succession historique des médias bien connues depuis les travaux de Marshall Mac Luhan.

Les premiers travaux portant sur l'interactivité iconique en France

Néanmoins, sous-jacente à cette structuration des rapports de force, et cela depuis le début des années quatre-vingt en France, il est possible de suivre et de restituer une suite de travaux, en marge des préoccupations dominantes, qui ont concerné dès cette époque pionnière les premiers hypermédias iconiques, dont la mise au point fut rendue possible avec le pilotage d'un vidéoprojecteur par un micro-ordinateur. Dès les premières expérimentations, la nature systémique et communicationnelle de cette nouvelle interactivité avec les images¹⁰ fut répertoriée et mise en évidence, ainsi que la nécessité d'un ressort ludique pour que l'interaction et son enjeu deviennent plus situationnelles que technologiques¹¹. Le premier schéma que nous présentons constitue une mise à jour de la « Figure 2 : l'interactivité vue au travers de l'approche systémique » de l'article de Wanègue (1985 : 111), qui date déjà d'un quart de siècle.

Figure 1. L'acquis des premières images interactives, entre simulation et représentation.



¹⁰ J.-J. Wanègue (1985) restitue dans ce premier article concernant le vidéodisque la somme des premières réflexions et expérimentations internationales. Il y propose ses propres développements systémiques dans une optique communicationnelle shannonienne et perciennne.

¹¹ Rapport de recherches d'E. Perény et J. Raabe, Polycopié de l'Institut Multimédias de l'Université Paris 8 (1983), cité dans l'article introductif *L'interactivité saisie par le discours* de F. Rabaté et R. Lauraire du même *Bulletin de l'IDAT*, n°20 Juillet 1985, Montpellier, p. 24.

Au centre du dispositif, l'écran assure une mise en causalité circulaire du sujet et d'une réalité virtuelle iconique, et supporte aussi bien une simple représentation de contenu et/ou une simulation basique d'un objet ou d'un environnement.

Cette figure, légèrement reformulée par nous, représente le couplage systémique humains/machines/contenus suivant une double boucle de causalité circulaire. Il en résulte une interaction iconique, une effectuation qui passe par l'écran et l'image et qui procède de l'ajustement entre une intentionnalité du sujet et une intentionnalité du programme. À ce stade primitif, littéralement schématique, celui d'un « objet technique abstrait » suivant la terminologie de Simondon, le fonctionnement de l'inter-action¹² iconique est réduit à une « effectuation » définie comme un système d'actions et de réactions simultanées, empruntant l'écran et se déroulant en « temps réel ». Dépendante déjà d'un agir chaîné à l'image, l'effectuation reste néanmoins une fonction générale et basique, ponctuelle et identifiable. Elle met en relation le sujet avec un univers visuel ordonné s'offrant aux échanges, au même titre qu'une interface graphique *wysiwyg* ou un bureau métaphorique. Le point fondamental est le suivant. Davantage qu'une *boucle de rétroaction* comme il est coutume de le formuler d'un point de vue anthropo-centré ou purement cybernétique, l'effectuation est du point de vue communicationnel le résultat d'une *boucle d'inter-action*, c'est-à-dire d'une *double boucle d'action/réaction* se développant symétriquement de part et d'autre entre l'humain et la machine et servant à la médiation des contenus.

La lignée de l'informatique interactive et la généalogie du jeu vidéo

C'est à travers ce prisme de l'inter-action que nous avons abordé la généalogie de l'informatique interactive en temps réel (Pérény, Amato 08), en la distinguant d'une informatique conversationnelle et textuelle, forme canonique du rapport homme/ordinateur désincarné qu'inaugure et célèbre le fameux test « ludique » de Turing¹³. Nous avons documenté que l'informatique inter-active fut dès le départ iconique. Elle hybrida la lignée technologique de la télé-visualisation avec celle du traitement de l'information et trouve son origine du côté du radar, des simulateurs de vol et de la cybernétique. Sur ces bases, elle constitue une lignée autonome, au cœur de laquelle nous avons situé cette première œuvre vidéoludique que fut *SpaceWar !* Emblématique, cette réalisation collective met précisément en images inter-actables – modifiables à la fois par le sujet et le programme – un engin pilotable à l'écran, inaugurant ainsi une problématique

¹² La raison d'être du tiret entre inter et action (de même que inter-actif, etc. dans ce texte) est de souligner le caractère dual et réciproque de la relation, tout en se démarquant des usages généraux et abusifs du terme.

¹³ Dans Turing (1950 : 99), « Le jeu (*game*) de l'imitation » se présente en tant qu'expérience de l'esprit, ayant pour enjeu la réussite d'une tromperie.

du dédoublement de soi par identification tant à l'action qu'à l'objet. C'est ce dédoublement – sa spécificité et ses développements – qui a été évacué par les approches « hypertextualisantes » et même « hypermédiatisantes », lesquelles privilégient un lecteur idéal, et non pas un acteur corporellement engagé et existentiellement transposé à l'écran. Certaines traditions hypermédiatiques se réfèrent toujours à l'hypertexte et au *Memex* de Vannevar Bush. Elles semblent avoir oublié, pour ne pas dire refoulé, le premier hypermédia historique, le *Aspen Movie Map* de l'Architecture Machine Group du MIT (1978). Ce dispositif¹⁴ proposait une visite interactive d'une petite ville du Colorado, Aspen, à partir d'un relevé photographique navigable en mode caméra subjective. Degré zéro du dédoublement par identification au point de vue, il empruntait sa logique au cinéma en attendant les progrès de l'image de synthèse, mais était déjà accessible en mode participatif, inter-actif, en cette fin des années soixante-dix et ce, toujours grâce au vidéodisque dont on explorait ainsi les potentialités. Ainsi, *SpaceWar!* et *Aspen Movie Map* peuvent être vus comme les deux piliers inauguraux de la grammaire vidéoludique : l'identification à l'avatar d'une part, et l'identification au point de vue d'autre part, chacun introduisant un rapport intramondain spécifique. Étienne Armand Amato théorise et développe à travers des corporités modélisées et praticables ces mêmes rapports en termes d'« instanciation » (Amato, 2008) pour expliquer l'implication et l'intrication du sujet vis-à-vis du dispositif vidéoludique et de ses « images-espaces » (Günzel, 2008).

Le jeu vidéo, concrétisation de l'image interactive

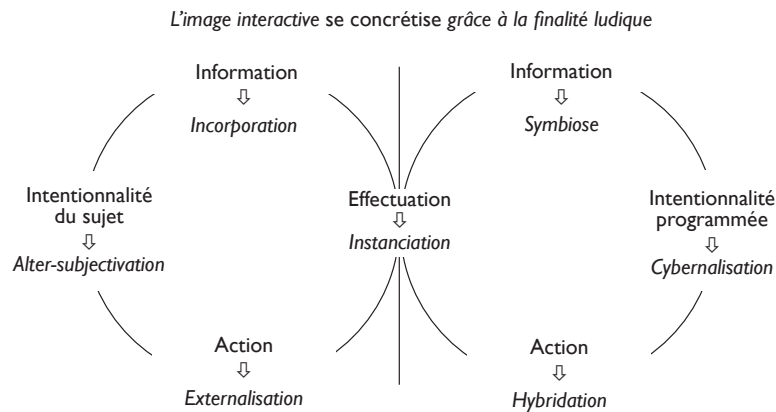
Pour passer de l'effectuation à cette instanciation vidéoludique, il nous faut recourir cette fois à un diagramme explicitant la dynamique de notre démonstration centrale. Nous apporterons ainsi une première confirmation du caractère paradigmatique de l'image interactive, en établissant que le jeu vidéo concrétise bien – au sens de Simondon¹⁵ – l'image inter-active. Pour caractériser le processus de concrétisation, cet auteur insiste sur les « synergies fonctionnelles », la « cohérence interne » et les « mutations » qui le sous-tendent. Dans l'un de ses derniers cours, il affirme même que « lorsqu'un objet technique évolue dans le temps, il se différencie et l'on voit s'organiser en lui des zones concentriques. La plus intime est celle de la plus haute et la plus pure technicité, elle est au terme de l'évolution et presque exempte de surdétermination culturelle. La plus extérieure est la plus culturelle : elle est presque dépourvue de technicité et constitue pour les zones fonctionnelles l'équivalent social d'un

¹⁴ Voir la vidéo d'archive sur : http://www.naimark.net/projects/aspen/aspen_v1.html

¹⁵ Dans son ouvrage, Gilbert Simondon (1958 : 69) décrit la concrétisation comme condition d'existence, résultat de l'évolution et processus d'individuation de l'objet technique.

vêtement pour un organisme »¹⁶. La concrétisation a toujours été décrite et bien repérée, par Simondon ou même par des auteurs contemporains, en prenant pour exemples des machines énergétiques et physiques : moteurs, composants électroniques, ensembles complexes d'individus techniques, etc., mais dans tous les cas, des objets matériels. Or, la difficulté épistémologique réside pour nous dans la nature double des objets techno-logiques cybernétiques : immatérielle et informationnelle car virtuelle et logique, tout autant que matérielle et électro-numérique car physique et tangible.

Figure 2. De l'image interactive au jeu vidéo.



Les fonctionnalités se déploient et s'intègrent, l'écran est traversé et devient *l'interface sensori-motrice et cognitive* des milieux associés que sont l'Homme et la Machine à Jouer, le *sujet* et le *monde* se dédoublent, *avatars* et *simulation mondaine* se mettent en scène et entrent en inter-action.

Avec ce deuxième diagramme nous allons pouvoir commenter, de manière circonstanciée, l'évolution terme à terme du bouclage systémique vers le couplage cybernétique. Comme on le voit, chaque composant du diagramme précédent se dédouble en ajoutant à la fonctionnalité de base un élément plus complexe. Ce mouvement s'opère avec le passage de l'image interactive au jeu vidéo où *l'effectuation* fait place à *l'instanciation* et qu'apparaît l'avatar qui nous fait exister de l'autre côté de l'écran. L'effectuation, notion assez simple, presque mécanique, mute avec l'intégration de la finalité ludique. Chaque acte, de part et d'autre, nourrit un processus d'instanciation par lequel s'actualisent et surtout se matérialisent iconiquement des attributs du sujet humain (audiovision, incarnation, manipulation, etc.) tandis que s'expriment les potentialités du dispositif technique (intentionnalité, immersivité, opérabilité, etc.). L'intentionnalité du sujet se transforme par *l'externalisation*, par la délégation (Rieder, 2006) de ses

¹⁶ *Psychologie de la technicité*, cours polycopié, s.d, p. 128, cité par Baune (1998 : 511).

désirs et de ses actions à la machinerie. Le système d'*instanciation* vidéoludique fait qu'il entre en *symbiose* – en co-existence constitutive d'une impression de réalité – avec à la fois l'information-contenu et avec l'intentionnalité propre au programme. Cette intentionnalité machinique se redouble en *cybernalisation*, qui constitue selon nous l'effet de « l'appareil de base » au sens de Baudry. Cet effet basique du dispositif se diffuse à travers la double boucle que nous étudions. Il *hybride* par l'instanciation iconique (point de vue et avatar) le sujet, lequel en retour, acquiert la logique machinique par *incorporation*. Cette logique machinique le pousse encore plus à *s'externaliser* et à entrer en symbiose non pas tellement avec la machine – bien que cela soit aussi vrai – mais avec la logique de la cybernalisation qui accueille ses désirs. La cybernalisation des sujets humains passe par un premier assujettissement, – et c'est en cela qu'il s'agit bien d'un appareil idéologique – qui est sa soumission volontaire, mais non sans contrepartie, au dispositif et son acceptation de nouvelles normes de socialisation, celles de la *traçabilité* et de l'*identification*, en vigueur et de mise pour pratiquer le jeu vidéo. Le sujet se/est défait ainsi d'une partie de sa *subjectivité ancienne fondée sur son extériorité* par rapport à la machine. Son intentionnalité se dédouble au profit d'un processus d'*alter-subjectivation*. À l'image de l'intersubjectivité liée à l'« alter ego » husserlien, s'instaure ici un rapport avec l'« alter techno » simondonien¹⁷, qui est un rapport direct et incorporé avec le milieu technique, comme avec l'individu technique lui-même. C'est Félix Guattari (1987 : 2) qui a constaté, il y a déjà bien longtemps que « les contenus de la subjectivité dépendent toujours plus de systèmes machiniques ». Il parlait même « d'entrée en machine de la subjectivité » et considérait que c'était « vraiment d'une absolue nouveauté ». En posant une équivalence entre l'humain et l'artefact, l'absolue nouveauté du jeu vidéo, et cela non plus ne date pas d'hier, a été de produire cette alter-subjectivité à travers l'avatar pour donner corps, consistance visible et tangible à la trace et à une identité dans cet univers machinique d'un nouveau genre qu'est la Machine Virtuelle à Jouer.

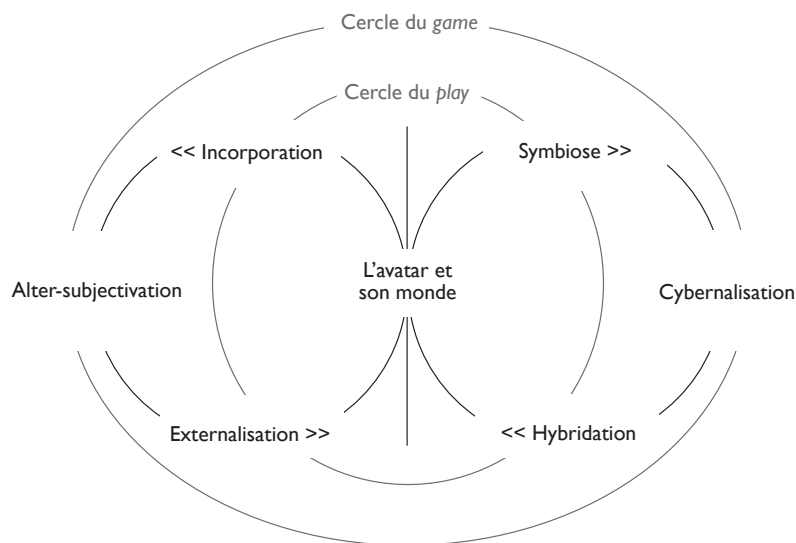
Les cercles magiques du game et du play, entre technicité et surdétermination culturelle

La littérature spécialisée insiste beaucoup sur le *gameplay*, sur une mécanique ludique tout à la fois contraignante et offrant une liberté orientée. Sébastien Genvo (2005) en fait le cœur même de l'expression vidéoludique. Suivant Etienne Armand Amato (2008 : 344), interviendraient dans la relation cybermédiation les « effets d'implication et de résonance dus à la systémique de l'instanciation »,

¹⁷ Chabot (2003) y consacre, dans le chapitre « Cybernétique » de son ouvrage, la section « L'information, relations entre alter techno », en en faisant un terme relatif seulement au milieu technique. Nous élargissons son acception au rapport entre humains et artefacts, en ne pensant nullement trahir Simondon.

sa configuration et sa qualité, son efficacité, ainsi que sa déclinaison en quatre instances, lesquelles constituent un modèle d'analyse structurale qu'il a développé dans sa thèse. Par exemple, « l'instance opérationnelle » est « l'entité jouable qui habite le monde du jeu » et qui fournit au joueur « un corps d'action ». Ou encore « l'instance sensorielle », qui correspond au fameux « corps de vision » dont la théorie du cinéma traite, à la différence qu'il s'agit dans le jeu vidéo d'une simulation soutenue par un modèle qui « s'instancie », c'est-à-dire qui s'actualise et se matérialise en même temps que le sujet humain s'y projette et s'y identifie, au point qu'il puisse traverser illusoirement l'écran et « se télétransporter » dans le contexte jouable. C'est cet accroissement synergique de fonctionnalités, qu'a connu l'image interactive, grâce au jeu vidéo, qui nous pousse à affirmer que ce dernier en a révélé tout le potentiel de concrétisation. De ce fait, il est possible d'après nous, d'analyser également la notion de *gameplay*, en le dissociant, dans l'optique simondonienne en deux cercles concentriques, celui de la pure technicité et celui de la surdétermination culturelle.

Figure 3. Les cercles concentriques du *game* et du *play*, vers l'achèvement de la concrétisation.



Le cercle du *play* intègre les fonctionnalités sensori-motrices et le cercle du *game* les fonctionnalités cognitives, leur *résonance* achève la concrétisation de la Machine virtuelle à jouer, le dispositif se centre sur l'avatar et son monde, le sujet se décentre et risque une *capture* par cybernatisation.

Un premier cercle, celui d'une jouabilité propre à l'image (vidéo-)interactive, fonctionne par nature sur le mode de la libre répétition ludique, de l'expérimentable par itération et ajustement. C'est le cercle du « jouable » qui caractérise la (vidéo)

interactive selon Jean-Louis Boissier¹⁸. Il se redouble d'un deuxième cercle, celui du jeu réglé (*game*) qui le structure et l'encadre. Pour éviter tout quiproquo avec les approches purement vidéoludiques¹⁹ ou encore celles discutant des qualités du *gameplay* dans le contexte du *gamedesign*, précisons que notre regard se centre sur l'objet technique virtuel qu'est le jeu vidéo et sur ses propriétés en tant que dispositif techno-social – figuré ici en un diagramme heuristique – et n'interroge nullement cet objet en tant qu'expérience vidéoludique particulière d'un joueur.

Dans notre diagrammatique²⁰, le cercle du *play*, centré sur l'avatar et son monde, relie les effets de symbiose/hybridation aux effets d'incorporation/externalisation – produits par les info-actions machiniques qui entraînent en retour les info-actions du sujet et ainsi de suite. Le cercle du *game* quant à lui, structurant et logique, correspond à la définition classique du jeu vidéo, celle d'un contenu réglé qui transforme un sujet devenu autre à travers un rôle l'engageant dans une dynamique finalisée et motivante. Ce ressort ludique articule et délivre le message d'ensemble du médium au destinataire du dispositif, qui se voit tirer au-delà de l'écran sur le mode de l'alter-subjectivation, pour vivre le processus de cybernalisation qui l'y attend. En l'occurrence, le cercle du *game* est surdéterminant comme *superstructure virtuelle*, dirons-nous en inversant d'anciennes analyses marxistes. Il relie les processus d'alter-subjectivation et de cybernalisation, il englobe et potentialise toute la technicité du dispositif interactif – le cercle interne du diagramme. Ces deux cercles entrent en une résonance mutuelle et produisent une amplification réciproque. Ce phénomène concerne donc aussi tous les contenus médiés et les effets véhiculés ; fabriquant un *cercle magique* propre au jeu vidéo (Amato, 2009)²¹. Sébastien Genvo (2005 : 11) à propos du *gameplay* rappelle que « bien qu'il y ait peu de définitions univoques de cette notion, il est possible de la clarifier en ayant recours à certaines théories du jeu. Pour Winnicott, le *game* renvoie à un jeu organisé qui serait une tentative de tenir à distance l'aspect effrayant du jeu *play* ». Dans notre formalisation techno-logique le cercle du *play* pourrait effectivement être un moteur individuel et quasi libidinal, le noyau (vidéo) inter-actif, tandis que le cercle du *game* serait sa surdétermination culturelle et socio-politique, l'enveloppe (vidéo)ludique. En toute hypothèse, nous estimons que leur *résonance-amplification* réciproque exacerbe encore plus l'effet de *rétroaction positive* propre à la double boucle d'asservissement, ce qui pourrait expliquer le pouvoir d'influence du jeu vidéo.

¹⁸ En dehors de ses propos dans *Jouable* (2004), il a également (dé-)montré de longue date avec son *Globus oculi* (Boissier, 1992) et en particulier avec « *La bobine* », que le « fort-da freudien [...] pourrait fort bien constituer le paradigmatique du dispositif interactif » (Boissier, 2008).

¹⁹ Arsenault et Perron (2008 : 115) parlent aussi de cercle heuristique et de cycle magique mais dans le contexte de « l'expérience du *gameplay* » (« *the gameplay experience* »).

²⁰ Au sens de F. Guattari de processus diagrammatique qui caractérise selon lui notre « passage de la machine d'écriture à l'écriture machinique, le passage du signifiant sémiotique au *figural machinique* » (Guattari, 1977 : 328).

²¹ Voir *Le cercle magique*, E.A. Amato (2009).

Cette influence prend de plus en plus de consistance avec l'arrivée à maturité du *gameplay* (Guardiola, 2009) et avec l'augmentation constante de la complexité de l'intentionnalité programmée. Conjuguée à la mise en réseau des machines et celle des joueurs, elle finit par affecter la subjectivité humaine et par faire muter les processus de socialisation. Le dédoublement de soi et la place centrale que prennent les avatars, les identités et les existences multiples, dans des mondes jugés parallèles, étaient signes il y a encore peu, sinon de troubles psychiques du moins d'inadaptation sociale. La conception classique du sujet autocentré et unifié a mal à résisté à la magie de la traversée de l'écran et à l'attrait des hallucinations consensuelles du cyberspace, qui en passant par les imageries inter-actives le décentrent littéralement (Georges, 2007 : 357). À l'aide des deux derniers diagrammes, j'ai essayé de rendre compte de la dynamique de ces phénomènes et d'analyser ses mécaniques et mécanismes, mais il faut aller plus loin pour en étudier le détail ; nous pensons (Pérény, Amato, 2008) que la notion d'avatar, dans sa double acception « d'agrégats de données interconnectés » et de « simulats d'entités autonomes », serait éminemment heuristique pour cela, comme la distinction entre logique hypermédiatique et cybermédiatique, qui s'impose pour cerner leur complémentarité tout en sachant qu'il s'agit dans les deux cas de notre « double numérique » au sens de Jacques Perriault (2009), « l'ensemble de données que les systèmes d'information recueillent stockent et traitent pour chaque individu, à partir de ses multiples actions via les ordinateurs et les réseaux de télécommunication ». Le centrage structurel sur l'avatar et son monde dans le diagramme du *gameplay* vidéoludique restitue bien cette dimension de double numérique, de ce dédoublement du sujet et de son monde. Avec la place acquise par l'avatar et son passage d'un personnage agi à un personnage habité – une autre manière d'évoquer le passage de l'effectuation à l'instanciation – puis en s'intégrant au Réseau et en mettant en oeuvre des mondes persistants, le jeu vidéo a fini sa première phase de concrétisation, celle de son individuation technique, et cela au début des années 2000.

Conclusion

Dans la vision simondonienne, un objet technique une fois « concrétisé » et devenu un « individu technique » peut continuer son évolution en s'intégrant à « un ensemble technique » déjà constitué et c'est exactement ce qui s'est passé au moment de la rencontre du jeu vidéo et du Réseau. Les prémonitions de Simondon sont plus qu'étonnantes quand il écrit que « Les véritables ensembles techniques ne sont pas ceux qui *utilisent* des individus techniques, mais ceux qui sont un *tissu d'individus techniques en relation d'interconnexion*²² » et les jeux en réseau ou encore les multivers ludiques participent à des ensembles techniques de ce type. Dans le cadre des ces ensembles réticulaires techno-ludiques, des entités

²² C'est nous qui soulignons (Simondon 1959 ; 1969 : 126)

humaines et des entités numériques faites de traces et d'identités, d'intentionnalité humaine et d'intentionnalité programmée forment des collectivités, des collectifs durables ou éphémères, et s'associent pour exister, évoluer, faire fortune ou sombrer et disparaître. Cette alliance des humains et des non-humains (Latour, 1992) reconfigurée par la cybernétique et l'irruption du Réseau, fait que le jeu vidéo est peut-être encore plus emblématique que les réseaux sociaux pour suivre les mutations de notre temps. Il constitue un des « modes d'existence », « d'individuation psychique et collective » (Simondon, 1989), non seulement technique, mais aussi indéniablement humain. Le mode d'existence vidéoludique, son étude et le façonnage de son devenir nous incombent, et cela encore plus du fait que le jeu vidéo constitue l'un des dispositifs amplifiés (par la machinerie) et maillés (en réseau et tracé) les plus puissants de l'époque. Notre propos ici a bien été de mettre en évidence ses fondements essentiels en tenant de premiers propos qui ne manquent de rejoindre les fulgurances d'un Guattari, anticipant des lourds enjeux et défis qu'il nous revient de relever aussi bien dans l'étude que dans l'action. Laissons-lui ces derniers mots que nous faisons nôtres : « La subjectivité demeure aujourd'hui massivement contrôlée par des dispositifs de pouvoir et de savoir qui mettent les innovations techniques, scientifiques et artistiques, au service des figures les plus rétrogrades de la socialité. Et pourtant, d'autres modalités de production subjective – celles-là processuelles et singularisantes – sont concevables. Ces formes alternatives de réappropriation existentielle et d'auto-valorisation peuvent devenir demain la raison de vie des collectivités humaines et des individus qui refusent de s'abandonner à l'entropie mortifère caractéristique de la période que nous traversons » (Guattari, 1987 : 18).

Références

Amato E.A., 2009, Le cercle magique. *Amusement*, 5, pp. 188-189.

— 2008, *Le jeu vidéo comme dispositif d'instanciation. Du phénomène ludique aux avatars en réseau*. Thèse en Sciences de l'Information et de la Communication, soutenue le 25 novembre 2008, Université Paris 8.

— 2006, Interactivité d'accomplissement et de réception dans un jeu tridimensionnel : de l'image actée à l'image interagie, p. 103-138 In Barboza P., J-L. Wessberg (Eds). *L'Image actée. Scénarisation numériques, parcours du séminaire L'Action sur l'image*, Paris : L'Harmattan.

Amato E.A., Pereny E., 2008, Comment le premier cybermédium a pu un temps échapper aux SIC ? De la dynamique structurelle du jeu vidéo au Réseau, *XVIe Congrès de la Société Française des Sciences de l'Information et de la Communication*, 12/06/2008, Université Technologique de Compiègne, http://www.sfsic.org/congres_2008/spip.php?article84

Arsenault D., Perron B., 2008, In the Frame of the Magic Cycle, The Circle(s) of Gameplay, p. 106-131 In Perron B., Wolf M. J.P (Eds). *The Video Game Theory Reader*. New-York : Routledge.

- Baudry J-L., 1970, Cinéma : effets idéologiques produits par l'appareil de base. *Cinéthique* numéro 7-8, pp 1-8.
- Baune J-C., 1998, *Philosophie des milieux techniques*. Paris : Éd. Champ Vallon, Seyssel.
- Boissier J.L., 1992-93, Globus oculi In CD-Rom *Essais interactifs*, Boissier & Lafargue, Genève : MAMCO
- 2004, *La Relation comme forme. L'interactivité en art*. Genève : MAMCO.
- Bolter J. D., Grusin R., 2000, *Remediation. Understanding New Media*. Cambridge: MIT Press.
- Boullier D., 2009, Les industries de l'attention : fidélisation, alerte ou immersion. *Réseaux*, 2 (154), pp 231-246.
- Chabot P., 2003, *La philosophie de Simondon*. Paris : J.Vrin.
- Couchot E., 1988, *L'Image : de l'optique au numérique*, Paris : Hermès.
- Dardot P., Laval C., 2009, *La nouvelle raison du monde : Essai sur la société néolibérale*, Paris : La Découverte.
- Genvo S., 2005, Introduction. L'expression vidéoludique. pp. 7-23 In S. Genvo (Ed.), *Le game design de jeux vidéo : approche de l'expression vidéoludique*. Paris : L'Harmattan.
- Georges F., 2007, *Sémiotique de la représentation de soi dans les dispositifs interactifs. L'Hexis numérique*. Thèse de doctorat en Arts et Sciences de l'Art, Université Paris I-Panthéon-Sorbonne, http://fannygeorges.free.fr/FGeorges_These_0108.pdf
- Guardiola E., 2009, Le rapport intentions et moyens vidéoludiques : l'efficace maturité du futile, *Journées d'étude PrATIC du Laboratoire Paragraphe*, Cité des Sciences et de l'Industrie, 6 avril.
- Guattari F., 1987, La production de subjectivité. *Chimères*, 4, pp 1-19.
- 1977, *La révolution moléculaire*. Fontenay-sous-Bois : Éd. Recherches
- Günzel S., 2008, The Space-Image. Interactivity and Spatiality of Computer Games. p. 170-189 In Günzel S., Liebe M., Mersch D. (Eds), *Conference Proceedings of the Philosophy of Computer Games*. Potsdam: University Press.
- JOUABLE. *Art, jeu et interactivité*, 2004, Expositions/Workshop/Colloque, Catalogue d'exposition, Haute école d'arts appliqués HES, Ecole Nationale des Arts Décoratifs, Ciren, Université Paris 8 – Genève, Centre pour l'image contemporaine.
- Latour B., 1992, *Aramis ou l'amour des techniques*. Paris : la Découverte.
- Manovitch L., 2002, *Language of New Media*. Cambridge: MIT Press.
- Pérény E., Amato E.A., 2009, L'avatar en ligne : une passerelle heuristique entre hypermédia et cybermédia. p. 269-280 In *H2PTM : Rétrospective et perspective 1989-2009*. Paris : Hermès-Lavoisier
- 2008, D'une possible relecture généalogique du jeu vidéo à la lueur de l'hypothèse du premier cybermédium. *Colloque Homo Ludens Le jeu vidéo : une expérience multidimensionnelle*, 76^e congrès de l'AFCAS, 7 mai, Québec, Canada.
- Perriault J., 2009, Traces numériques personnelles, incertitude et lien social. *Tracabilité et réseaux*. Hermès, 53, pp 13-20.

Rieder B., 2006, *Métatechnologies et délégation. Pour un design orienté-société dans l'ère du Web 2.0*. Thèse de doctorat en Sciences de l'Information et de la Communication, soutenue le 23 novembre 2006, Université Paris 8.

Simondon G., 1989, *L'individuation psychique et collective*. Paris : Aubier.

— 1958, *Du mode d'existence des objets techniques*. Paris : Aubier-Montaigne, 1969.

Turing A., 1950, Les ordinateurs et l'intelligence, p 135-175, traduit de l'anglais par J. Basch et P. Blanchard In J.-Y. Girard (Ed). *La machine de Turing* Paris : Seuil, 1999.

Wanegue J.-J., 1985, Le vidéodisque et l'image interactive. *Interactivité(s). Bulletin de l'IDATE*, 20, pp. 103-114.

Wolf M. J. P., 2001, Game Studies and Beyond. *Games and Culture*. 1 (1), pp. 116-118.

> APPRENTISSAGE, ÉDUCATION

JUDIT VARI

INRETS Lyon

UMR Epidémiologique et de Surveillance Transport, Travail, Environnement
vari_judit@yahoo.fr

LE JEU EN RÉSEAU : UNE EXPÉRIENCE ÉDUCATIVE PARTICULIÈRE

Résumé. — Le jeu en réseau peut être vécu par des adultes comme une expérience éducative particulière dans la mesure où il se révèle être un espace de sociabilité dans lequel se déploient des formes de construction d'estime de soi et d'une certaine éthique du jeu. À partir d'une enquête de terrain basée sur des entretiens et de l'observation participante, l'auteur souligne néanmoins que cette expérience dépend de la manière dont les joueurs s'engagent et s'investissent dans le jeu.

Mots clés. — Communauté, expérience éducative, Dewey, jeu en réseau, pragmatisme.

L'intention de cette contribution est d'apporter, à partir d'une perspective sociologique, un éclairage sur la question suivante : dans quelle mesure le jeu en réseau peut-il être considéré comme une expérience éducative ? Il s'agit ici de tenter de saisir les particularités de différentes formes d'expériences du jeu en ligne à partir de l'analyse d'entretiens réalisés avec des joueurs ayant une relative longue carrière dans un jeu en réseau particulier *Guild Wars* (GW). À travers leurs manières de s'engager dans le jeu, il s'agira de montrer comment le jeu en réseau peut être considéré comme un espace temporaire d'expérimentation des liens de sympathie et de coopération, à la fois comme espace de (re)construction de l'estime de soi et d'une certaine éthique du jeu. Une attention particulière sera portée aux adultes et aux jeunes adultes, étudiants mais aussi salariés et pères de familles, en montrant que le jeu collectif est tout autant une expérience éducative, du moins au sens que lui conférait John Dewey, pour des joueurs jeunes aussi bien que plus âgés. La première partie expose le terrain et ses particularités en explicitant la méthodologie employée, elle présente les profils des joueurs interviewés et décrit les caractéristiques du jeu. Dans une seconde partie, après avoir rapidement rappelé la position de Dewey, seront présentées quelques unes des différentes formes d'expériences du jeu.

Un terrain particulier

Méthodologie et présentation des joueurs interviewés

Initialement, c'est en tant que joueuse de GW que l'idée d'une enquête a émergé, et c'est à partir de cette position spécifique d'*insider* (Olivier de Sardan, 2000) qu'elle s'est peu à peu construite. Le cadre spécifique de ce type de terrain implique souvent un certain engagement du chercheur¹. C'est au moment de l'écriture de la thèse² que j'ai découvert GW qui me permettait d'échapper aux contraintes solitaires du travail de rédaction. Ainsi, il existe un certain biais dans le recrutement des joueurs interviewés qui ont été contactés à partir d'un réseau commun de connaissances, nombreux sont ceux, en effet, avec qui j'ai pu jouer auparavant. Néanmoins, cette plus grande interconnaissance a également facilité la réalisation d'entretiens approfondis.

Parce que la connaissance scientifique nécessite néanmoins une certaine mise à distance, l'enquête réalisée repose sur un ensemble de recueil de données

¹ Les chercheurs travaillant sur les jeux en réseau (cf. par exemple, Amato, 2007, Berry 2006) préfèrent souvent employer le terme d'« immersion » qui présente l'avantage de renvoyer explicitement à la part subjective de ces formes d'expériences spécifiques ; le terme d'« engagement » comprend au contraire une certaine forme de détachement, toujours présente, mais il se comprend et se vit d'abord comme une expérience, cf. plus loin.

² Vari J., *Expériences éducatives dans les espaces périscolaires. Contribution à une sociologie de l'Éducation nouvelle*. EHESS, Paris, Sous la direction de Mme de Saint Martin, octobre 2008.

variées : observations participantes, enregistrements audio de phases de jeu, entretiens approfondis (entre 1h et 1h30) avec une trentaine de joueurs, analyse des forums de discussions portant sur GW (Mondes Persistants, Univers Virtuels, le site officiel de *Guild Wars*) ou de certaines guildes spécifiques. Dans cet article, seront plus particulièrement utilisés les entretiens et les discussions sur les forums. Les entretiens ont été réalisés sur le logiciel *Team Speak* (TS), utilisé par l'ensemble des joueurs européens pour communiquer en équipe lors des matchs.

Les profils des joueurs interviewés sont variés mais présentent un certain nombre de caractéristiques communes, notamment dans leur parcours de joueur. Les conditions d'inclusion dans l'enquête étaient les suivantes : les joueurs devaient être âgés d'au moins 20 ans et avoir une expérience du jeu d'au moins deux ans. Les joueurs interviewés sont majoritairement âgés d'entre 23 et 35 ans (ce qui concorde avec les statistiques réalisées par *Jeux Online* sur les âges des joueurs)³, les joueurs proviennent de différents milieux sociaux et vivent dans différentes villes et régions de France (Paris, Marseille, Lyon, Nancy, Pau, etc.) mais les étudiants et salariés ayant des professions intellectuelles sont sur-représentés, ce qui a été déjà été montré dans des enquêtes précédentes (Trémel, 2001).

Une grande majorité des joueurs interviewés a fait des études supérieures, plutôt dans les sciences et techniques : étudiants en informatique, enseignant en physique, mathématique ou en technologie, ingénieurs, docteurs en mécanique ou en chimie etc. Il y a également quelques petits chefs d'entreprise, propriétaires d'un petit commerce. Les joueurs ayant un profil plus littéraire sont présents mais plus minoritaires : Silver⁴ est en licence de psychologie et vient de passer les concours d'éducateur, Cat est docteur en histoire. Les joueuses sont très peu nombreuses dans l'échantillon (3 sur 30). Par ailleurs, de nombreux joueurs pratiquent ou ont beaucoup pratiqué régulièrement un sport : aviron, voile, volley-ball, hand-ball etc.

Les joueurs ont été interrogés sur leur parcours, leur vision du jeu et de son évolution, et les raisons pour lesquelles ils y sont restés fidèles pendant si longtemps. La majorité continue de jouer encore aujourd'hui de manière assez régulière (en se connectant au moins deux fois par semaine) mais moins intensive qu'à d'autres périodes, ce qui révèle un certain essoufflement du jeu auprès des joueurs les plus aguerris. Un des principaux arguments des joueurs quant à leur fidélité à GW, est sa gratuité ; néanmoins nombreux sont les joueurs à revenir régulièrement pour retrouver des « copains de jeu » et pour son aspect relationnel (cf. la deuxième partie).

³ Selon les joueurs inscrits sur ce forum et jouant à GW, 39% ont entre 18 et 24 ans, 26 % entre 25 et 29 ans et 22 % entre 30 et 39 ans, cf. http://www.jeuxonline.info/statistiques/Guild_Wars.

⁴ Les joueurs sont désignés, avec leur accord, par leur pseudonyme partiel, le plus souvent utilisé dans le jeu.

Il est possible d'avoir une indication du temps passé à jouer, « l'âge » du compte et des personnages joués peut être connu, en tapant une commande particulière. Le temps de jeu se situe entre 2500 heures et 10 000 heures, sur environ 40 mois. L'Ancestre par exemple a passé à jouer en moyenne 16,6 h/semaine, mais c'est un des joueurs les « moins » actifs parmi les joueurs interviewés ; Cyah comptabilise le plus d'heures de jeu, avec 10 338 h sur 42 mois, soit une moyenne de 61,5 h/semaine. Une grande partie des joueurs interrogés ont joué entre 4 500 et 5 000 heures sur 40 mois, soit environ 28,1 h et 31,5 h/semaine, soit nettement plus que la moyenne des joueurs de *World Of Warcraft* (Ducheneaut *et al.*, 2007). Néanmoins, ces moyennes sont à manier avec précaution dans la mesure où d'une part certains joueurs ont beaucoup joué à une période mais ont aussi parfois fait des pauses ; d'autre part, cette commande comptabilise l'ensemble du temps où le joueur est connecté. Or, il arrive souvent que les joueurs soient connectés mais ne se trouvent pas devant leur écran, partis faire « autre chose ». Lors des entretiens, de nombreux joueurs se sont ainsi justifiés de ne pas avoir joué autant que leur compte le déclarait, racontant avoir été souvent Afk (*away from keyboard*⁵). John (23 ans, ingénieur, 5000 h de jeu sur 43 mois) dit ainsi avoir passé « au moins 2000h afk », de même Kal (23 ans, étudiant, 5957 h de jeu sur 40 mois) pense avoir passé « 1000 h afk ». Les raisons invoquées pour expliquer pourquoi ils ont laissé tourner le jeu sont multiples : du simple oubli à l'usage de GW comme d'un MSN, ou simplement le souhait d'« être présent » au moment où les autres membres de la guilde se connectent. C'est surtout ce besoin de justification qu'il est important de souligner.

En effet, les jeux vidéo sont souvent perçus négativement par les non-joueurs et sont régulièrement dépeints dans les médias, malgré l'absence de données fiables, comme « addictifs » et dangereux pour la santé (mentale) des adolescents. Ainsi, Holy, 29 ans, docteur en mécanique, joueur très investi sur les forums dont un où il est administrateur, a-t-il rencontré à différentes reprises des joueurs de GW dans « la vraie vie » (*In the Real Life*, IRL), et tient à souligner qu'il s'agissait de « jeunes adultes normaux » ayant une « vie normale ». De même, un autre joueur, As You Want (47 ans) m'a demandé, un peu inquiet au début de l'entretien, si l'enquête portait ou non sur l'addiction des jeux vidéo. Ce besoin de justifier le temps passé à jouer souligne l'importance pour les joueurs de ne pas être perçus comme des geeks et de préserver une certaine estime de soi. Mentionner au cours des entretiens le fait de pratiquer régulièrement un sport peut être également vu comme un argument soulignant sa capacité à garder un certain contrôle de soi et de ne pas être dépendant du jeu (Mora, 2006),

⁵ Éloigné de son clavier.

Guild Wars, un MMORPG particulier

Guild Wars (GW) a un statut particulier dans les univers des MMORPG et se distingue à plusieurs niveaux de ses concurrents et notamment de *WOW*⁶. D'une part, GW est un des rares jeux qui ne nécessite pas d'abonnement mensuel ; d'autre part il présente une structure de jeu et un *game play* particuliers ; enfin il présente un aspect très compétitif pour un jeu de rôle, les développeurs du jeu désignent GW comme étant un *Competitive Online Role Playing Game* (CORPG).

Un argument financier à double tranchant

L'absence d'abonnement mensuel est le premier argument cité dans la majorité des entretiens réalisés avec les joueurs expliquant les raisons pour lesquelles ils se sont mis à jouer régulièrement à GW. S'ils avaient majoritairement une expérience ancienne du jeu vidéo, celle-ci concernait le plus souvent des jeux individuels, mais c'est avec GW qu'ils se sont mis à jouer à un jeu en ligne en réseau. L'aspect financier joue donc un rôle important et explique également en partie la fidélité des joueurs interviewés. Néanmoins cet aspect de gratuité apparente – le jeu coûtait à sa sortie entre 50 et 60 euros, les deux campagnes suivantes, indispensables pour les joueurs chevronnés, ont coûté 50 euros chacune – a des contreparties, notamment dans le suivi et l'évolution du jeu. Aerith par exemple, 23 ans, animateur commercial chez Nintendo et joueur très investi sur les forums, regrette le moins grand investissement des développeurs dans le suivi des mises à jour du jeu (MAJ) :

« Le modèle par juste l'achat du jeu sans qu'il y ait d'abonnement par derrière est un modèle qui marche. Le fait qu'il n'y a pas d'abonnement permet aux développeurs d'avoir un mode de développement différent, ce qui leur permet en théorie de développer un jeu, de le sortir puis faire des MAJ de temps en temps pour combler le manque et corriger les bugs, jusqu'au prochain jeu, et le cycle se répète. Le fait de ne pas avoir d'abonnement permet également aux développeurs de ne pas avoir à se préoccuper des demandes des joueurs... »

Cette absence de considération des *gamers* (qui se distinguent des joueurs *casual*, occasionnels) par les développeurs a entraîné pour Aerith et pour une partie des joueurs, une baisse de la qualité du jeu, de l'ambiance du jeu et a eu pour conséquence une déperdition, depuis deux ans, du nombre de joueurs⁷.

⁶ *World of Warcraft*.

⁷ Le jeu est sorti le 25 avril 2005 et a connu un succès immédiat, le nombre de joueurs a atteint son apogée entre avril 2006 et 2007. En 2008, GW comptabiliserait environ 5 millions de joueurs à travers le monde, mais il connaît en France et en Europe une baisse constante depuis 2007. Cette baisse du nombre de joueurs est également liée un manque de renouvellement du jeu depuis la dernière campagne sortie en octobre 2006, et à l'annonce par les développeurs de GW2, dont la sortie était initialement prévue pour 2009 mais a été reportée pour 2010/2011.

Un game play unique

L'univers de GW ne se distingue pas particulièrement de ses concurrents, le monde dans lequel évolue le joueur est un monde médiéval-fantastique inspiré de *l'héroic fantasy*, dans lequel le joueur peut incarner différentes classes de personnages : moine, guerrier, rôdeur, etc., chaque classe ayant des compétences (*skills*) et des aptitudes spécifiques, les compétences des différents personnages se complétant les unes les autres. Mais à la différence de WOW par exemple, les joueurs peuvent évoluer seuls, souvent accompagnés de personnages non joueurs (PNJ), les mercenaires ou les héros, ou en équipe avec d'autres joueurs, dans des zones qui leur sont réservées, l'ensemble des joueurs n'évoluant pas dans la même zone. Autrement dit, chaque groupe de joueurs est indépendant et ne croise pas les autres groupes de joueurs dans les zones de jeu. Seuls les villes et les avant-postes regroupent l'ensemble des joueurs entre eux, où ils viennent chercher des quêtes, commercer et constituer des équipes avec d'autres joueurs ou des PNJ.

En outre, contrairement à ce qui se passe dans les MMORPG classiques, le joueur ne peut faire progresser son personnage qu'à un niveau maximum de 20, niveau rapidement atteint (dans WOW, le niveau maximum qu'un personnage puisse atteindre est actuellement de 70). De plus, les compétences du personnage ne sont que très peu influencées par l'équipement. Enfin, la barre de *skills* (la barre de compétences) est également limitée à huit compétences et ne peut être changée que dans les avant-postes et les villes, le joueur est ainsi contraint de choisir soigneusement son *build*⁸ avant de partir en exploration ou en match contre les autres joueurs. Aussi ce sont les compétences du joueur qui sont valorisées et non son assiduité. Enfin, à la différence des autres MMORPG, GW a particulièrement développé la pratique du PvP en équipe, intention initiale du jeu mais qui a partiellement échoué.

Un jeu de rôle compétitif

Au moment de la création du personnage le joueur peut décider de jouer en mode PvE ou en mode PvP. Dans le mode PvP, l'objectif est de former des équipes de joueurs et de battre les équipes adverses. Il existe différents types de PvP : le joueur peut soit jouer en arène (les joueurs forment des équipes de quatre), en HoH (*Hall of Heroes*, « l'Ascension des héros » équipes de huit joueurs) ou en GvG (Guilde versus Guilde, équipes de huit joueurs). Le fait de jouer en équipe impose aux joueurs de s'organiser oralement par l'intermédiaire de TS. De plus, pour pouvoir jouer plus facilement en équipe, les joueurs se sont regroupés en guildes. Les guildes comme dans d'autres MMO regroupent un

⁸ Le terme de « *build* » est ici difficilement traduisible : s'il s'agit bien d'une « construction » de sa barre de compétences, il peut également être entendu comme un « style » de jeu particulier. Les joueurs distinguent par ailleurs les *builds* des joueurs des *builds* d'équipe.

ensemble de joueurs (jusqu'à 100 joueurs dans GW) se retrouvant et jouant ensemble quotidiennement, il est très difficile de jouer en PvP sans appartenir à une guilde. Ce sont les combats de guilde contre guilde qui sont à l'heure actuelle les plus valorisés par les joueurs PvP, en raison de la déperdition des joueurs et des équipes de HoH depuis un an. Les guildes sont classées dans un *ladder* permettant de situer leur niveau. Ainsi, malgré l'absence de progression du personnage, est-ce la progression du joueur et ses qualités personnelles qui sont les plus valorisées. Il a été assez rapidement établi des rangs et des titres pour les joueurs de HoH (les *rank*, les joueurs atteignant certains niveaux ont un *emote*⁹ particulier), d'arène (les points de gladiateur) ou de GvG (les points de champion, la guilde classée dans le *ladder*). Ces marques de distinction se sont bientôt mises en place et ont conduit à renforcer l'aspect compétitif du jeu, devenant « élitiste » aux yeux d'une partie des joueurs, en particulier ceux du PvE essayant de se mettre au PvP. Cependant, pour beaucoup de joueurs de PvP, les rangs ne sont pas forcément représentatifs de la qualité du joueur et de ses compétences, d'une part parce que ces niveaux peuvent être atteints (en particulier pour les rangs de HoH) par des moyens détournés ou condamnables (jouer du *lame*¹⁰); d'autre part, parce qu'un « bon » joueur ne se révèle complètement que dans une équipe solide avec qui il s'est entraîné.

Des espaces temporaires d'expérimentation

L'expérience éducative chez John Dewey

Chez Dewey, l'éducation n'est pas un processus achevé, mais une expérimentation continue de son environnement social et culturel. L'environnement social façonne les dispositions mentales et affectives de la conduite chez les individus en les engageant dans des activités communes, aussi bien physiques, artistiques que culturelles. D'où l'importance sociale des activités communes, ce sont à travers elles que peuvent se construire des liens de solidarité et de coopération. La sympathie est la source d'une coopération efficace et la coopération repose sur l'affection que les individus se portent les uns aux autres. C'est dans l'activité commune que se tissent les liens de sympathie et de solidarité : « faire une

⁹ Le terme « emote » est spécifique aux jeux en réseau et désigne des gestes particuliers ou distinctifs que les avatars peuvent faire, par exemple rire, danser etc., ou dans le cas des rangs de Hoh, un ranké de niveau 3 peut faire apparaître au dessus de son avatar une tête de cerf.

¹⁰ « Faire du *lame* » (le terme de *lame* signifiant boiteux, faible) est une expression des joueurs PvP désignant les joueurs qui pratiquent certains types de *build* qui ne demandent, selon une partie des joueurs, ni beaucoup de techniques, ni beaucoup de réflexion. Ces *builds* comprennent souvent plusieurs personnages de la même profession, utilisant à quelques variantes près les mêmes compétences, et ne reposant donc pas réellement sur la capacité des joueurs à avoir une vision du jeu ou à jouer des professions complémentaires. Pour certains joueurs « faire du *lame* » équivaut à tricher; pour d'autres au contraire ce type de *build* n'est pas aussi simple à jouer qu'il n'y paraît et l'important n'est pas le *build* qui est joué mais de s'amuser.

activité *commune* apparaît comme le moyen d'établir un lien affectif entre l'enfant et l'adulte. Des idées ou significations semblables apparaissent, parce que l'une et l'autre personne sont engagées comme partenaires dans une action où ce que chacun fait est conditionné et influencé par ce que fait l'autre » (Dewey, 1916 : 53).

Le jeu collectif (« réglementé » ou *game* dirait George Herbert Mead) est une des premières activités communes que connaissent et qu'expérimentent les acteurs, il apparaît comme l'activité de base de toute forme de coopération primaire. C'est dans le *game* que les enfants prennent conscience de l'Autrui généralisé (Mead, 1934) et apprennent à coopérer. Le jeu collectif implique de la communication, mais il est aussi un révélateur des comportements et du savoir-être des acteurs. Le fait d'être considéré comme un bon joueur, un joueur sympathique, un mauvais joueur ou un tricheur est consécutif aux différents moments de jeu partagé et des aptitudes à coopérer. Le jeu en réseau est une forme moderne des jeux collectifs plus traditionnels, qui conduit à voir et à communiquer avec ses partenaires de jeu sous une forme virtuelle.

Toutefois, pour Dewey, toutes les expériences ne sont pas également éducatives. Pour qu'une expérience soit une expérience éducative, il faut qu'elle ait été jusqu'au bout de sa réalisation. Un des principes fondamentaux de l'expérience éducative est le principe de continuité de l'expérience (*experiential continuum*) : « le principe de la continuité de l'expérience signifie que chaque expérience, d'une part, emprunte quelque chose aux expériences antérieures et, d'autre part, modifie de quelque manière la qualité des expériences ultérieures. » (Dewey, 1938 : 80). Ainsi, pour qu'une expérience soit éducative, faut-il qu'elle ait un impact sur les expériences futures.

Différentes formes d'expériences du jeu, différentes formes d'engagement

Tous les joueurs interviewés ne retirent évidemment pas les mêmes expériences du jeu et il serait excessif de penser qu'elles sont également toutes socialisantes ou éducatives. Néanmoins nombreux sont ceux à partager des expériences communes que nous pouvons distinguer sous trois formes principales : une forme esthétique, une forme relationnelle et une forme compétitive. Ces trois formes d'expériences caractérisent *a priori* nombre de jeux en réseau et font partie, avec plus ou moins d'importance, de la carrière du joueur. Un des éléments essentiels dont dépend la qualité de l'expérience est la manière de s'engager dans le jeu. Tous les joueurs n'abordent pas le jeu en réseau de manière identique, pour certains d'entre eux l'aspect social est prioritaire par rapport à l'aspect compétitif, pour d'autres au contraire, c'est cet aspect qui aura tendance à dominer. L'aspect que le joueur privilégie peut également évoluer au cours du temps : pour John par exemple, ce qui compte aujourd'hui c'est le fait de

« retrouver des copains » et de jouer ensemble, de partager des bons moments etc., mais encore quelques mois auparavant John était davantage motivé par la compétition et le fait de progresser en guild. Si les aspects relationnels et compétitifs du jeu en réseau sont essentiels dans la carrière du joueur et de sa fidélité au jeu, ils se révèlent néanmoins dans un deuxième temps, après une première phase de socialisation et de l'expérience esthétique du jeu.

Une expérience esthétique du jeu en réseau : première étape décisive de l'engagement

Loin d'être secondaire, l'expérience esthétique du jeu en réseau est importante pour les joueurs dans la mesure où elle leur permet de mieux s'immerger dans le monde virtuel, de mieux en prendre possession, mais surtout elle représente le premier contact du joueur avec son nouvel environnement. Le contrôle du personnage, de ses mouvements, de ses compétences, de ses déplacements par rapport à ceux des autres joueurs ou des PNJ et des monstres, comporte un certain apprentissage et fait partie du processus de socialisation du joueur avec l'environnement virtuel. Que cette première prise de contact échoue, et le joueur cessera de jouer. Ainsi, Tom, étudiant de 23 ans qui joue à GW depuis trois ans, apprécie particulièrement dans GW « Les décors, la façon de jouer, les modes de jeux qui étaient intéressants » et le compare à WOW qu'il est en train d'essayer « Ben quand tu prends GW et WOW, c'est pas du tout pareil [...] c'est pas les mêmes mouvements, c'est pas les mêmes décors, c'est pas la même pensée, quoi... ». Tom ne retrouve pas dans WOW les mêmes sensations dans les déplacements et les mouvements que dans GW.

L'expérience, chez John Dewey, doit être comprise en termes de relation, d'interaction et de transaction. Un être humain est en interaction avec et dans un environnement, que celui-ci soit simplement physique et biologique ou plus spécifiquement humain, social, culturel mais aussi virtuel ou imaginaire. Pour Dewey, l'expérience esthétique ne se distingue pas radicalement des autres formes d'expériences humaines, au contraire l'expérience esthétique est « l'expérience de l'expérience », c'est-à-dire l'expérience appréciée en elle-même, qui en quelque sorte sublime les qualités des expériences ordinaires (Dewey, 1934). Mais chez Dewey, l'expérience esthétique ne concerne pas et ne se vit pas seulement par l'intermédiaire des beaux arts, mais aussi dans tous les arts populaires. Et il y a une véritable dimension artistique du jeu vidéo, évoluant sans cesse grâce aux moyens techniques de plus en plus performants, qui est évaluée et critiquée par les joueurs. Cette dimension artistique ne résume pas seulement à la beauté des décors, au réalisme des personnages et des monstres, mais concerne aussi la maniabilité, la fluidité des mouvements du personnage contrôlé par le joueur et les possibilités créatrices offertes par le jeu (cf. dernière partie).

Le rôle des guildes dans la socialisation : la question des âges

Les études portant sur les jeux en réseaux ont montré l'importance des guildes dans la socialisation de joueurs (Beau, 2007). Nicolas Auray note cependant une limitation de la socialisation dans les jeux en ligne, due au rapport problématique entre la position de l'avatar dans le monde et la position du joueur dans la société (Auray, 2003). Il est par exemple possible pour un jeune de 15 ans de devenir maître de guilde et d'avoir autorité sur les autres membres de la guilde, même si ceux-ci sont plus âgés, à condition qu'il ait plus d'expérience et un niveau plus élevé. Dans la pratique de GW, si certaines guildes fonctionnent ainsi, d'autres au contraire recrutent les membres de la guilde en sélectionnant par l'âge, pour essayer justement de se retrouver le moins possible en décalage. Certains des joueurs interviewés, en particulier chez les plus âgés, considèrent l'âge comme pouvant s'avérer problématique dans les relations entre joueurs et dans la conception même de la manière de jouer. Ancestre par exemple, cadre dans une entreprise marseillaise, âgé de 37 ans et père de 3 enfants, raconte son parcours de joueur de GW et son arrivée dans une guilde où le maître de guilde était nettement plus jeune que lui :

« Après je suis arrivé chez les Mofo qui recrutaient, et là ça a bien collé quand même. J'ai été testé en moine, ça gazait pas mal, ils jouaient leur split 4/4 bien sympa, l'ambiance était bonne, V. il est comme il est, tu le connais, mais écoute il me respectait, parce que c'est vrai que moi, j'ai quand même un ego assez prononcé, donc c'est vrai j'aime pas trop me faire molester par des petits jeunes on va dire, enfin personne n'aime d'ailleurs, mais ça allait là-dessus il était... il tenait, et vu que je jouais pas trop mal ça allait bien. [...] J'ai vraiment trouvé ce que je cherchais, mis à part effectivement l'âge, j'aurais bien aimé avoir des gens un peu plus proches de mon âge, mais humainement c'était quand même une expérience intéressante. De faire égal à égal avec des jeunes c'était bien, ça fait partie des particularités d'un jeu comme GW, de rencontrer des gens de tous âges et de faire jeu égal, même si, il y a à des moments des altercations, des endroits où tu vois qu'effectivement la différence d'âge se fait sentir, la différence des expériences de vie, où tu dis pfff, enfin tu le ressens. [...] Au fur et à mesure que tu montes une famille, que tu as un boulot, que tu prends en charge ta vie, t'es plus un petit enfant, quand tu joues avec des petits enfants, il y a un moment où ça saute à la figure quoi, enfin ça saute aux yeux. Il y a des fois tu t'en fiches, puisqu'on est là évidemment pour jouer à un jeu, [...] enfin la différence d'âge joue un rôle, a un impact direct sur le fonctionnement d'une guilde et du jeu finalement. »

L'expérience du jeu en réseau facilite des échanges entre des jeunes joueurs et des joueurs plus âgés, mais ces échanges sont loin d'être toujours faciles et évidents, les incompréhensions mutuelles dans la manière de percevoir le jeu et de jouer sont à la source de nombreux conflits entre les joueurs. Ce ne sont pas vraiment les compétences des jeunes joueurs qui sont remises en question, mais plutôt leur comportement dans la manière de jouer. Ainsi, si se lancer des vanes est toléré il existe certaines limites (notamment les insultes) que les plus jeunes seraient plus prompts à enfreindre. Les plus jeunes des joueurs (les mineurs) sont désignés par des sobriquets péjoratifs : les « Kevin » ou les « Pyjamas », et sont ainsi ramenés à leur « état de petit » par les plus grands (Boltanski, Thévenot, 1991). C'est pour éviter ces types de conflits que nombreuses sont les guildes qui, lors du recrutement, exigent des joueurs d'être âgés de plus de

18 ans. Si l'âge ne peut être immédiatement contrôlé, il existe cependant des techniques pour vérifier si le joueur a bien l'âge qu'il prétend : la voix notamment devient un puissant marqueur de l'âge, les réactions du joueur, ses horaires (si en semaine il est obligé de se déconnecter assez tôt le soir par exemple).

Néanmoins, il arrive aussi souvent que des jeunes joueurs soient recrutés dans des guildes majoritairement composées de joueurs plus âgés (ou qu'à l'inverse des joueurs plus âgés soient dans des guildes de joueurs plus jeunes, comme c'est le cas pour l'Ancestre) à condition que leur manière de jouer corresponde aux valeurs de la guildes. Des amitiés se tissent, et les plus jeunes demandent alors des conseils aux joueurs plus âgés dans leurs relations amoureuses en particulier, et plus rarement en ce qui concerne leurs problèmes familiaux.

Le jeu en ligne comme phase de reconstruction de l'estime de soi

Si le jeu en réseau permet à des jeunes joueurs d'expérimenter différentes facettes de leur identité (Tom raconte qu'il est devenu un peu moins timide) ou de s'exercer au *flirt*, il permet également à des joueurs plus âgés de trouver un espace temporaire de reconstruction de l'estime de soi. Ces joueurs traversent dans leur vie réelle une phase de repli ou de crise identitaire, et le jeu en réseau leur permet à la fois de garder une vie sociale dans un monde virtuel, tout en se retirant temporairement du monde réel. Thor, par exemple, éducateur de 35 ans, père de 3 enfants en bas âge, raconte avoir beaucoup joué à une époque où il ne se réalisait pas dans son travail et où les responsabilités familiales lui pesaient quelque peu. Cat, 32 ans, docteure en histoire, s'est mise à jouer de manière intensive à une époque où elle rencontrait de nombreux problèmes de couple avec son mari, elle raconte ainsi que c'est en premier lieu à des joueurs qu'elle connaissait bien qu'elle a pu commencer à parler de ses soucis, et qu'elle a par la suite décidé de se séparer de son conjoint. Enfin, Naël, 33 ans enseignante en physique dans un collège de la banlieue parisienne, a joué de manière très intensive pendant 2 ans à une époque de sa vie où elle rencontrait de nombreux problèmes familiaux – elle a été en arrêt maladie pendant un an – et elle s'est beaucoup investie sur un des forums de GW en écrivant régulièrement des articles. Cet investissement dans GW lui a permis de surmonter sa timidité et de prendre confiance en elle :

« Personnellement j'étais dans une période de ma vie pas particulièrement facile, ça m'a permis de discuter avec du monde, ça m'a resocialisée, je sais qu'il y a des personnes que ça désocialise (rire). Si au début du jeu j'ai eu aussi beaucoup de mal à me décider à parler avec des gens, à lancer une guildes etc., c'est que je ne parlais plus à qui que ce soit. J'avais donc été en arrêt maladie un an, l'année d'après, donc ma première année de GW, mon année de travail, j'étais la seule prof de physique dans un collège, je l'ai passée à ne faire que de la physique je n'ai pas discuté avec un seul de mes collègues. Les seules personnes avec qui je discutais c'était un tout petit peu uniquement les gens que je côtoyais en jeu. »

GW a permis à ces trois joueurs de temporairement trouver un espace où ils pouvaient échapper à leurs difficultés de la vie réelle et expérimenter de

nouvelles formes d'estime de soi. L'aspect relationnel est fortement valorisé par ces joueurs pour qui il est devenu une part essentielle dans leur sociabilité quotidienne. Cet aspect concerne également une grande partie des joueurs qui ne rencontrent pas de difficultés particulières mais qui ont une sociabilité « réelle » limitée, habitant encore chez leurs parents dans des petites villes ou des villages. C'est le cas de plusieurs joueurs interviewés, plus jeunes – âgés d'environ 23 ans –, le plus souvent étudiants ou finissant leur études, ou étant plus âgés mais encore célibataires.

Construction d'une éthique du jeu

Dans le mode PvP, il n'y a que très peu d'hospitalité et d'accueil des joueurs débutants par des joueurs confirmés (Auray, 2007). Ainsi, pour de nombreux joueurs (ne pratiquant pas le PvP ou débutants) le PvP est-il perçu comme étant trop « élitiste », selon leur terme. Les joueurs inexpérimentés arrivant au HoH ou en GvG ne sont pas recrutés (ou rarement, et à condition d'avoir un contact dans l'équipe ou de jouer très tard le soir) dans les équipes de joueurs plus expérimentés. Le joueur de PvP est un joueur initié et persévérant. Par ailleurs, cet « élitisme » du PvP aurait eu tendance à se renforcer au fil du temps.

Ainsi, l'aspect très compétitif en mode PvP de GW entre-t-il en concurrence avec l'aspect relationnel. Naël, par exemple, qui a joué à une époque à un niveau assez élevé, raconte que pour pouvoir progresser et entrer dans des guildes mieux classées, elle a dû mettre de côté ses relations amicales. Paradoxalement, dans le même temps, elle est assez déçue de constater qu'à un très haut niveau, l'aspect compétitif tend à prendre beaucoup trop d'importance au détriment de l'aspect relationnel :

« L'aspect compétitif et l'aspect relationnel avec les autres, le fait que ce soit compétitif en équipe, ça a été vraiment très dur parce que j'ai rencontré des personnes dont je pensais que c'était des amis, mais qui n'ont pas hésité à me jeter quand ils ont eu envie d'autres choses, c'était vraiment le fait de se retrouver en équipe, de discuter avec du monde, de réfléchir avec du monde, et en équipe d'essayer d'arriver à un résultat. S'il n'y avait pas eu ces relations humaines, je pense que je n'aurais pas tenu longtemps sur le jeu. »

L'aspect compétitif qui peut être attaché à la cité de l'opinion, décrite par Luc Boltanski et Laurent Thévenot (1991), et qui, rappelons le, repose sur l'opinion des autres et la « grandeur » des personnes sur leur réputation et leur renommée au sein de la cité, entre en concurrence avec les ordres de grandeurs de deux autres cités. D'une manière générale, une guilda se situe souvent à la frontière de la cité domestique et de la cité civique. Les relations affectives développées entre les joueurs leur permettent de se retrouver entre eux et de créer une certaine intimité (cité domestique) et si, dans certaines guildes, un leader plus charismatique peut se détacher et imposer son autorité – comme dans le cas des Mofo, guilda décrite par l'Ancestra –, dans la majorité des guildes observées, les

membres sont très attachés au bien-être commun (cité civique) qui se manifeste notamment lorsque les joueurs rappellent l'importance de jouer avec « l'esprit d'équipe » et de ne pas imputer la défaite à un seul joueur mais à l'ensemble de l'équipe.

Par ailleurs, si une majorité des joueurs interviewés ont rencontré d'autres joueurs en face à face (IRL dans le vocabulaire des joueurs), très peu sont devenus amis. Ils restent néanmoins pour une partie d'entre eux des copains de jeu, avec qui ils apprécient de se retrouver pour jouer : certaines guildes de joueurs décident par exemple de tester ensemble d'autres jeux. La communauté des joueurs n'apparaît pas toujours comme une communauté très stable, elle est relativement fragile. L'intérêt personnel et individuel peut primer sur les relations de coopération et d'entraide entre les membres de l'équipe, les « amitiés sont volatiles » (Auray, 2003). Mais si le jeu en réseau semble conférer une certaine liberté individuelle au joueur, celle-ci ne peut non plus complètement s'imposer. Les joueurs « trop » personnels, ne prenant pas assez en compte les besoins de l'équipe, sont perçus négativement par de nombreux joueurs, leur comportement individualiste est condamné moralement. Le « bon » joueur de GW doit donc se montrer « grand » dans les trois cités : il doit être compétent et performant – connaître ses compétences et les stratégies, savoir se déplacer et avoir une vision d'ensemble du jeu, construire ou du moins avoir un regard critique sur les *builds* –, mais aussi sympathique et coopératif, solidaire et fidèle aux membres de sa guilde.

La critique du « lame », une spécificité française ?

Nicolas Auray (2003) suggère que le jeu en réseau n'est pas seulement un lieu de l'apprentissage de la figure du tiers, un support dans la construction de son identité et de l'autonomie, mais également un lieu de construction de la citoyenneté et de la civilité. Le jeu est ainsi une expérimentation morale, où les joueurs de GW construisent et débattent des principes moraux sur la façon de « bien » jouer ou au contraire de « tricher » au jeu. Le jeu en réseau met à l'épreuve des comportements moraux.

La question de jouer des *builds lamer* ou non est un débat récurrent sur les forums, et en particulier français¹¹. Sur les forums de langue anglaise, le terme de « *gimmick* » est plus utilisé que celui de « *lame* », et souligne l'aspect répétitif de ces *builds* qui sont réservés ou conseillés aux joueurs débutants. La définition même du terme « *lame* » suscite de longues discussions entre les joueurs, pour

¹¹ Il existe *a priori* d'autres différences entre les joueurs français et les joueurs d'autres nationalités. Les différents joueurs interviewés qui ont beaucoup joué quelques temps en international (c'est le cas de la moitié des joueurs) constatent des différences dans l'« état d'esprit de jouer ». Par exemple, AsYouWant constate que critiquer les adversaires de *lamer* est « un comportement typiquement français » ; Naël, en tant que fille qui a eu du mal à s'imposer comme joueuse compétitive dans les guildes françaises est partie jouer avec des guildes internationales.

de nombreux joueurs jouer du *lame* c'est choisir la facilité, et si pour les joueurs français cette technique peut être encore tolérée pour les joueurs débutants, elle est aussi souvent condamnée par des joueurs plus expérimentés. Le terme de « *lamer* » (celui qui est du *lame*) est devenu une insulte entre les joueurs, surtout français, et utilisé en cas de défaite de l'équipe.

Ce qui est critiqué dans le *lame* c'est à la fois son « aspect *brainless* »¹² dit Holy, c'est-à-dire son caractère répétitif où il ne faut pas spécialement savoir jouer pour gagner, mais aussi son caractère copier/coller, qui révèle le manque d'originalité et de créativité des guildes ou des joueurs jouant ce type de *build*. L'aspect créatif dans la construction des *builds* est essentiel pour les joueurs interviewés. Pour les joueurs confirmés, c'est cet aspect qui représente pour nombre d'entre eux toute l'originalité de GW. La pratique du *lame* nuit à la créativité du jeu et donc à son essence même. La création du *build* de l'équipe est souvent dans les forums des guildes ce qui est le plus discuté par les joueurs, bien que tous les joueurs ne s'y investissent pas de la même manière. En corrompant en quelque sorte l'expérience esthétique et créatrice du jeu, le *lame* conduit à une dégradation de la qualité des relations entre les joueurs et de la compétition.

Conclusion

Les notions d'« engagement » et d'« expérience » du jeu ont semblé préférables à celles d'« immersion » et d'« apprentissage » dans la mesure où d'une part, l'expérience éducative ne peut se réduire simplement à la question de l'apprentissage de règles ou de savoir-faire, à des techniques et des compétences, mais également à des savoir-être, à des questions morales, toute expérience éducative comprenant à la fois des apprentissages formels et informels. D'autre part, le jeu en réseau interroge la question de l'engagement dans l'activité (Auray, 2007) et la notion d'« immersion ». En effet, dans le jeu en réseau les joueurs font souvent plusieurs choses en même temps ou, en reprenant les termes d'Erving Goffman (1971), le jeu est l'intrigue principale du cadre autour duquel gravitent d'autres événements hors cadre : *chater* avec quelqu'un dans le jeu dans un canal privé, manger devant son écran, discuter au téléphone ou avec quelqu'un à côté de soi etc. N'étant pas exposé au regard d'autrui, le joueur en réseau peut se désengager plus facilement du jeu (en coupant le son ou le micro, en se déconnectant du jeu¹³ ou en étant *afk* etc.).

Par ailleurs, et c'est sans doute là une des particularités du jeu en réseau, les différentes formes d'expérience du jeu sont liées aux différentes manières de s'engager ou de s'investir dans le jeu. Le joueur peut choisir et préférer

¹² *Brainless* : sans cerveau ou avec un faible cerveau

¹³ Le fait de se déconnecter volontairement (le *rage quit*) ou involontairement du jeu au cours d'un match n'est pas perçu de la même manière par les autres joueurs.

développer l'aspect relationnel ou l'aspect compétitif. L'âge semble jouer un rôle non négligeable dans la manière de s'engager dans le jeu, les joueurs plus âgés investissant *a priori* plus facilement l'aspect relationnel tout en gardant une distance dans leurs relations avec les autres joueurs. Le jeu en réseau apparaît bien, pour certains de ces joueurs, comme une expérience éducative particulière, à la fois comme un espace de construction et reconstruction de soi, et comme un espace d'expérimentation d'une certaine éthique de jeu.

Références

- Amato E-A, 2007, Quelle ethnométhodologie appliquer aux jeux vidéo multijoueurs persistants. *Cahiers d'ethnométhodologie*, 1, janvier; Les Presses du Lema, Laboratoire Paragraphe, Université Paris 8, pp. 23-45.
- Auray N., 2003 L'engagement des joueurs en ligne : ethnographie d'une sociabilité distancée et restreinte, *Cahiers du Numérique*, 7, (2), Paris : Hermès, pp. 110-137.
- 2007, Les agrandissements politiques de la jeunesse. Jeu, Internet et citoyenneté, In Breviglieri M., Cichelli V. (eds), *Adolescences méditerranéennes. L'espace public à petits pas*, Paris : INJEP – L'Harmattan, « Débats Jeunesse ».
- Beau F. (dir), 2007, *Cultures d'Univers. Jeux en réseau, mondes virtuels, le nouvel âge de la société numérique*, Paris : Fyp.
- Berry V., 2006, Immersion dans un monde virtuel : jeux vidéo, communautés et apprentissages, <http://www.omnsh.sip.php?article99>
- Boltanski L., Thévenot L., 1991, *De la justification. Les économies de la grandeur*, Paris : Gallimard.
- Dewey J., 1938, *Expérience et éducation*, Paris : A. Colin, 1968.
- 2005, *L'art comme expérience*, Pau : Farrago.
- Ducheneaut N., Nichelle E., Moore R.J., Yee N., 2007, Une solitude collective ? Observations sur le capital social dans un jeu vidéo multijoueurs : *World of Warcraft* », p. 47-64 In Beau F. (dir) *Cultures d'Univers. Jeux en réseau, mondes virtuels, le nouvel âge de la société numérique*, Paris : Fyp.
- Goffman E., 1974, *Les cadres de l'expérience*, Paris : Minuit, « Le sens commun », 1991.
- Mead G.H., 1934, *L'esprit, le soi et la société*, présenté par Céfaï D. et Quéré L., Paris : Presses Universitaires de France, 2006.
- Mora Ph., 2006, « Derrière l'e-sport : un conflit d'experts de jeux en réseaux compétitifs », p.25-121 In Fortin T., Mora Ph., Trémel L. (dirs), *Les jeux vidéo : pratiques, contenus et enjeux sociaux*, Paris : L'Harmattan,.
- Olivier de Sardan J-P., 2000, Le « Je » méthodologique. Implication et explication dans l'enquête de terrain, *Revue Française de Sociologie*, 41-3, pp.417-445.
- Trémel L., 2001, *Jeux de rôles, jeux vidéo, multimédia : les faiseurs de mondes*, Paris : Presses Universitaires de France.

> APPRENTISSAGE, ÉDUCATION

NICOLAS COUÉGNAS
Centre de Recherches Sémiotiques
Université de Limoges
nicolas.couegnas@unilim.fr

SURPRISE DU SENS OU PASSIONS DE SOURIS : DE L'ALBUM D'ENFANCE AUX JEUX VIDÉO ÉDUCATIFS

Résumé. — Les albums d'enfance et les jeux vidéoludiques sont apparemment sémantiquement très proches, notamment sur le plan thématique et narratif : ils convoquent des univers de sens, des personnages, des motifs, des structures narratives communes. On peut donc s'interroger avec profit sur la manière spécifique dont ces deux médias s'approprient ces éléments communs. La comparaison permet de comprendre précisément les raisons génériques de la plus grande inventivité des albums et, en regard, les handicaps et vertus potentielles des jeux pour enfants.

Mots clés. — Albums d'enfance, jeux vidéo, jeux éducatifs, sémantique, sémiotique.

Les albums d'enfance et les jeux vidéoludiques structurent en partie l'imaginaire des enfants de ce début de millénaire. Ils ne sont évidemment pas les seuls à alimenter l'appétit ludique et fictionnel des plus jeunes, la télévision guettant ses proies sur son inamovible socle, mais tous les deux possèdent une image tout à fait respectable et des lettres de noblesse qui les autorisent à passer sans honte les portes des écoles pour devenir supports d'apprentissage et d'interactions entre enseignants et élèves. Support d'apprentissage, la télévision peut y prétendre, mais la lettre garde son autorité, même lorsqu'elle se double d'images, et les albums contemporains à la fois maniables et ouverts semblent laisser à l'enfant une part relativement active, en accord avec l'idéal d'un enfant sujet de plein exercice. Quant aux jeux vidéo, ils ont pour eux – toute suspicion d'addiction mise à part – leur modernité et leur incontournable interactivité, gage difficilement discutable de la non passivité de la réception. Eu égard à cette légitimité et à la forte proximité au moins thématique entre albums et jeux vidéo, l'un déclinant l'autre le cas échéant, on peut logiquement se demander ce que ces deux-là ont réellement en partage et ce qu'ils apportent chacun aux enfants. Dans un cadre scolaire, une bonne part de l'usage fait des albums et des jeux vidéo consiste logiquement à les exploiter comme des supports d'apprentissages ; mais les apprentissages cognitifs visés, du type reconnaissance de formes ou de lettres, ne sont qu'indirectement liés à ce qui fait ou pourrait faire l'originalité de ces deux objets culturels relativement prégnants dans la culture enfantine. Sans présumer pour le moment de l'impact pédagogique de ces spécificités, il est nécessaire de s'interroger précisément sur ce qui fait la généricité de ces deux objets de sens, en dehors de leurs potentialités et de leurs exigences cognitives respectives.

Dans cette comparaison, l'hypothèse de base – hypothèse simple, réductrice mais qui permet d'introduire un angle d'attaque, un coin – consiste à affirmer que les jeux vidéo pour enfants sont très largement en retard par rapport à la créativité et à l'inventivité remarquables des albums d'enfance. L'objectif clairement identifié et assumé est alors celui d'une convertibilité des recettes, techniques et autres coups de génie créatif des albums dans le médium des jeux vidéo. Mais il ne suffit pas pour tenir compte de ce constat et de cet objectif d'ériger les albums en modèles ; il faut d'abord comprendre ce qui structurellement fait la réussite de ces albums et inversement, quels handicaps éventuels grèvent l'inventivité des jeux vidéo pour enfant. La différence de développement entre albums d'enfance et jeux vidéo pour enfant est-elle bien générique et, si c'est le cas, de quelle nature est cette généricité ? La réponse à cette question est importante car elle a une incidence sur la possibilité ou l'impossibilité d'un transfert de l'un à l'autre. Plus précisément, on doit déterminer dans quelle mesure la généricité est inhérente à la composante médiatique, c'est-à-dire aux particularités du support et des modalités qu'il convoque et associe éventuellement (visuel, verbal, gestuel, etc.), ou à une composante plus esthétique et sociale du genre laissant ouverte la porte aux possibilités de conversions, d'échange entre albums et jeux vidéos qui ne seraient pas que thématiques et narratifs.

Compte tenu de l'antériorité des albums par rapport aux jeux ludo-éducatifs, du postulat de base d'une pauvreté relative des jeux vidéo au regard de la richesse des albums et du fait que le point de vue n'est pas celui d'un *game designer* mais un point de vue à la fois sémantique et sémiotique, la démarche adoptée consiste à analyser les jeux vidéo à la lumière des albums. On laisse donc l'analyse du *game design* aux *game designers*, mais sans renoncer totalement à saisir les jeux vidéo dans une perspective sémiotique, manière de ne pas les traiter uniquement négativement, comme ne présentant pas telle ou telle caractéristique des albums et quitte à réinventer la poudre du *game design*.

L'analyse des albums s'appuie sur un travail de recherche initié en 2008 (Couégnas, à paraître). Le corpus des albums d'enfance est donc relativement vaste, puisqu'il s'agit d'établir des composantes génériques, donc supposées pertinentes pour l'ensemble de la production d'albums d'enfance et de ses différents styles et écoles dans les vingt dernières années (Van der Linden, 2006). Ce travail a permis de distinguer trois types de modèles génériques, chaque album relevant de l'un ou l'autre de ces modèles, en les associant parfois. Dans le cadre présent de la comparaison avec les jeux vidéo, ne sont exploités que quelques albums caractéristiques, susceptibles d'illustrer économiquement les trois modèles génériques. Pour les jeux vidéo, la perspective est toute autre : il faut simplement démontrer, sur quelques cas de jeux ludo-éducatifs « moyens » pour jeunes enfants, très largement répandus et correspondant à la même cible que les albums, que se pose un problème de créativité dont on fait l'hypothèse qu'il est, là encore, d'une nature essentiellement générique. Cela ne signifie pas que la situation soit immuable et le problème résolu par des jeux plus inventifs, mais qu'un poids particulier semble peser sur les jeux moyens qui constituent encore le fonds de bibliothèque de jeux des familles et des écoles.

Les albums d'enfance ou la surprise du sens

Dans un article consacré aux écritures numériques, aux nouvelles formes romanesques permises par l'hypertextualité, François Rastier (2002) écrit :

« La distance que l'œuvre maintient ainsi, conditionne la surprise propre au plaisir esthétique. Au lieu de l'éviter, elle l'accroît : la surprise, en effet, va au-delà de l'espérance ; elle la comble, en la renouvelant. La distance maintenue conserve ainsi, au sein même d'un principe de plaisir, un principe de réalité : dans l'union de ces deux principes, on a le sentiment que le réel devient vérité, que l'existence devient vie ».

Il oppose cette distance, créatrice selon lui de surprise et de plaisir esthétique, à l'effet de proximité produit par l'interactivité des écritures numériques. Or, précisément, les albums pour enfant dont on pourrait pourtant douter qu'ils fassent œuvre en raison de leur destination à un public particulier, pour remplir une fonction bien définie, sont de part en part travaillés par un art subtil de la surprise. L'analyse d'un grand nombre d'albums jeunesse contemporains montre

que l'effet de surprise est un des éléments fondamentaux de la dimension générique des albums. Cette généricité est par ailleurs très structurée, et relativement forte. Un bref parcours des albums, de leur histoire et des pratiques actuelles permet de s'en rendre compte.

On raconte des histoires aux enfants depuis la nuit des temps, et l'on a tenté d'associer depuis également fort longtemps texte et image pour rendre les histoires plus attractives, et plus adaptées aux publics les plus jeunes. Mais les techniques d'impression ont limité cette pratique jusqu'au début 20^e siècle, et il faut attendre *Macao* et *Cosmage* (Edy-Legrand) en 1919 pour assister véritablement à la naissance de l'album moderne. Cet acte de naissance est dû au renversement accompli par l'ouvrage dans le dosage texte/image : la dimension iconique devient prépondérante, et non plus dans un rapport ancillaire au texte. La naissance de l'album passe donc d'abord par une révolution médiatique¹ qui invente un nouveau rapport entre les modalités visuelles et verbales. Premier point à noter, la prédominance iconique satisfait parfaitement à la situation de lecture inédite des albums : un adulte qui lit, commente, pour un enfant qui écoute et observe. L'enfant concerné par les albums ne sait pas encore lire, ou est en train d'apprendre à lire, la dimension visuelle lui permet de pallier ce manque et d'accéder directement au sens de l'histoire. Il peut ainsi accompagner la lecture et n'être pas cantonné dans un rôle passif. Dans le même registre, mais avec des arguments en apparence supplémentaires, les jeux vidéo ludo-éducatifs encouragent également l'autonomie de l'enfant devant l'objet de sens à découvrir, grâce à l'association de l'image et du son. Second point, cette nouvelle organisation de la composante médiatique des albums va avoir une influence sur l'ensemble des autres composantes sémantiques, et notamment sur la dimension tactique – distribution spatio-temporelle des unités du plan de l'expression et du plan du contenu –, l'association médiatique et tactique dessinant le socle générique des albums. Autrement dit, c'est initialement le rapport texte/image, définitoire des albums, qui détermine les autres aspects des albums, notamment leur dimension narrative. Versant tactique de l'expression, c'est-à-dire pour ce qui relève de l'organisation spatiale des signifiants, la prédominance de l'image débouche sur une répartition spatiale caractéristique des albums : le nombre d'image est réduit à une ou deux images par page, ce qui l'oppose par exemple au genre proche de la bande dessinée. Le rôle accordé à l'iconicité et les compétences de la cible enfantine commande cette réduction. Chaque tourne produit un moment interprétatif autonome, où l'enfant peut prendre le temps de décrypter l'image, en maîtrisant parfaitement ce qui varie d'une image à l'autre. De manière plus saisissante et moins prévisible, l'incidence se fait également sentir au niveau de la tactique du contenu, dont relève la disposition du contenu le long de la chaîne textuelle. Le sens va donc lui aussi obéir à la linéarité et être très largement déterminé par le fait que chaque information nouvelle apparaît à chaque nouvelle tourne. La disposition parfaitement linéaire du contenu des

¹ Composante sémantique textuelle décrivant le médium ou substrat matériel du texte.

albums est d'ailleurs à l'origine des trois modèles que nous avons établis. On a pu dégager deux modèles dits dialectiques où, comme le nom l'indique, dans la terminologie de Rastier, l'ensemble du texte trouve sa cohérence dans un ressort essentiellement narratif et, d'autre part, un modèle dialogique, qui assoit sa cohérence sur un jeu énonciatif ou modal.

Premier modèle, le plus banal, le modèle dialectique onomasiologique, qu'on désignera pour simplifier comme *modèle narratif*. Dans ce cas, si l'image reste quantitativement prépondérante, l'histoire est néanmoins pensée à partir de la progression textuelle verbale. En d'autres termes, la progression de l'histoire ne doit rien à ce que l'image pourrait dire spécifiquement. En général l'image joue un rôle illustratif, soit en choisissant de représenter telle ou telle phase racontée par l'histoire, soit en représentant une phase qui n'est pas explicitement verbalisée mais que l'on peut reconstruire par inférence à partir du texte. La série des *T'choupi* exemplifie parfaitement ce modèle. Le ressort est toujours narratif : au cœur de chacune des histoires, il y a une perte, un manque, dus en général à une transgression faite par T'choupi lui-même, suivis à la fin de l'album d'une réparation ou d'une liquidation du manque. On conviendra, dans ce modèle, que la surprise n'est pas franchement conviée et que c'est à l'inverse la sécurité de la réparation qui donne sa valeur à l'ensemble.

Dans le second modèle, dialectique sémasiologique, ou plus simplement *modèle sémasiologique*, toujours d'essence narrative mais où le signe prime sur le contenu, la prépondérance de l'image s'exprime en revanche à plein. D'une page à l'autre, ce sont les variations possibles du plan de l'expression iconique qui impliquent des variations sur le plan du contenu, et plus précisément au niveau dialectique. Les statistiques restent à faire, mais il semblerait que cela soit le modèle le plus largement représenté, ce qui se comprend bien car à la fois il tient compte de la spécificité visuelle de l'album, et à la fois fait fonds sur une productivité du rapport tactique/dialectique assez facile à exploiter. Autrement dit, nous allons rencontrer des progressions dialectiques récurrentes car très tentantes à partir du matériau des albums. Un des cas le plus représenté est celui de la variation créant une intensification : de page en page, l'élément qui varie augmente, jusqu'à un point de non retour et la conclusion de l'album. On peut donner deux exemples pour illustrer ce modèle, jouant sur une simple variation, l'autre sur une intensification. Premier cas, relativement célèbre celui *De la petite taupe qui voulait savoir qui lui avait fait sur la tête* (Holzwarth et Erlbruch, 1993). Celle-ci cherche avec obstination, de double page en double page, qui a osé lui « faire sur la tête » en première page. À chaque nouvelle double page, l'interlocuteur change : pigeon, cheval, lièvre, chacun exhibant pour la taupe ce qu'il fait comme excrément, preuve de son innocence. Les variations aboutissent enfin à l'identification du coupable et à la vengeance de la taupe. Pour le second sous-modèle, on peut citer *La Piscine* (Poussier, 2008). Une souris invite un lapin rose à plonger dans la piscine, mais celui-ci refuse en affirmant qu'il a peur. Alors la souris, bonne pâte, lui montre comment on plonge. Puis c'est au tour du chat, puis d'une énorme

poule rouge, puis du renard, puis de l'ours, puis du mouton, jusqu'à l'éléphant qui rejoint cet aimable bestiaire cohabitant pacifiquement dans la piscine. La piscine est pleine, le lapin se plaint qu'il ne peut plus plonger et sauve ainsi sa dignité de lapin. L'intensification joue à deux niveaux : des animaux de plus en plus gros, à l'exception du mouton, et de moins en moins de place dans la piscine. La variation et l'intensification introduisent une certaine prévisibilité, mais également et surtout une très forte tension interprétative qui renoue avec l'émotion de la surprise. Un horizon d'attente se construit, un saisissement est à l'œuvre du côté de l'enfant qui attend de page en page la surprise du sens, à la fois validation de son hypothèse, confirmation de ses attentes, dépassement et relance de ces mêmes attentes. Il faut insister sur ce mécanisme car c'est précisément ce qui semble faire défaut dans l'univers des jeux. Les albums, en raison de leur brièveté se révèlent en effet capable de fonctionner comme des œuvres à part entière, comme des totalités qui prennent corps dans un modèle comme celui-ci.

Enfin le *modèle dialogique*, d'essence énonciative, avec ses variantes, est également très productif dans les publications actuelles, notamment parmi les œuvres le plus élaborées. Dans ce cas, l'ensemble du texte est construit sur une manipulation énonciative, susceptible de transformer le sens de tout ce qui a été raconté antérieurement. On peut distinguer entre un modèle qui joue sur la surprise énonciative, lorsque l'observateur en sait moins que l'instance narrative et découvre tout à coup le sens de l'ensemble au détour d'une page, et un modèle structuré par un principe de rupture énonciative, lorsque l'observateur est en position dominante par rapport aux acteurs de l'énoncé. Donnons un exemple du cas le plus simple, celui de la rupture énonciative. Dans *Max le crocodile* (Got, 1995), le malheureux animal voit l'eau de la flaque qu'il convoitait absorbée par le soleil et décide de se venger. Il guette le passage du soleil et décide de le croquer au moment propice, c'est-à-dire à la fin de la journée. L'observateur sait bien entendu que le soleil est simplement en train de disparaître à l'horizon, alors que le crocodile, lui, pense s'être vengé, au moins jusqu'au démenti apporté le lendemain matin par le lever du soleil ! Deuxième cas, plus complexe, la surprise énonciative, très fréquemment exploitée par la série des poussins *Tromboline* et *Foulbazar* de Claude Ponti. Par exemple dans *Le chat et le chien* (Ponti, 2007), on voit Tromboline s'amuser avec un chien, puis Foulbazar faire de même avec un chat, puis le chat et le chien qui jouent de conserve, sans jamais voir les quatre acteurs ensemble. En dernière page le lecteur découvre avec stupeur les deux poussins en train de remiser leur déguisement, ce qui oblige à reconsidérer l'ensemble de ce que l'on vient de lire : le chat et le chien n'étaient que Tromboline et Foulbazar déguisés, d'où l'impossibilité de les voir ensemble. Dans tous les cas la surprise est bien au rendez-vous et constitue le ressort essentiel des œuvres. Tout particulièrement dans le cas du modèle dialogique, la surprise donne aux albums une réelle profondeur textuelle et invite l'enfant observateur à adopter une position critique, presque métadiscursive puisqu'elle l'invite à réfléchir plus ou moins consciemment au statut de ce qui vient de lui être lu et montré.

Jeux vidéo pour enfants : des passions de souris

Les jeux n'étant pas, par définition, de simples textes, il est impossible de décrire directement les jeux ludo-éducatifs et plus largement les jeux pour enfants à partir des seules composantes sémantiques exploitées pour les albums. Nous proposons donc quelques éléments d'analyse de simple bon sens, non pour construire une véritable théorie sémiotique des jeux vidéo pour enfants mais pour appréhender ceux-ci dans leur spécificité et leur complexité évidente, avant de mesurer leur créativité à l'aune des albums d'enfance. La complexité des contraintes formelles risquant d'ailleurs d'être inversement proportionnelle aux possibilités de créativité. Réinventons brièvement, pour les besoins de l'analyse et sans autres précautions, la poudre du *game design*.

On suppose tout d'abord, sans trop d'originalité, mais sans présumer pour autant de la contrainte générée, que la composante fondamentale est médiatique puisque c'est à ce niveau que se joue ce qui fait qu'un jeu vidéo est un jeu vidéo, à savoir l'interactivité. À partir de cette composante initiale, on peut tout d'abord en distinguer trois autres, plus ou moins liées à l'interactivité et présentes dans tous les jeux vidéo : une histoire statique (N_1), une diégèse interactive ludique (N_2) et les actions de la souris (N_3). À chacun de ces niveaux de pertinence, on peut faire correspondre ce que l'on propose d'appeler un *ressort phorique*, c'est-à-dire un élément pivot susceptible d'expliquer l'attractivité du jeu par sa capacité à créer des tensions internes. Premier ressort, l'attraction du *Récit*, de l'immersion narrative, qui est associée à l'histoire statique et, lorsque la jonction se fait réellement, à sa composante dynamique. L'histoire statique est présente dans tous les jeux, comme un habillage narratif censé produire l'immersion. Dans *Justine et l'étoile verte* (Emme), par exemple, l'aventure débute classiquement par une animation et un commentaire en voix off, qui situe la quête à réaliser dans le jeu dans un arrière-plan presque mythologique. La quatrième de couverture de la jaquette du jeu résume ainsi cet arrière-plan :

« Par une nuit très calme dans l'île de souris, une étoile éclate dans le ciel et se disperse en une poudre mystérieuse. Le matin venu, les souris sont prises d'une allergie et ne peuvent s'empêcher d'éternuer... Barnabé, le sage du village, se souvient alors d'une épidémie identique du temps de sa jeunesse et du remède pour l'éliminer. C'est une nouvelle mission pour notre intrépide Justine : sauver l'île de cette inquiétante maladie ! ».

On ne peut s'empêcher de prendre note du décalage entre cet arrière-plan mythique, qui ancre l'histoire dans une profondeur spatiale et temporelle, et l'étroitesse spatio-temporelle du lieu où se déroulera véritablement le jeu lui-même, comme si le discours initial devait en quelque sorte compenser la myopie naturelle du jeu. Le fond narratif se passe parfois de préambule mythifiant et joue alors sur une connaissance présumée de l'univers fictionnel mobilisé et sur sa redécouverte en cours de jeu. Ce sont alors les noms de lieux, les personnages et les épreuves à accomplir qui créent le débrayage narratif, comme dans *Dora l'exploratrice*. À l'inverse, l'ancrage dans un véritable récit s'impose lors

de l'adaptation ludique d'un classique de la littérature, comme dans le très beau jeu *Enquête sur la terre avec Le Petit Prince*, relativement à la hauteur des attentes suscitées par le livre lui-même. Dans tous les cas, on peut douter néanmoins des vertus intrinsèques de l'immersion narrative offerte par le support ludique, en raison de l'écart entre phase de jeu et récit.

Second attracteur, susceptible de créer des tensions et des détente dans le jeu, les mouvements de la souris et les actions permises par celle-ci, porteurs d'une dimension *passionnelle*. Cette dimension passionnelle vient de l'implication du corps, de la tension inscrite dans les gestes à accomplir, et ce, généralement dans des temps limités. La passion est une passion du geste, de sa précision, de sa justesse, du risque accompagnant son échec ou du plaisir de réussir et de l'urgence éventuelle à le mener à bien. La grammaire des gestes dans les jeux étudiés est limitée aux gestes classiques de la souris (pointer et déplacer) et n'intègrent pas les nouveaux gestes technologiques analogiques créés par Apple, initialement pour le iPod, et exploités par la Wii. Enfin dernier ressort qui marie en quelque sorte les deux précédents, l'interaction diégétique ludique, qui renvoie directement à ce que l'on peut appeler la *ludicité*, c'est-à-dire à la forme ludique mise en avant par le jeu. On peut légitimement convoquer en la matière la typologie proposée par R. Cailliois (1968) qui distingue quatre formes de jeux : *l'ilinx*, ou la passion du vertige, *mimicry*, ou le plaisir du déguisement et de la mimesis, *agôn* qui traduit la lutte contre l'autre ou contre soi, avec les plaisirs associés de la victoire et la peur de la défaite, et enfin *alea*, qui joue avec le destin et sa forme rationnelle, le hasard. *Mimicry* serait à l'œuvre lorsque les actions ponctuelles de jeux s'inscrivent naturellement dans la diégèse et permettent l'identification du joueur enfant à l'univers proposé par le jeu. *Ilinx*, le vertige de l'action pourrait accompagner l'interaction réussie entre les gestes permis par la souris et l'ancrage diégétique, offrant ainsi une autre forme d'identification convoquant beaucoup plus le corps que l'imaginaire. *Agôn*, forme ludique très largement représentée dans tous les jeux, et de manière presque exclusive si l'on s'en tient aux interactions ludiques les plus facilement identifiables, caractérise toutes les épreuves cognitives qui alimentent l'interface ludique, l'enfant se mettant lui-même au défi de réussir telle ou telle épreuve.

À ces trois niveaux de pertinence, nous ajoutons un niveau N_0 correspondant à l'univers de référence du conte, dans lequel N_1 puisera en partie son inspiration, et N_4 , univers de référence de l'enfance, toujours à l'horizon de N_2 et des tâches ludiques proposées aux enfants joueurs. En résumé, les jeux sont susceptibles de faire interagir cinq niveaux de pertinence :

- N_0 = Univers de référence du conte
- N_1 = Histoire statique
- N_2 = Diégèse interactive
- N_3 = Grammaire des gestes associés aux mouvements de la souris
- N_4 = Univers de référence de l'enfance

Chacun de ces niveaux ne peut être réellement séparé des autres dans l'analyse, ni dans le fonctionnement et la conception des jeux. Sans développer ces points de manière systématique, on peut s'en convaincre sur deux exemples et commencer à prendre la mesure des spécificités et handicaps éventuels des jeux pour enfants par rapport aux albums. Toute la difficulté des jeux tient dans l'architecture complexe qui doit relier les différents niveaux de pertinence évoqués. Par exemple, dans *Les aventures de la cité perdue*, le parcours de Dora l'exploratrice débute par un dessin de son ours en peluche, qu'elle a égaré dans la cité perdue. La réalisation du portrait robot de l'ours de Dora doit permettre à l'exploratrice de le retrouver dans la cité perdue, cette tâche constituant le programme narratif de base du jeu (PNB). La réalisation de ce PNB passe par la réalisation de programmes narratifs intermédiaires, ou programmes narratifs d'usage dans la terminologie sémiotique greimassienne (PNU). Dora et le joueur sont confrontés à deux types de PNU : des PNU de type « déplacement », qui doivent mener Dora jusqu'à la cité perdue en passant successivement par un certain nombre de lieux et des PNU de type « épreuve » qui interviennent dans tous les nouveaux lieux. Les épreuves vont en général par trois, la triplification ancrant sans doute le jeu dans l'univers du conte. Le PNB passe par la réalisation d'un PNU final, où Dora doit identifier tous les objets perdus par elle-même et par ses amis. La première action : « dessiner un portrait-robot de l'ours en peluche » s'insère bien dans la diégèse (N_1) et appartient donc au niveau des interactions diégétiques (N_2). On constate néanmoins une certaine rupture isotopique, puisque l'on quitte en partie, avec ce portrait-robot, l'univers sémantique de la cité perdue et de l'exploration. La réalisation de la tâche elle-même (N_2 - N_3) rompt un peu plus avec l'univers sémantique de départ : le dessin se présente en fait comme un coloriage et l'on passe ainsi de l'univers de type aventure à un monde explicitement enfantin (N_4). Si l'on continue la micro-analyse, le coloriage du niveau N_2 se révèle être au niveau N_3 une simple tâche d'identification : l'enfant doit identifier les chiffres figurant sur les différentes parties du dessin et identifier ce même chiffre dans la palette des couleurs, numérotées de 1 à 10. L'identification est redoublée au niveau chromatique par une petite pastille colorée figurant dans la partie à colorier. En résumé, il y a d'abord « identification », puis « construction méréologique », l'ensemble des parties à colorier dessinant une totalité identifiable. Cette construction est sémantisée comme « coloriage », terme qui convoque un univers qui n'est pas celui de N_1 , l'histoire statique, mais un N_4 relevant de l'univers de référence de l'enfant. Enfin, le portrait s'inscrit dans N_2 , l'interaction diégétique « dessin d'un portrait-robot » permettant la réalisation de l'épreuve finale dans la cité perdue, tout en conservant une certaine hétérogénéité par rapport à N_1 , puisque le genre du « portrait-robot » colle assez peu à l'univers sémantique de l'aventure exotique dans une citée perdue.

Autre exemple de l'imbrication entre niveaux, les tribulations d'*Arc-en-ciel le plus beau poisson des océans*, qui s'est fait voler ses belles écailles brillantes un soir de tempête. Le PNB est évidemment « retrouver les écailles d'Arc-en-ciel » (N_1).

Or ce PNB passe par la réalisation d'un PNU très homogène « reconstituer un morceau de musique », qui permet d'accéder aux écailles. Le joueur doit mémoriser les différentes mélodies constituant le morceau final, chaque mélodie étant acquise par échange auprès des différents voleurs d'écailles, trois crabes peu recommandables. Exemple d'échange : le joueur réalise un micro PNU « nourrir le crabe Balo » (N_2), qui passe par la réalisation d'une phase de jeu où l'enfant doit cliquer sur des graines sortant d'anémones de mer (N_3). Dans le cas du programme relatif au morceau de musique, force est de constater que l'univers de référence convoqué est relativement disjoint de l'univers narratif des écailles et emprunte une nouvelle fois au code de l'enfance (N_4). Dans le cas des graines pour Baloo, le programme n'appartient pas à N_4 mais il n'est pas non plus très motivé du point de vue de N_1 . En revanche, ce dernier programme d'échange permettant d'acquérir un savoir (le morceau de musique) relève de l'univers de référence du conte (N_0). Notons également que l'hétérogénéité est compensée par l'isotopie maritime qui se maintient avec force : les graines sortent des anémones, sont colorées comme tout l'univers proposé, et la musique, à la fois fluide et douce, s'inscrit parfaitement dans l'ambiance ondulatoire et marine d'Arc-en-ciel. Ces deux exemples n'ont pour vocation que d'indiquer l'extrême complexité formelle des jeux, contraints d'articuler constamment les différents niveaux de pertinence indiqués précédemment.

De l'album au jeu

La mise en perspective des jeux pour enfants par rapport aux albums d'enfance est assez édifiante et permet de repérer aisément ce qui peut faire défaut aux jeux, mais aussi ce qui pourrait constituer leur atout. La force des albums vient de leur capacité à prendre forme comme totalité, notamment pour les albums qui exploitent les modèles sémasiologique ou dialogique. L'intensification du modèle sémasiologique et les surprises du modèle dialogique motivent l'ensemble des éléments du texte, qui ne fait alors sens qu'en tant que totalité. S'il peut y avoir des développements parallèles, des effets de sens annexes que les enfants perçoivent, le piment textuel essentiel demeure dans l'effet de sens global. On comprend mieux dès lors la faiblesse éventuelle des jeux : ceux-ci semblent fonctionner avant tout sur la dimension paradigmatique et échouent à fonder une véritable syntagmatique. Là où les albums créent une syntagmatique forte, les unités ne prenant sens qu'au regard d'une disposition tactique très contraignante mais très productive, les jeux ont constamment l'obligation à tout moment de leur déroulement d'assurer la connexion paradigmatique entre les différents niveaux de pertinence. Dans l'ensemble du corpus analysé, on ne peut que déplorer le décrochage important entre les actions de la souris et la cohérence diégétique, chaque phase de jeu proprement dite (N_2) fonctionnant de manière autonome, sans grand rapport avec un mouvement d'ensemble. Si la contrainte et la complexité paradigmatique pèsent d'un poids réel, il ne nous

semble pas pour autant que toute syntagmatique, éventuellement inspirée des albums pour enfant, soit impossible. Rien ne s'oppose en effet dans les jeux pour enfants à des effets de surprise ou d'intensification. Mais ces deux modèles découlent directement de la contrainte médiatique des albums et l'on peut donc s'interroger sur des effets de globalisation propres aux jeux. Une réponse réside certainement dans les potentialités du concept de *flow*, déjà perceptible dans certains des jeux analysés. Dans *Justine et l'étoile verte*, dont la difficulté apparaît comme particulièrement élevée pour la limite d'âge inférieure de trois ans, une connexion dynamique et plus simplement paradigmatique s'opère parfois entre les actions de la souris et l'univers diégétique de Justine. Cette connexion a lieu lorsque précisément la difficulté de l'action diégétique (N_2) est servie par une difficulté du geste (N_3), ce qui est le cas de la majorité des épreuves proposées dans le jeu. L'une des tâches à accomplir par Justine et ses amis consiste à recueillir une herbe aquatique qui pousse au fond d'un ruisseau pour concocter la potion qui fera cesser l'éternuement des souris. C'est Zac qui plonge pendant que Justine produit des bulles en soufflant dans un long tube. Le joueur doit acheminer les bulles du tube jusqu'à Zac. Ce faisant, en usant pourtant d'une motricité fine d'adulte, on ressent une difficulté du geste qui interdit un simple déplacement rapide allant du tube à Zac. Le déplacement doit être lent et précautionneux sinon les bulles éclatent et Justine vous avertit sur un ton plus inquiet qu'à l'habitude : « ces bulles sont importantes pour Zac ! ». L'action fait ressentir physiquement, par l'action de la souris, la fragilité des bulles qui relèvent pourtant du niveau débrayé de la fiction (N_1). Le geste accompli possède une vertu syntagmatique dès lors qu'il parvient à impliquer réellement le corps dans l'univers diégétique du jeu. Il n'y a pas un geste fait en N_3 pour accomplir une action en N_2 ayant des conséquences observables en N_1 , mais d'emblée une résistance au mouvement qui fait sentir pendant le geste la consistance de N_1 , ouvrant la voie à des expériences ludiques relevant de *mimicry* et de *ilinx*. Le *flow* réinvente ainsi l'un des concepts fondamentaux de Maine de Biran : le couple mouvement/résistance, seul capable selon le philosophe de décrire l'expérience d'une intentionnalité incarnée et de dire un corps qui est un jeu !

Références

- Caillois R, 1958, *Les jeux et les hommes*, Paris : Gallimard, 1967.
- Couégnas N., à paraître, Généricité et créativité de l'album d'enfance, In Zinna A. (dir), *L'album. Un design du sensible*.
- Genvo S., 2003, *Introduction aux enjeux artistiques et culturels des jeux vidéo*, Paris : L'Harmattan.
- Genvo S., (dir) 2006, *Le game design de jeux vidéo. Approches de l'expression vidéoludique*, Paris : L'Harmattan.
- Lieury A., Lorant S., 2008, « Les jeux vidéo vont-ils remplacer l'école ? », *Les cahiers pédagogiques*, n° 467, pp. 64-66.

- Perrot J., 1996, *Visages et paysages du livre de jeunesse*, Paris, L'Harmattan
- Rastier F., 1987, *Sémantique interprétative*, Paris : Presses Universitaires de France.
- 2002, Écritures démiurgiques *Visio*, 6, (4) http://www.revue-texto.net/Inedits/Rastier/Rastier_Ecritures.html (consulté le 13/05/09).
- Tauveron C., 2003, *Histoire du livre de jeunesse d'hier à aujourd'hui, en France et dans le monde*, Gallimard Jeunesse
- 2008, *Lire la littérature à l'école. Pourquoi et comment conduire cet apprentissage spécifique ?* Paris : Hatier
- Tisseron S., Missonnier S., Stora M., 2006, *L'Enfant au risque du virtuel*, Paris, Dunod, 2006
- Trémel L., 2004, À propos des pratiques culturelles des «jeunes» : rappel de quelques principes sociologiques à l'orée du 21^e siècle. In Santolaria N., Trémel L. (coords.), *Le grand jeu. Débats autour de quelques avatars médiatiques*. Paris : Presses universitaires de France.
- Van der Linden S., 2006, *Lire l'album*, Le Puy-en-Velay : L'atelier du poisson soluble
- Wallet J., 2000, « De l'intérêt des Cédéroms "éducatifs" », In *Apprendre autrement aujourd'hui*, Actes des 10èmes entretiens de la Villette, Paris : Cité des sciences et de l'industrie.

Albums cités

- Edy-Legrand E., 1919, *Macao et Cosmage*, Paris : Circonflexe, 2000.
- Got, 1995, *Max le crocodile*, Paris : Seuil.
- Holzwarth W., Erlbruch W., 1989, *De la petite taupe qui voulait savoir qui lui avait fait sur la tête*, Paris : Milan, 1993
- Ponti C., 2007, *Tromboline et Foulbazar. Le chat et le chien*, Paris : L'école des loisirs.
- Poussier A., 2008, *La Piscine*, Paris : L'école des loisirs.

> ESTHÉTIQUE ET CULTURE VIDÉOLUDIQUE

FRÉDÉRIC DAJEZ
NATHALIE ROUCOUS

Université Paris 13
Laboratoire EXPERICE
dajez@free.fr
nroucous@lshs.univ-paris13.fr

LE JEU VIDÉO, CONTEXTE FAMILIAL ET CONSTRUCTION ENFANTINE

Résumé. — On étudie la part de transmission intergénérationnelle dans la constitution de la culture enfantine en matière de jeu vidéo en s'appuyant sur des monographies familiales. La recherche est construite à partir de l'analyse du coffre à jouet électronique défini comme l'ensemble des jeux sur ordinateur ou sur console dont l'enfant dispose. Les interactions entre parents et enfants sont examinées sous l'angle des moments ouverts aux jeux, des modes d'approvisionnement, des filtrages, des accompagnements et des partages de pratiques. On met en lumière la manière dont les adultes justifient les conventions explicites ou implicites qui délimitent le territoire du jeu numérique enfantin, et la façon dont les enfants les mettent à l'épreuve des situations. Le faisceau de contraintes et de bienveillance parentale constitue le cadre dont l'enfant s'empare pour élaborer ses pratiques et ses goûts.

Mots clés. — Jeu vidéo, enfant, accompagnement parental, goûts, culture enfantine, appropriation enfantine.

Lorsqu'on évoque les pratiques ludiques des enfants à propos des jeux vidéo et autres types de jeux numériques, l'image qui vient encore spontanément à l'esprit est bien souvent celle des *Nintendo kids* des années 80-90 : des joueurs de sexe masculin, plutôt des préadolescents, qui partagent une culture ludique érigée à l'écart des aînés généralement ignorants. Bien d'autres éléments marquent le panorama du jeu vidéo enfantin. Les enfants – qu'ils soient garçons ou filles – qui hier commençaient à jouer à neuf ou dix ans, ont aujourd'hui souvent au même âge une expérience de trois ou quatre ans de jeux numériques. Leurs parents, utilisateurs de l'ordinateur pour leurs loisirs personnels, ont généralement été en contact à un moment de leur vie avec les jeux vidéo ou sont encore, d'une manière ou d'une autre, pratiquants.

C'est cette nouvelle réalité des pratiques enfantines du jeu vidéo que nous avons essayé de cerner. À partir de recherches menées dans les familles, nous avons voulu appréhender de façon détaillée l'univers culturel dans lequel les enfants construisent leurs pratiques ludiques. Il s'agit d'approcher une part essentielle de la culture enfantine (Saadi-Mokrane, 2000 ; Corsaro, 1997) considérée comme un ensemble de connaissances, de routines et de centres d'intérêts que les enfants produisent et partagent entre eux. Nous avons voulu ainsi enrichir les analyses portant sur les jeux et les jouets qui précisent cette perspective en montrant l'interpénétration entre l'univers construit à partir des pratiques et des intentions adultes et auquel l'enfant est confronté, et cet univers propre que les enfants élaborent eux-mêmes (Brougère, 2003) .

La recherche est construite à partir de l'analyse du « coffre à jouets électroniques », défini comme l'ensemble des jeux sur ordinateur ou sur console dont dispose l'enfant chez lui. Reprenant à Georges Reddé (1992) l'idée d'une étude systématique du « parc à jouets » des enfants, nous avons voulu opérationnaliser cette proposition dans le contexte des jeux numériques. Cette recherche a donc été conçue comme un ensemble de monographies de familles focalisées sur un enfant âgé de 7 à 11 ans et tous ses objets ludiciels¹. Nous nous sommes pour cela appuyés sur l'un des outils les plus traditionnels de l'enquête ethnographique en procédant à un inventaire aussi détaillé que possible des jeux numériques possédés ou simplement utilisés par un enfant dans sa famille. C'est sur cet univers matériel que nous avons interrogé l'enfant d'abord, puis la mère et souvent le père, le frère ou la sœur, pour connaître la composition du parc à jouet enfantin, l'origine de chaque jeu, les formes, les moments et les circonstances de leur usage, les préférences de l'enfant et celles de ses proches. L'inventaire détaillé des objets a servi de fil rouge à des conversations ouvertes menées par des enquêteurs habitués à dialoguer avec les enfants et ayant une connaissance actualisée des principaux genres du jeu numérique enfantin. Les résultats sont ainsi élaborés à partir d'une enquête ciblée sur un échantillon de 15 enfants avec

¹ Nous utilisons généralement les termes ludiciel ou jeu numérique, plus précis que jeu vidéo, pour englober tous les genres de logiciels de loisir enfantin, quel que soit le type de machine, en incluant ainsi les produits d'éveil, d'entraînement scolaire, les ludo-éducatifs et les ateliers de création.

une méthode d'enquête approfondie, et complétés par des données recueillies au long cours sur la même thématique mais avec une investigation plus rapide du coffre à jouets de 54 enfants.

En donnant une vision globale de l'univers de jeu numérique enfantin, les enquêtes de terrain ont permis de dégager les différentes composantes qui participent à la construction de ce monde. Une partie des résultats des observations a été utilisée pour traiter des interactions entre enfants, et a permis de mettre en évidence l'importance des pairs mais surtout de la fratrie dans cette construction d'un univers propre (Dajez & Roucous, 2009). La présente contribution s'intéresse à un autre aspect des interactions sociales, celui des relations enfants-parents. Cette question de la rencontre entre l'univers des enfants et celui des adultes reste peu explorée, malgré le développement récent des recherches socio-anthropologiques sur le jeu vidéo, sans doute parce que ces études se tournent majoritairement vers les adolescents et les jeunes adultes.

L'enquête d'Elisabeth Fichez, Alain Dubus et Germain Pauwels (2001), qui reste une référence, ciblait les jeunes de 9 à 16 ans et mettait l'accent sur l'attitude distanciée – sinon hostile – des parents, contrastant avec l'adhésion quasi-systématique des jeunes. Conduite en 1997 à partir d'entretiens menés essentiellement du côté adulte, cette étude distinguait, au sein des environnements familiaux, trois types d'attitudes parentales. Dans une position de « régulation défensive », certains parents adoptent une attitude fondée sur l'autorité de l'adulte en interdisant les jeux vidéo, même s'ils avouent se trouver rapidement confrontés à une certaine impuissance face à la difficulté de refuser. D'autres parents seraient davantage dans une position de « régulation offensive » en exerçant cette fois un contrôle des temps de jeu appuyé souvent sur un chantage à l'école et une censure sur les titres trop violents. La dernière position, moins fréquente, consiste pour les parents à opérer une « régulation discriminante » en portant leur attention sur le choix des produits, présupposant ainsi des qualités différenciées. Les modes d'intervention des parents semblent relever fréquemment et de façon importante de la prescription autoritaire, ne laissant ainsi que peu de place à une forme de médiation éducative, laquelle supposerait encouragement et attitude compréhensive vis-à-vis des pratiques enfantines. De plus, ces attitudes ne donneraient que peu d'existence aux produits eux-mêmes puisque les parents opèrent rarement de distinction au niveau des pratiques des enfants et qu'ils se présentent davantage comme des financeurs que comme des prescripteurs des achats de jeux.

Pour comprendre comment les nouvelles attitudes parentales interagissent avec les activités ludiques des enfants, nous avons pris, pour notre part, le parti de nous écarter de l'éclairage typologique, ceci afin de rendre compte au mieux de la complexité qui préside au système d'action des acteurs familiaux. Loin de considérer simplement l'enfant comme l'objet de manipulations et d'inoculations de normes, nous nous sommes intéressés à la façon dont enfants et adultes construisent le territoire du jeu. En travaillant sur les stratégies que les parents

développent, nous avons également cherché à comprendre la façon dont les enfants les interprètent. Nous avons enfin voulu rendre compte de l'attention que les parents mettent à accompagner leur enfant dans le jeu et de la manière dont les goûts propres des parents interagissent avec les préférences et les manières de jouer des enfants.

Priorités, moments et durées

C'est souvent sous le prisme des temps de jeu que les parents s'intéressent à ce que font les enfants avec le jeu vidéo. Mais cette préoccupation parentale est-elle spécifique à ce média ? Est-elle forcément associée à une attitude hostile au jeu vidéo ? En cherchant à tenir compte des différentes formes qui se dessinent dans les positions parentales, on envisage ici cette question du temps de jeu dans sa complexité, selon qu'il s'agit simplement de fixer des priorités dans l'usage du temps par l'enfant, de définir des moments légitimes ou de réglementer des durées au jeu.

Le planning particulièrement chargé de Colas, un garçon de 10 ans, révèle clairement cette gestion du temps. S'ajoutant à l'école, les activités extérieures sont nombreuses : basket, clarinette, éducation religieuse. Colas insère ses moments de jeu dans le temps qui lui reste en évitant d'enfreindre ouvertement les règles édictées par sa mère. Les règles sont ainsi formulées : « Avant de jouer, je veux qu'il fasse ses devoirs, qu'il s'entraîne à la musique et qu'il fasse ses cours bibliques ». L'énoncé en termes de priorité renvoie bien au statut de l'activité ludique dans la famille qui est à la fois placée très bas dans l'échelle des priorités d'utilité et très haut dans l'échelle des plaisirs. Cet énoncé constitue plutôt un principe d'ordre général que la mère opérationnalise de différentes façons. Si les deux enfants de la famille doivent demander l'autorisation d'accéder à l'ordinateur et aux consoles portables (qui sont rangées dans le buffet de la pièce commune et non pas laissées dans l'espace privé des chambres), la mère ne peut en réalité que très peu exercer ce contrôle du moment de jeu en raison de ses horaires de travail ; elle se contente en général de vérifier que les activités prioritaires sont accomplies. Par contre, elle exerce un droit d'interruption du jeu pour renvoyer à des activités prioritaires et aux activités obligées comme le repas, la douche, le coucher. Comme bien des enfants dans ces cas-là, Colas a développé des stratégies adaptées aux modalités d'attention de sa mère. Cela lui permet de jouer dans l'évitement des conflits : « Je joue quand je rentre de l'école direct parce que après je vais au sport et au conservatoire... et puis mes parents, ils sont pas là pour voir, ils sont au travail. Quand ils arrivent, je l'ai redéposée à sa place [la PSP] et je vais faire mes devoirs ». Il utilise également la priorité accordée aux devoirs scolaires pour pouvoir accéder à l'Internet : « Je demande à faire mes devoirs sur Internet ; et après cinq minutes, je joue ». Pendant les vacances scolaires, où la place accordée par les parents aux loisirs

numériques de l'enfant est différente, Colas adapte sa stratégie d'accès aux jeux : « Quand c'est les vacances, on doit pouvoir jouer qu'après que notre chambre soit rangée et qu'on ait fait nos devoirs de vacances. Mais on les fait vite fait et puis on va jouer ».

Le souci parental pour les activités prioritaires, les devoirs, les activités extrascolaires, l'hygiène quotidienne, se traduit le plus souvent par une attention aux moments susceptibles d'être ouverts au jeu, sans doute d'ailleurs pour le jeu vidéo comme pour les autres occupations considérées comme futiles. Le jeu numérique ne dispose pas d'un moment affecté mais les parents peuvent définir les moments où il n'est pas admis. La mère de Marianne (10 ans) nous dit : « sinon, pas le matin ; après les devoirs, non, parce qu'il y a la douche. Généralement, ils y vont plus souvent le week-end. La semaine, j'aime pas trop. En fait, la semaine, je ne veux pas. Des fois, ils auraient le temps, mais moi je ne veux pas. C'est une règle finalement... et puis, ils l'acceptent très bien ». Les moments légitimes sont ainsi rarement définis positivement, mais ils se déduisent plutôt à partir des moments obligés et des moments interdits. Certaines heures peuvent être interdites, certains jours aussi, mais ces interdictions délimitent de fait le temps du possible car elles ne sont toujours que partielles. Même si les contraintes sont fortes, comme ici, apparaît toujours le temps du jeu légitime ou toléré.

Cette attention des parents au temps consacré aux activités ludiques de leur enfant peut prendre une forme différente qui dans bien des cas complète la première. C'est le cas des parents de Florent (10 ans) qui, comme la plupart des parents, appliquent une échelle minimale des activités prioritaires. Mais Florent est également soumis à une règle propre au jeu vidéo puisqu'il ne devrait pas dépasser une certaine durée de jeu. « Quand je le vois devant l'écran, je lui dis que je ne veux pas qu'il y reste plus d'un quart d'heure environ ». Édictée de façon explicite, la durée limitée s'avère dans bien des cas un indicateur très relatif. « De toutes manières, je lui dis ça et puis après, je fais plus attention... et puis après, au bout d'un moment je reviens et puis je dis "hop, on arrête tout !" ... alors c'est "attends maman ! deux minutes, deux minutes !" et puis ça se termine par qu'il arrête quand même quoi ! ». La limite fixée servira ainsi surtout d'argument dans les inévitables négociations qui marquent la fin du jeu.

S'il existe souvent des principes permettant de contraindre les activités de jeu des enfants dans des temps libres, les règles qui sont édictées pour limiter la durée semblent nettement plus marquées pour le jeu vidéo. La pratique de jeu vidéo apparaît ainsi comme un jeu qui instaure au milieu de l'espace-temps familial son propre chronotope, à la fois parce qu'il est plus difficile à interrompre que les autres, et parce qu'il perturbe davantage les rythmes de la vie en commun. La mère d'Aline (10,5 ans), qui fixe elle aussi une durée limitée aux jeux numériques de sa fille, est d'ailleurs assez explicite sur la justification de cette règle : « passé vingt minutes à peu près, les gamins ont le caractère qui change, ils sont dans le jeu complet, ils sont aspirés et puis après ils peuvent pas décrocher... jusqu'à

vingt minutes, ça va ». Comme presque tous les enfants, Aline reprend à son compte la limite maternelle mais elle ne semble pas trop savoir les raisons de cette restriction et donne une version différente des dangers d'une durée de jeu excessive : « il faut que j'y joue pas trop, parce que sinon j'aurai mal à la tête... des trucs comme ça ». Avec ce contrôle des priorités, des moments et des durées, on voit s'élaborer toute une part des limites et des légitimités sociales de l'activité ludicielle enfantine. Mais il serait trop simple de n'envisager que l'aspect restrictif de ces dispositifs d'attention. Ce serait bien vite oublier tout ce que les parents, par le fait même de marquer des limites de temps, ouvrent comme possibilité de moments autorisés. Bornée par les exigences de la vie domestique, les obligations scolaires et extrascolaires, parfois limitée à des durées arbitraires, à certaines heures, à certains jours ou à certaines périodes de l'année, l'activité ludicielle enfantine trouve néanmoins ouvertement sa place dans l'univers familial. Dans le cadre institué, les enfants interprètent à leur manière ces limites et ces règles. Ils en tiennent généralement le plus grand compte pour construire leurs stratégies d'accès en apprenant petit à petit à reconnaître les situations et les moments où leurs parents laissent ouverte la porte du jeu.

Approvisionnement et attention aux contenus

L'attention parentale aux temporalités du ludiciel est souvent assortie d'une vigilance portant sur les contenus : les jeux vidéo ne constituent généralement pas un domaine que les adultes acceptent d'ouvrir à leurs jeunes enfants de manière complètement aveugle. Ainsi, rares sont les parents qui, devant l'enquêteur, n'affirment pas d'une manière ou d'une autre, leurs prudences. La mère de Leanne (8 ans) considère naturel de disposer d'un droit de regard sur le contenu des jeux et de pouvoir opérer, si nécessaire, une sélection parmi les titres. « Vu que c'est moi qui achète, je contrôle à quoi ils jouent... oui. J'essaie qu'il y ait des jeux de leur âge. Et puis, y a pas de jeux de violence surtout ». La mère d'Alexy (10 ans), elle, déclare avec force se refuser à choisir les jeux de ses enfants à leur place mais formule au bout d'un moment les mêmes critères d'exclusion que la mère de Leanne, l'âge inadéquat et la violence. Chacun à leur manière, ces parents se réfèrent à ces deux mêmes principes, que l'on retrouve quasiment toujours, presque comme des universaux, pour délimiter les jeux considérés comme légitimes. La mère d'Alexy fait attention aux normes d'âge figurant sur les emballages mais, à l'épreuve des situations, elle opérationnalise ses principes d'exclusion en trouvant les accommodements nécessaires. « La seule chose que je regarde, c'est les tranches d'âge et encore, au début des jeux, j'étais hyper stricte et puis après, j'ai compris un peu comment ça marchait, dès qu'il y a un peu de bagarre, c'est tout de suite douze ans, donc je regarde mais les trucs très violents, où en regardant la boîte ça me paraît vraiment trop violent, c'est non... mais après, ils achètent à peu près ce qu'ils veulent. » On voit ainsi que c'est cette attention à la violence qui se cache souvent derrière ce premier

élément de sélection qu'est l'âge, rejoignant ainsi les discours et les inquiétudes communément véhiculés à propos des jeux vidéo. Sans vouloir approfondir, on peut noter simplement ici que c'est ce thème qui est mis en avant, dans les cas de refus d'achat, comme celui qu'évoquent Leanne et sa mère. « (*La mère de Leanne*) Elles ont toujours demandé des jeux gentils... il y a jamais eu des jeux de combats ou... (*Leanne*) Si, maman ! Il y avait le jeu où il y a un monsieur qui se promène avec un pistolet et qui tue tous les voleurs... on l'avait vu chez Christian. (*Mère*) Oui... ben là, j'avais dit non... parce que j'ai déjà vu un jeu, une fois, ils écrasent des femmes enceintes sur le passage piétons... ils vendent de la drogue et tout ça [elle parle de GTA²]... et ça c'est non ! Tous ces jeux-là de violence, non ».

Dans ces situations où parents et enfants confrontent leurs critères respectifs du bon jeu, les enfants cherchent à interpréter les principes de légitimité que les parents édictent en mettant à l'épreuve la cohérence des conceptions parentales (Boltanski, Thévenot, 1991). Certains jeux, connus pour être violents ou asociaux, comme *GTA*, font nettement figure de repoussoir. Alexy nous parle de *Pursuit force*, *Extreme justice*, un de ses jeux préférés, auquel il a droit alors même qu'il est étiqueté « 12 ans + », et qui est très proche du fameux *GTA* qu'il sait frappé d'opprobre. « T'es dans une voiture et puis tu dois arrêter des bandits... Ben en fait, c'est *GTA*... mais c'est exactement le contraire : t'arrête les bandits au lieu d'être les bandits. Mais, j'ai jamais joué à *GTA*... c'est pour les grands ». On comprend ainsi toute l'ambiguïté des critères d'interdits des parents et la difficulté qu'il y a à les cerner avec précision. Il s'agit donc là encore pour l'enfant de savoir saisir et de tester des limites, qui peuvent évoluer au fil du temps pour ensuite les respecter ou construire des stratégies pour les détourner.

La confrontation entre les limites des parents et les envies des enfants se manifeste aussi largement lors des pratiques d'acquisition. Comme on le constate avec le jouet traditionnel (Vincent, 2001), les adultes donateurs achètent des produits dont ils ne sont pas totalement convaincus. Dans les cadeaux, ils ont avant tout le souci de faire plaisir à leur enfant, en cherchant à s'adapter à ses désirs et en espérant trouver le jeu qu'il n'abandonnera pas au bout d'un court moment. Aux conduites adultes de recherche du « meilleur » ludiciel répondent les subtiles manœuvres enfantines pour faire connaître leurs désirs, souvent par une demande explicite, parfois par une prescription plus discrète. Leanne nous donne une bonne illustration d'une scène de choix commun : « ben déjà, nos parents, ils nous disent "vous voulez un jeu ?", par exemple sur une brocante... et puis des fois, on n'est pas très d'accord sur celui qu'on veut... et puis après, la dame elle nous explique celui-là il est nul... et puis ceci et puis cela... et puis en général, après, on en prend un ». Si les adultes et les enfants construisent séparément leurs préférences, ils doivent, à l'épreuve du choix en commun, trouver les compromis acceptables. Dans ces situations où les tensions sont

² *GTA*, *Grand Theft Auto*, jeu qui mélange action, aventure, conduite, parfois des éléments de jeu de rôle et qui permet d'incarner un criminel évoluant dans une ville.

parfois nettement perceptibles, les enfants s'appuient sur les connaissances de leurs parents – ou profitent de leurs méconnaissances – pour proposer l'achat de titres compatibles avec ce qu'ils ont pu décrypter des représentations parentales. Ils se faufilent en quelque sorte dans les espaces de choix qu'on leur laisse.

Loin d'être établie sur des bases stables et par les seuls effets des interdits parentaux, la délimitation de l'espace du jeu permis semble plutôt se remodeler au quotidien. En fait les parents ne sont que marginalement dans cette position de sélection et de censure qu'on a l'habitude de présenter et qu'ils mettent en avant eux-mêmes. Ils ont certes le plus souvent le rôle d'approvisionneurs dominants et sont, par là même, en position d'opérer des filtrages, d'orienter de façon positive ou négative les pratiques ludiques de leurs enfants. Mais ces cadrages parentaux semblent d'autant plus limités que de nombreux enfants peuvent mobiliser pour leurs approvisionnements des pourvoyeurs multiples et bénéficier des jeux qui appartiennent à la fratrie. Ainsi, Leanne, malgré la faible indépendance économique dont elle dispose, s'est constitué un coffre à jouet assez fourni, composé de vingt-six titres différents en comptant ses deux jeux sur l'Internet. Elle a bénéficié des cadeaux de ses parents, mais ces choix parentaux ont été enrichis par les cadeaux des grands-parents, oncles, cousins que les parents ne contrôlent pas toujours. Elle a aussi hérité d'une partie des jeux de sa sœur aînée, au sein desquels elle a opéré un choix en fonction de ses goûts propres (Dajez, Roucous, 2009).

Enfin, les quelques éléments disponibles concernant le jeu sur Internet – peu importants en raison de l'âge des enfants ciblés – montrent que le travail de cadrage des parents n'est pas toujours aisé, en particulier dès que les enfants, en développant leur activité ludique à partir de sites, se constituent un début d'approvisionnement autonome. Ils semblent ainsi accéder à une zone moins facilement accessible et décodable par les parents, qui peuvent passer à côté d'univers ludiques moins visiblement violents mais tout aussi porteurs de représentations et de valeurs difficiles à décoder pour des enfants. Dans le cas d'Aline, dont on a déjà vu le cadrage temporel important, la mère focalise toute son énergie pour interdire les jeux violents, oubliant ainsi de voir les messages latents, très misogynes, véhiculés par le site de *Ma-Bimbo.com* que sa fille fréquente assidûment.

Complicités entre parents et enfants et ouverture au jeu

Au-delà des prudences et des conventions qui régissent le temps et les limites du jeu, une autre dimension des attentions parentales se fait jour. Elle découle des différentes formes de participation des parents à l'univers ludique de leurs enfants et nous révèle des proximités entre parents et enfants qu'on n'attendait

pas forcément dans ce domaine. Pour saisir ces nouvelles formes de partage qui se développent au sein du système familial autour du jeu vidéo, on finira par trois portraits plus développés. En décrivant ainsi de façon plus globale l'univers ludique, on montrera comment les différents dispositifs d'attention parentaux s'articulent avec les préférences de l'enfant.

L'activité ludique d'Annie, 8 ans, fait l'objet d'une attention particulière de son père. La fillette est une enfant unique, porteuse de tous les espoirs de réussite familiale. Elle a reçu son premier *Adibou* à l'âge de cinq ans et a été guidée dans ses premiers pas par son père qui continue d'ailleurs aujourd'hui à lui prodiguer de nombreux conseils techniques et à l'aider quand elle est bloquée. Il tient toujours à installer lui-même tout nouveau jeu et à en faire une première fois la découverte avec elle. Actuellement, Annie accède quotidiennement à l'unique ordinateur familial, parfois pour faire ses devoirs avec l'Internet, le plus souvent pour y jouer, sans que le père n'y trouve rien à redire. Bien au contraire, il est particulièrement attentif à faciliter l'accès de l'ordinateur à sa fille, convaincu que l'usage de l'informatique par l'enfant est un atout de réussite scolaire. Par contre, il considère les consoles de jeux coûteuses et inutiles et se déclare opposé aux jeux « de perte de temps ». Pour cette raison, la collection de ludiciels d'Annie, peu fournie, est composée uniquement de produits ludoéducatifs, ceux « qui apprennent », parmi lesquels dominent les deux séries d'entraînement scolaire, *Adi* et *Graine de Génie*. C'est le père qui les a tous offerts en mettant un soin extrême à les choisir après s'être renseigné dans des revues et avoir demandé des conseils en magasin.

Annie est une petite fille étonnante, qui ne joue ni à *Nintendogs* ni aux *Sim's* ni à *Cooking Mama*, ni à *Mario Kart*, à la différence de presque toutes les petites filles de son âge. Alors que la plupart des enfants que nous avons rencontrés abandonnent à six ou sept ans les premiers jeux ludoéducatifs qu'ils ont reçus de leurs parents, Annie, elle, continue à adorer ses cédéroms ludoéducatifs. Elle a déjà eu l'occasion de jouer chez des cousins à des jeux de console mais n'a jamais eu envie d'en posséder. Elle n'aime pas les « jeux ennuyeux », c'est-à-dire ceux qui consistent « à aller par un endroit par un autre et à attraper des choses » et « où on n'apprend rien ». La fillette est donc en parfait accord avec les représentations et positions son père. Contre ses cousins et les copines d'école qui parlent entre eux de jeux vidéo, la petite fille affirme en solitaire ses inclinaisons propres et reprend à son compte le discours paternel sur « les jeux où l'on perd son temps pour rien ». On comprend au fil des discours que cette complète adéquation entre les choix univoques du pourvoyeur paternel et les préférés de l'enfant résulte de l'efficacité du dispositif dans lequel le père lui propose de s'épanouir. Avec mille attentions de tous les jours, le père d'Annie a construit pour elle un petit monde protégé, pacifié, sans doute en grande partie fondé sur des aveuglements, mais dans lequel elle peut trouver l'insouciance du jeu (Belin, 2002). La bienveillance du père à l'égard du jeu de l'enfant se combine ici avec un filtrage des approvisionnements focalisés sur le seul parascolaire pour

générer un espace ludique restreint et monocolore que l'enfant s'est approprié avec plaisir.

La complicité de l'adulte et de l'enfant s'alimente ici surtout d'un partage d'une culture technique au quotidien : l'adulte installe, teste les programmes, résout les difficultés et les pannes mais aussi plus largement aide l'enfant à s'orienter dans le monde des choses informatiques. Cette position de parents qui mettent un soin particulier à installer et à maintenir en état de fonctionnement les machines et les programmes de jeux de leurs enfants se rencontre dans de nombreuses familles. Sans jouer, à proprement parler, avec l'enfant, ils sont néanmoins souvent disponibles aux demandes d'aide dans le jeu. Cette sollicitude parentale va parfois très loin ; aller chercher sur l'Internet des solutions lors de blocage dans une partie ou, pour un autre parent, s'acharner une nuit entière pour tester et maîtriser le jeu qu'on veut offrir le lendemain, assurant aussi la réussite du cadeau parce qu'on saura le faire fonctionner.

Le cas de Marjorie (10,5 ans) nous montre une autre forme de rencontre entre l'univers ludique de l'enfant et les pratiques de l'adulte, dans une famille où le père est lui-même joueur de jeux vidéo. Le père s'est remis à jouer après avoir acheté à sa fille pour Noël une console PS2, il a alors repris les genres de jeux de son adolescence, surtout les jeux de guerre et les FPS³. Dans l'univers familial, le jeu vidéo est une activité licite et ordinaire, contrôlée au quotidien par la mère qui impose des priorités ménagères ou scolaires, et se charge d'interrompre les temps de jeux. Le père tient un discours très positif sur les vertus du jeu numérique, pour lui comme pour sa fille (maîtrise, sang-froid...). C'est un pourvoyeur attentif, il opère un contrôle étroit sur les titres et définit précisément des critères d'exclusion. Les ressources ouvertes au jeu de l'enfant, principalement achetées par le père, sont diversifiées : avec un ordinateur, une console PS2 et la DS. Dans l'abondance de son coffre à jouets numériques, Marjorie choisit son jeu selon les machines disponibles, les moments et les partenaires qu'elle peut trouver. Sur l'ordinateur commun à toute la famille, Marjorie ne joue plus depuis longtemps aux ludoéducatifs qu'elle a reçus étant petite, et elle l'utilise par contre maintenant pour jouer à des petits jeux faciles sur *GirlsGogames.com* et surtout pour du clavardage sur Internet. Sur la PS2, installée dans le salon, elle joue surtout quand elle a pu mobiliser un partenaire pour ses jeux de voiture, généralement sa copine, très rarement son père ou son petit frère de cinq ans. *Nintendogs*, sur la DS, sa machine à elle, est en ce moment sa grande passion, comme celle de sa meilleure copine. Cette enfant omnivore (Peterson, 2004) a développé, en matière de jeu vidéo, des attirances éclectiques, qui changent selon les situations et évoluent dans le temps. Au fil des années, elle a acquis une expérience de jeu dans un nombre impressionnant de genres différents, jeu d'action, de plate-forme, d'aventure, de maquillage, et jeux de simulation de toute sorte.

³ FPS (First Person Shooter) : Jeu de tir en vue subjective.

Le répertoire des goûts (Hennion, 2004) de l'enfant est large, celui du père est étroit, très spécialisé en jeux guerriers. Marjorie connaît ces jeux mais n'aime pas du tout y jouer, rejetant autant la thématique guerrière que le principe ludique : « ces jeux de guerre, c'est pas intéressant, tu fais que tuer des gens et passer d'un niveau à l'autre ». Inversement, elle sait que son père n'aime pas ses jeux de filles à elle et qu'il est inutile de lui demander de l'aide sur ceux des jeux qui l'ennuient ou qui l'agacent. Aussi les partages de pratiques ludiques sont-ils limités. Mais les quelques occasions où ils ont pu jouer ensemble ont marqué la fillette. Elle cite comme étant l'un de ses jeux préférés un jeu de course automobile, *Gran Turismo*, que son père lui a fait découvrir et sur lequel il a joué deux ou trois fois avec elle. Maintenant, c'est surtout avec sa meilleure copine qu'elle y joue et Marjorie est très fière d'avoir montré à son père, qui ne le connaissait pas, un mode de jeu pour ajouter aux voitures des accessoires de *tuning*. La complicité qui les unit est liée à leur commune attirance pour le jeu numérique, ce qui n'empêche pas que chacun définissent séparément ses objets de prédilections. Entre le père joueur et la fille joueuse, les frontières qui séparent les jeux de fille et les jeux de garçons, les jeux d'enfant et les jeux de l'adulte, ne s'abolissent pas si facilement.

Le cas de Marianne, 10 ans, nous fait découvrir d'autres formes de participation des adultes aux pratiques et aux goûts de l'enfant. Marianne jouit d'une grande liberté de jeu dans sa famille. Ses parents restent vigilants au temps passé à jouer, et critiquent « les parents qui achètent n'importe quoi », tout en acceptant ce qu'elle demande – même s'ils conditionnent l'achat à une réussite scolaire – parce que « ça reste classique, c'est des jeux qui restent corrects... pour son âge quoi ». Mais cette ouverture aux demandes de jeu de leur fille ne résulte pas d'une ignorance ou d'une indifférence au jeu lui-même. Bien au contraire, à de multiples reprises, les propos des parents révèlent leur intérêt et une empathie qui prend d'ailleurs des formes différentes entre le père et la mère. Le père a gardé le souvenir ému de *Zelda* auquel il jouait lorsqu'il était enfant ; il a renoué avec le jeu vidéo lorsque ses filles ont été en âge d'utiliser une console, plutôt pour jouer avec elles, d'ailleurs, que pour jouer seul. Il souligne ainsi « le plaisir de pouvoir partager ça avec elles... ». Ce père aime découvrir des jeux qui peuvent plaire à sa fille et sur lesquels ils pourront jouer ensemble. C'est ainsi lui qui l'a initié aux *Sim's Naufragés*, ils font aussi souvent des défis sur *Dr Kawashima*. Le père va jusqu'à jouer sur la DS et la complicité de sa fille est telle qu'elle accepte de lui prêter cette machine très personnelle. La mère, qui ne se dit pas joueuse – même si elle apprécie les solitaires et les jeux de casse-tête – s'intéresse et observe suffisamment les activités vidéoludiques de sa fille pour pouvoir comprendre et distinguer les différents types de jeux qu'elle utilise et se situer elle-même dans ses choix. C'est surtout autour de la Wii que la famille se réunit le plus facilement, avec ces jeux multi-joueurs que sont *Mario Party* ou les séries *Sport*. Le père et les filles s'affrontent aux manettes et la mère fait la supportrice : « j'y participe de façon active mais derrière, pas en prenant la manette [...] je les regarde, je les supporte, je fais des paris. » Pour prolonger

et enrichir ces moments, le père tente gentiment d'orienter les choix de jeu de sa fille pour partager davantage : « je lui dis de changer un peu et tant qu'à faire en profiter pour qu'elle prenne un jeu que j'apprécie aussi ! ». Au final, la fillette déclare partager d'une façon ou d'une autre neuf de ses onze jeux, avec sa sœur mais plus souvent avec son père. Ses goûts se sont ainsi largement forgés dans ces partages et les jeux que ses parents apprécient ont tous marqué son histoire de joueuse ou sont tous parmi ses préférés du moment. Cependant, elle garde bien un univers propre, essentiellement avec des jeux de simulation de vie comme les *Sim's Triple de luxe* ou avec un jeu en ligne comme *Habbo Hotel*.

On retrouve dans ces portraits nombre des ingrédients autour desquels s'élabore, chez certains parents, une participation complice à l'expérience ludique de leurs enfants. Elle se révèle dans les prévenances du père pour aménager l'espace technique ou dans le soin mis à choisir un jeu qui fera plaisir à l'enfant. Elle est encore plus manifeste dans ces situations où la frontière qui sépare le loisir des adultes et le loisir des enfants est mise à l'épreuve de pratiques de jeu commun. Mais on perçoit aussi chez des parents non joueurs ce désir de participer à l'univers enchanté du jeu vidéo, comme le père de Florent, qui projette un plaisir potentiel en affirmant : « Y a vraiment des trucs super... on se croirait vraiment en vrai sur certains jeux... Moi ça m'intéresserait si j'avais leur âge ! ».

L'étude met à jour des attitudes parentales bien moins négatives à l'égard du jeu vidéo, des acceptations bien plus grandes que celles que pointaient les études antérieures. Les conflits liés au contrôle parental du temps quotidien de l'enfant restent sans doute permanents ; pour autant, la discrétion des parents sur ce sujet conduit à les resituer dans un contexte global de bienveillance à l'égard du jeu vidéo enfantin. La dimension de contrôle s'accompagne aujourd'hui d'une participation plus forte à l'univers enfantin, d'une délimitation plus ouverte du jeu permis, d'un élargissement des zones de partage intergénérationnel des pratiques et des goûts. L'attention parentale peut alors être comprise dans son double sens, vigilance et intérêt, prudence et bienveillance. Sortant de leur statut de mauvais objet, les jeux vidéo semblent ainsi rejoindre les autres produits de l'enfance pour prendre ce rôle d'objet social qui structure les pratiques.

Mais en même temps qu'elle met à jour une bienveillance nouvelle des regards parentaux à l'égard du jeu vidéo, cette étude révèle la part active prise par les enfants dans l'appropriation d'un univers de jeu essentiellement approvisionné et filtré par les adultes. Dans l'éventail de ludiciels auxquels les parents leur permettent d'accéder, les enfants trouvent différentes formes d'appuis ou de confrontations. Ils opèrent leur sélection dans les produits disponibles, élaborent un parcours de découverte personnelle qui, selon les contextes, les âges et les caractères, peut se prolonger loin du regard des parents.

Références

- Belin E., 2002, *Une sociologie des espaces potentiels*. Bruxelles : De Boeck Université.
- Boltanski L., Thévenot L., 1991, *De la justification, les économies de la grandeur*. Paris : Gallimard.
- Brougère G., 2003, *Jouets et compagnie*. Paris : Stock.
- Corsaro W., 1997, *Sociology of Childhood*. Thousands Oaks (Ca): Pine Forge Press.
- Dajez F., Roucous N., 2009, Montre moi tes jeux vidéo. p.74-91 In Delalande J. (dir). *Des enfants entre eux. Des jeux, des règles et des secrets*. Paris : Autrement.
- Fichez E., Dubus A., Pauwels G., 2001, Les jeux vidéo dans l'espace familial. p.18-59 In Fichez E. & Noyer J. (dirs), *Construction sociale de l'univers des jeux vidéos*. Lille : CEGES-Université Lille 3.
- Hennion A., 2004, Une sociologie des attachements. D'une sociologie de la culture à une pragmatique de l'amateur; *Sociétés*, 85, pp. 9-24.
- Peterson R.A., 2004, Le passage à des goûts omnivores : notions, faits et perspectives. *Sociologie et Sociétés*, 36 (1), pp. 145-164.
- Reddé G., 1992, Le parc des jouets. p. 93-106 In G. Brougère (dir). *Le jouet. Valeurs et paradoxes d'un petit objet secret*. Paris : Autrement.
- Saadi-Mokrane D., 2000, *Sociétés et cultures enfantines*. Lille : Éd. du CSU Lille 3.
- Vincent S., 2001, *Le jouet et ses usages sociaux*. Paris : La Dispute.

> ESTHÉTIQUE ET CULTURE VIDÉOLUDIQUE

ALEXIS BLANCHET

Département d'Études cinématographiques
Université Paris Ouest Nanterre La Défense
alexis.blanchet@u-paris10.fr

L'ADAPTATION DE FILMS DE CINÉMA EN JEUX VIDÉO : DES SYNERGIES INTERMÉDIATIQUES AUX FICTIONS QUANTIQUES

Résumé. — L'adaptation de fictions cinématographiques en jeux vidéo interroge l'adaptabilité et le devenir des univers de fiction cinématographiques développés par les industries du divertissement sous forme de « gammes multimédias ». Cet article vise à montrer comment se mettent en place depuis les années 1970 des processus de diversification et d'industrialisation de la fiction cinématographique. L'analyse de données statistiques sur les films adaptés en jeu vidéo depuis 1975 fait apparaître les tendances de production de l'industrie du cinéma sur ce type de synergies. Ainsi, avec la généralisation de ce type de développements simultanés, le déterminisme des récits cinématographiques est-il souvent mis à mal voire contredit par les trames narratives développées par les récits vidéoludiques. Un même univers de fiction apparaît désormais au public comme mouvant et toujours susceptible d'être redéfini. La notion de fiction quantique visera à donner un cadre de production et de réception à ces procédés contemporains d'industrialisation et de diversification de la fiction.

Mots clefs. — Transmédialité, cinéma, adaptation, fiction quantique, produits dérivés, New Hollywood, industrie culturelle

Dans les années 1970, alors que Hollywood entame sa restructuration et réorganise sa production dans une période de renaissance appelée *New Hollywood*, le domaine du divertissement voit l'émergence d'un nouveau loisir de masse, le jeu vidéo. Le tout début des années 1970 sonne tout à la fois le point culminant de la crise du cinéma hollywoodien¹ et la naissance de l'industrie du jeu vidéo. Comme le résume Joël Augros (1985 : 4) :

« En fait, 1970 constitue un repère dans l'après-guerre. C'est la fin d'une des graves crises cycliques de l'industrie du film, c'est l'arrivée également de nouveaux appareils audiovisuels qui, après la TV des années 1950, viennent à leur tour concurrencer le cinéma. La période qui s'ouvre est alors, pour les firmes hollywoodiennes, une période de prise de contrôle par de puissants groupes industriels, d'expérimentations, de diversifications sur de nouveaux marchés. »

Thomas Schatz (1993) souligne que la période postérieure à 1975 correspond précisément à l'appellation *New Hollywood* car elle s'avère caractéristique des nouvelles orientations prises par l'industrie du film à cette époque : adoption de structure économique et institutionnelle qui traduit le démantèlement des structures intégrées verticalement, mode de production qui s'adapte à un marché plus fragmenté et aux changements sociaux (migration des spectateurs vers les banlieues, *multi-purpose entertainment*) et enfin réinvention d'un système de conventions narratives.

L'industrie naissante du jeu vidéo est ainsi rapidement concernée par les bouleversements qui touchent l'industrie américaine du film. Celle-ci s'intéresse très tôt à ce secteur émergent et cherche à l'intégrer à ses activités dans le domaine du divertissement. Hollywood semble avoir tiré des leçons des années passées – tout particulièrement de sa bataille perdue face à la télévision et aux puissants *networks* (Stuart, 1976 : 48-49) – et pris très tôt en compte la concurrence hypothétique puis avérée du jeu vidéo en tentant de l'intégrer à sa restructuration. Ainsi cette intégration s'inscrit-elle dans un mouvement plus large de fusion et de concentration des industries du divertissement au sein de différents groupes industriels engagé dès les années 1960 aux États-Unis. Depuis 1962 et la prise de contrôle d'Universal par MCA, les *majors companies* sont passées une à une sous le contrôle de puissants conglomérats dont la raison d'être serait, selon Fred J. Weston et Surendra K. Mansinghka (cités par Augros, 1985 : 14), la « mise en œuvre [d']un large programme de diversification réalisé en grande partie par des fusions plutôt que par des opérations de croissance interne ». Le rachat ou le financement d'entreprises de jeu vidéo par les majors hollywoodiennes répond à la nécessité pour ces structures d'être présentes dans le domaine des nouvelles technologies et atteste de l'aura de modernité qui entoure ces studios de développement souvent partis de rien à la conquête d'un marché aux potentialités extraordinaires.

¹ Les pertes cumulées de 1969 à 1971 s'élèvent à 600 millions de dollars pour les majors avec cependant un renversement de tendance qui s'amorce à partir de 1972. Voir (Augros, 1985 : 59).

L'influence des majors sur l'industrie du jeu vidéo

Dans les périodisations de l'histoire du jeu vidéo proposées par de nombreux auteurs, le rachat d'Atari par Warner Communications Inc. (WCI) marque souvent un point de rupture et une accélération nouvelle dans le développement du domaine : grâce à sa nouvelle assise financière garantie par le conglomérat et à sa position plus que jamais dominante acquise sur le secteur, Atari peut se lancer à la conquête du marché domestique. Pourtant, aux côtés de WCI, de nombreux conglomérats du divertissement tissent des liens, parfois très volatils, avec des structures dédiées à la création de jeux vidéo.

Si l'on observe les diversifications qu'opèrent les *majors* dans le domaine du jeu vidéo, on peut s'apercevoir qu'elles entretiennent quasiment toutes, à un moment ou à un autre, des liens avec des structures de création, d'édition ou de distribution de jeux vidéo. Le tableau ci-dessous (Tableau 1) tente de rendre compte de ces liens financiers entre *majors* intégrées à des conglomérats et structures investies dans la création de jeux vidéo des années 1970 jusqu'à aujourd'hui. La conduite des politiques de ces *majors* à l'encontre du marché du jeu vidéo se fait au gré des variations de croissance du secteur et des perspectives de développement du marché : certaines structures ne tiennent que deux ou trois ans, dissoutes dès qu'une période cyclique de crise touche le secteur. L'irruption des *majors* du divertissement dans le secteur vidéoludique a donc accéléré son développement, profondément influencé sa structuration selon le schéma traditionnel des industries culturelles, mais a également largement orienté le contenu même des jeux. Les premiers jeux vidéo s'inspirent ainsi de genres cinématographiques ancrés dans l'imaginaire des joueurs et y activent le souvenir d'univers et de conventions, la reconnaissance de répertoires d'action pour l'adoption d'une posture ludique : duel de cowboys, bataille spatiale, fusillade, course-poursuite. Cet emprunt revendiqué est d'autant plus important qu'à l'époque les limitations techniques des premières machines offrent des capacités graphiques rudimentaires en termes de figuration obligeant le joueur à un effort d'imagination face à des graphismes minimalistes parfois très abstraits.

Tableau 1. Recension des structures dédiées au développement ou à l'édition de jeux vidéo liées financièrement aux *majors* ou aux conglomérats de la communication.

<i>Majors ou conglomérats de la communication</i>	<i>Entreprises liées au domaine vidéoludique appartenant à la <i>major</i> ou au même conglomérat qu'une <i>major</i></i>
Paramount/Viacom	Sega (1969-1983) Paramount Technology Group (1990-) Paramount Interactive (1993-1995) Viacom New Media (1993-1998) Paramount Digital Entertainment (2008-)
Universal/MCA	Electra Games (1975) Universal Games (1979-1987) Vivendi Universal Games (2001-2006) Vivendi Games (2006-2008) Activision Blizzard (2008-)
Warner Bros. Communication Time/Warner	Atari (1976-1984) Atari Games (1984-1985) 3DO Company (1993-1997, Prises de participation) Time Warner Interactive (1991-1997) Warner Bros. Interactive (2004-)
RCA	RCA (1977)
Columbia/Sony	William's (1977) Sony Imagesoft Inc. (1991-1996) Sony Computer Entertainment (1995-)
CBS	CBS Electronics (1981-1984) CBS Software (1983-1985)
Twentieth Century Fox	20th Century Fox Video Games (1982-1983) Fox Interactive (1994-2004) Fox Sports Interactive (1998-2002)
The Walt Disney Company	Walt Disney Computer Software (1988-1995) Buena Vista Interactive, Inc. (1992-2001) Disney Interactive (1995-1998) Buena Vista Games (2001-2007) Disney Interactive Studio (2007-2008) Disney Interactive Media Group (2008-)
Metro Goldwyn Mayer	MGM Interactive (1995-1998)
DreamWorks SKG	DreamWorks Interactive (1996-2002)
Société de production	Éditeur ou développeur de jeux vidéo
LucasFilm Ltd.	LucasFilm Games (1984-1989) LucasArts (1989-)
Trimark Pictures Inc.	Trimark Interactive (1994-1996)

Les conglomérats de l'audiovisuel veulent par ailleurs développer des stratégies multimédias autour du film de cinéma et valoriser les synergies entre leurs branches des secteurs de l'image, du son et du divertissement. Le déploiement des activités multimédias vise comme le résume Joël Augros (1985 : 109) « l'accès à un nouveau public et à de nouveaux profits, la synergie entre médias et l'enjeu général de la communication ». Les conglomérats deviennent des entités qui regroupent et exploitent autour d'un même film tous les domaines de l'audiovisuel ; cette réorganisation de l'entreprise permet ainsi une réduction des coûts et des risques et valorise financièrement les *majors*. Plutôt que d'affronter une lutte intermédiaire, les conglomérats préfèrent organiser des synergies collaboratives entre média. Le secteur du jeu vidéo est donc amené à épouser les politiques de produits dérivés menées par Hollywood à partir des films de cinéma. Dès lors, l'adaptation des films de cinéma en jeu vidéo devient un procédé de fabrication qui s'installe durablement dans les pratiques éditoriales du domaine. En effet, en adaptant des films de cinéma, l'industrie du jeu se saisit à la fois de fictions populaires largement médiatisées par le cinéma mais s'empare également des codes et des imaginaires cinématographiques bien connus et appréciés de son public. En plus de bénéficier des lourds investissements promotionnels consentis lors de l'exploitation en salle ou de jouir de la popularité d'un film et de ses personnages, l'adaptation permet aux créateurs de jeux d'obtenir « clef en main » une trame narrative, une galerie de personnages, des registres d'action, un arrière-fond fictionnel, en somme tout un univers dans lequel penser des situations ludiques.

Si le film *Jaws* (Steven Spielberg, 1975) et le jeu d'arcade *Shark Jaws* (Atari/ Horror Game, 1975) ont marqué en 1975 le point de départ des relations entre cinéma et jeu vidéo sous la forme de l'adaptation, *Batman* (Tim Burton, 1989) et *Jurassic Park* (Steven Spielberg, 1993) entérinent au début des années 1990 des processus d'adaptation incontournables des productions cinématographiques spectaculaires : chaque sortie cinématographique d'envergure est désormais accompagnée simultanément de sa mouture vidéoludique. Ces processus se confirment au début des années 2000 avec les collaborations entre géants des deux secteurs – Warner Bros., NewLine, Electronic Arts et Activision – autour de franchises porteuses comme *Harry Potter*, *Le Seigneur des anneaux* ou *Spiderman*. S'il épouse complètement la logique commerciale du *pre-sold project* cultivé par le New Hollywood depuis les années 1970, ce procédé de création de jeux vidéo semble poser plus que tout autre la question de la relation entre fiction et jeu. Il interroge également les limites nouvelles d'univers de fiction transmédiatiques et industriels qui passent par la forme cinématographique et se poursuivent sous forme vidéoludique. L'étude de cette forme particulière de relation intermédiaire permet de comprendre les tenants et les aboutissants d'un phénomène d'industrialisation de la fiction, mais également de saisir comment la pratique grandissante des jeux vidéo depuis les années 1970 a pu influencer sur le rapport qu'entretiennent nos contemporains à la fiction. La complexification des fictions vidéoludiques et leur familiarité grandissante avec le public n'ont-elles

pas bousculé le déterminisme des récits de fiction attachés aux anciens médias comme la littérature, le cinéma ou la bande dessinée ?

Analyse statistique des films de cinéma adaptés en jeux vidéo

Le phénomène de l'adaptation s'avère étendu tant dans la durée que dans la quantité d'objets concernés : de 1975 à 2008, 469 films exploités en salle de cinéma ont donné lieu à plus de 1 700 jeux vidéo. La pratique de l'adaptation s'est structurée tout au long des trente dernières années pour devenir aujourd'hui une catégorie importante dans la production vidéoludique représentant environ 10 % de l'édition de jeu vidéo prise dans sa totalité, derrière la catégorie reine des simulations sportives.

Les chiffres que nous avons rassemblés et analysés proviennent de l'étude systématique de près de 14 300 titres de jeux vidéo édités de 1975 à 2008 sur plus de 40 plates-formes de jeux sélectionnées pour leur popularité sur les marchés occidentaux et japonais : jeux d'arcade, consoles de salon, consoles portables et micro-ordinateurs. En arrêtant ce choix de plateformes pour la constitution d'une base de données, nous n'avons retenu que des matériels dédiés au jeu ou qui, dans la pratique, accueillent de manière importante des activités ludiques sur les micro-ordinateurs. Ainsi, n'avons-nous pris en compte ni les *browser games*, ni les jeux pour téléphone portable².

Nous qualifions d'adaptation les jeux vidéo basés sur des œuvres cinématographiques exploitées en salle : afin de les recenser, nous nous sommes appliqués à relever les phénomènes d'éponymie entre film et jeu, les indications de copyright, les emprunts manifestes et/ou revendiqués (personnages, décors, images, bande originale...) à un film pour les besoins d'un jeu, l'ensemble des signes d'identification à un film de cinéma préexistant. Cependant, pour des raisons de clarté et de cohérence du corpus, nous avons décidé de ne pas prendre en compte des objets liés au second degré à la production cinématographique comme les jeux adaptés de séries télévisées ou de bandes dessinées elles-mêmes tirées de films (*Buffy the Vampire Slayer*), ou les jeux inspirés de personnages de dessin animés cinématographiques comme Mickey Mouse connus aujourd'hui davantage par la télévision que par le grand écran. Sans prétendre à l'exhaustivité, l'ampleur du recensement mené par nos soins depuis 2005, arrêté aux films sortis avant le 31 décembre 2008, nous laisse à penser que nous sommes proches d'une liste complète des films ayant donné

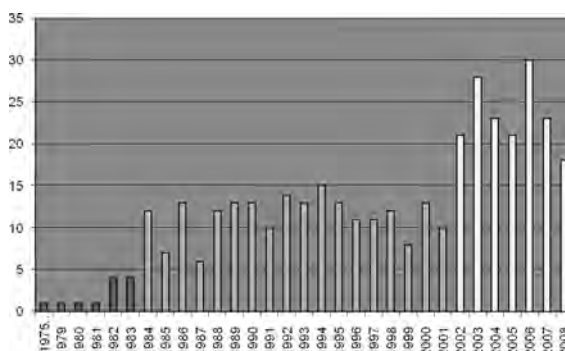
² Cette seconde exclusion a pour effet d'évacuer un continent entier du cinéma, le cinéma indien. En effet, sur téléphone mobile, le matériel électronique le plus répandu sur le sous-continent indien, le nombre d'adaptations de films de Bollywood est en constante progression depuis le milieu des années 2000 : trois adaptations en 2005, une vingtaine en 2006, près d'une soixantaine en 2007.

lieu à au moins une adaptation vidéoludique. Si des films ont pu nous échapper, ces oublis n'auront à terme que peu d'impact sur les résultats statistiques de ce travail quantitatif.

Une spécialité hollywoodienne

Le procédé d'adaptation s'applique particulièrement à ce que l'industrie hollywoodienne nomme le *movie tie-in game*, c'est-à-dire le jeu adapté d'un film éponyme dont la commercialisation se fait en même temps que l'exploitation du film en salle. Cette pratique de la simultanéité liée aux politiques de *merchandising* fait du film de cinéma un simple produit d'appel pour une rentabilisation de la production sur d'autres supports. Ainsi, plus de 90 % des films adaptés, très majoritairement produits par Hollywood, donnent-ils lieu à des adaptations simultanées.

Graphique 1. Nombre de films adaptés simultanément en jeux vidéo par année (1975-2008).



À partir de 1979, il y aura chaque année au moins un film de cinéma à être adapté en jeu vidéo. Nous avons considéré qu'il y avait simultanéité de l'exploitation lorsque moins de 18 mois séparaient la sortie en salle d'un film de sa commercialisation sous forme de jeu vidéo. Pendant cette période qui correspond au début de cycle d'exploitation du film, l'adaptation simultanée jouit pleinement du caractère de première exclusivité du film.

Cependant, alors que la sortie de l'adaptation vidéoludique s'est progressivement rapprochée de la sortie en salle du film adapté jusqu'à la précéder, les temps de développement des logiciels se sont allongés jusqu'à dépasser aujourd'hui les délais moyens de production des films de cinéma. Une véritable asynchronie des temps de production entre film de cinéma et adaptation vidéoludique s'est mise en place alors qu'une obligation de simultanéité des exploitations était imposée par l'industrie afin de profiter au mieux des synergies promotionnelles croisées.

Ces contraintes propres à l'adaptation pèsent lourd sur la part de créativité qu'offre l'exercice : dans leur très grande majorité, les adaptations ne font que réemployer des formules et des genres déjà bien établis dans le paysage éditorial du jeu vidéo. Elles en tirent, auprès de la critique comme des joueurs avertis, une réputation de mauvais objets vidéoludiques, critiqués pour leur mercantilisme affiché, leur manque de finition et leur absence d'inventivité.

L'analyse du nombre d'adaptations simultanées fait apparaître trois périodes d'activité distinctes (1975-1983, 1984-2001, 2002-2008) et dessine une augmentation continue de ce mode d'exploitation qui confirme l'intérêt et l'engagement du cinéma dans ce type de synergie commerciale et créative avec le domaine du jeu vidéo. Néanmoins, en raison de l'inflation du nombre de titres édités par plateforme, il y a proportionnellement une stagnation de l'offre éditoriale sur ce type de jeu vidéo qui, quelle que soit l'époque, représente en moyenne 10 % de l'offre éditoriale. Les adaptations fleurissent sur les plateformes les plus populaires du marché occidental (Nintendo Entertainment System, Playstation 1 et 2, Xbox). Elles sont par contre totalement absentes des plateformes à destination exclusive du marché japonais qui n'ont pas connu de distribution officielle en occident (Wonderswan, Neo Geo Pocket). Enfin, les consoles portables, souvent prisées des enfants, sont les plateformes qui accueillent le plus largement les adaptations : elles représentent de 16 % à 27 % des ludothèques du Game Boy, du Game Boy Color et du Game Boy Advance.

La répartition par pays de production des films ayant donné lieu à une ou plusieurs adaptations en jeu vidéo depuis les années 1970 montre une écrasante majorité de productions américaines : sur 469 films identifiés, 342 sont américains et 69 sont des coproductions tournées en anglais dont les capitaux sont majoritairement américains (*runaways*), soit 88 % de l'ensemble des films adaptés financés par Hollywood. L'Europe apparaît comme la deuxième zone de production de films adaptés grâce à la France, au Royaume-Uni et à l'Allemagne, ainsi qu'une douzaine d'autres coproductions européennes. L'Asie est principalement représentée grâce à la production cinématographique nippone.

Ainsi, près de 90 % des films adaptés en jeu vidéo sont-ils des œuvres produites par Hollywood, démontrant que l'adaptation de films de cinéma en jeu est un fait occidental, pour ne pas dire nord américain. Ceci est confirmé par le fait qu'une très large majorité des jeux vidéo adaptés sont développés par des studios américains et européens, et publiés par des éditeurs occidentaux ou les filiales occidentales d'éditeurs nippons.

Tableau 2 : Répartition des films adaptés selon leur zone de production et leur pays d'origine

Zone géographique de production		Nombre de productions		Pourcentage
États-Unis		342		73 %
Runaways productions		69		15 %
Europe	Coproductions	12	39	8 %
	France	12		
	Royaume-Uni	7		
	Allemagne	4		
	Espagne	2		
	Italie	1		
	Russie	1		
Asie	Coproduction	1	18	4 %
	Japon	15		
	Hong-Kong	2		
Océanie		1		>1 %
TOTAL		469		100 %

Le reflet de la production *mainstream* et des « *big pictures* »

Les films adaptés font majoritairement partie des productions cinématographiques d'envergure soit par la taille de leur budget, soit par leur succès rencontré au box-office. Ainsi, parmi les 134 productions internationales exploitées entre 1991 et 2008 présentant un budget estimé à plus de 100 millions de dollars³, 80 ont-elles fait l'objet d'une ou plusieurs adaptations en jeu vidéo, soit 60 % de l'ensemble.

Cette représentation importante des films adaptés se retrouve également en dehors d'Hollywood, par exemple dans la production de films français. Parmi les 11 films français ou à majorité française présentant un budget supérieur à 40 millions d'euros produits jusqu'en 2008⁴, 4 ont fait l'objet d'adaptations

³ Calcul réalisé à partir des données rassemblées par le site TheNumbers.com consultable à l'adresse <http://www.the-numbers.com/movies/records/allbudgets.php>. Il s'agit bien évidemment d'estimations de budgets de production car les majors restent en général assez secrètes sur les questions touchant à leurs coûts de production.

⁴ Comptage fait à partir des statistiques du Centre national de la Cinématographie.

en jeu vidéo (*Le cinquième élément*, *Astérix aux jeux Olympiques*, *Arthur et les Minimoys*, *Astérix et Obélix contre César*). Ces chiffres significatifs illustrent bien les propos de Geoff King (2002 : 74) au sujet du rôle des *blockbusters* dans l'économie hollywoodienne : « Les *blockbusters* à succès fonctionnent comme des locomotives qui entraînent avec elles le reste des projets. Ce sont les films les plus susceptibles d'être convertis en jeux vidéo pour consoles ou ordinateurs et de vendre de grandes quantités de marchandises franchisées. »⁵

Par ailleurs, le succès commercial des films au box-office semble aussi être associé à leur diversification sous forme vidéoludique. Si l'on s'en réfère à une liste de 100 premiers films au box-office des recettes mondiales de l'Internet Movie DataBase, qui ne prend pas en compte l'inflation et favorise donc la production cinématographique récente contemporaine du domaine vidéoludique, le constat est flagrant : les films adaptés y sont surreprésentés (64 %), et notamment dans la moitié haute du classement (95 % parmi les 20 premiers).

Cette corrélation entre l'envergure d'une production cinématographique et son adaptabilité sous forme de jeu vidéo coïncide parfaitement avec les politiques de diversification mises en place à Hollywood depuis les années 1970 : l'investissement toujours plus important engagé sur les films *mainstream* est sécurisé entre autres par l'exploitation du film sous la forme vidéoludique qui revêt un caractère désormais incontournable. Invariablement, Hollywood cherche à augmenter le potentiel de profitabilité du film (King, 2002 : 180) et aucun projet économiquement ambitieux ne saurait se priver d'un amortissement supplémentaire sur la mouture vidéoludique.

Outre la présence dans le corpus d'une soixantaine de films pouvant être qualifiés de *blockbusters* ou de *tent pole* – ces superproductions estivales à haut rendement qui soutiennent l'économie des *majors* –, on comptera suivant la logique du *pre-sold* un nombre important de *sequels* dans l'ensemble des films adaptés. Ainsi, 231 films de l'ensemble du corpus appartiennent à 110 séries de films différentes composées d'au moins 2 productions. Parmi ces séries de films, nous retrouvons les sagas à succès des années 1980 comme *Star Wars*, *Alien*, *Terminator*, des années 1990 comme *Jurassic Park*, *Addams Family*, *Batman*, et enfin des années 2000 avec *Matrix*, *Lord of the Rings*, *X-Men*...

Les films adaptés appartiennent majoritairement aux genres de prédilection du cinéma spectaculaire contemporain destiné à un public adolescent, avec une forte prédominance des catégories *action* et *adventure*, mais aussi des genres *fantasy*, science-fiction, animation et horreur. Ces derniers, très développés dans d'autres médias comme la littérature, la bande dessinée, les programmes télévisés, facilitent les circulations intermédiaires des contenus.

⁵ « *Successfull blockbusters act as locomotive to drive the rest of the slate. They are the films most likely to be converted into video or computer games and to sell vast quantities of other merchandise.* »

Comme le rappelle Geoff King, le New Hollywood a procédé à une reconstruction des genres par l'usage qui en a été fait pour la production de *blockbusters*. Des genres jusqu'alors cantonnés aux budgets réduits des séries B se voient dotés de moyens financiers considérables pour répondre au besoin de spectaculaire et aux castings prestigieux des *blockbusters* estivaux. Ces genres employés par la production de *blockbusters* peuvent se résumer par la formule typique du New Hollywood selon King (2002 : 133) : « science-fiction/action/aventure agrémenté d'une touche de comédie ». Ils répondent parfaitement aux exigences des studios à l'encontre de ce type de production qui, pour s'adresser au plus grand nombre, satisfait aux *pre-sold projects* en couvrant un large éventail de possibilités dans le domaine du spectaculaire et en remettant au goût du jour des formules anciennes bien connues du public.

Sources scénaristiques des films adaptés

Tableau 3. Sources des films adaptés en jeu vidéo.

Source du scénario	Exemples de film adapté	Nombre	%
Scénario original	<i>Terminator, Robocop</i>	223	48 %
Adaptation littéraire	<i>Harry Potter, Alice in Wonderland</i>	140	30 %
Adaptation Comics/Comic's Strip (États-Unis)	<i>Dennis the Menace, Spiderman</i>	45	10 %
Adaptation film (remakes, inspiration)	<i>True Lies, The Lion King</i>	13	3 %
Adaptation série télévisée	<i>Charlie's Angels, Mission : Impossible</i>	16	3 %
Adaptation dessin animé télévisé	<i>Scooby-Doo, The Flintstones</i>	11	2 %
Adaptation Manga (Japon)	<i>Akira, Ghost in the Shell</i>	6	1 %
Adaptation attraction	<i>Pirates of the Caribbean, The Haunted Mansion</i>	4	>1 %
Adaptation bande dessinée (France)	<i>Asterix et Obélix contre César, Tous à l'Ouest : Une aventure de Lucky Luke</i>	3	>1 %
Adaptation jeu vidéo	<i>Street Fighter – The Ultimate Battle, Double Dragon</i>	2	>1 %
Adaptation groupe de musique	<i>Spice World, Alvin and the Chipmunks</i>	2	>1 %
Adaptation spectacle vivant	<i>The Rocky Horror Picture Show</i>	2	>1 %
Adaptation jouet	<i>Transformers, Bratz The Movie</i>	2	>1 %

Les scénarii des films adaptés en jeu sont principalement basés sur des récits originaux à 48 % et des adaptations littéraires à 30 %. Lorsqu'ils n'empruntent pas à ces deux sources, ceux-ci se basent sur des sources de natures très différentes comme les séries télévisées, la bande dessinée, les manèges de parcs d'attraction, le cinéma, les groupes musicaux à succès voire, dans un curieux effet d'aller-retour, le jeu vidéo. Ces films se situent donc majoritairement au cœur

d'échanges complexes entre médias de masse aux publics globalisés. Certaines adaptations cumulent ainsi les sources d'inspiration de manière complexe comme le jeu *Planet of Apes* (Ubisoft, 2001/2002), adaptation d'un remake d'une adaptation littéraire. Ces effets d'accumulation des origines du jeu multiplient les liens de filiation intermédiatique et tendent à faire disparaître les sources des objets vidéoludiques.

Les sources d'inspiration des films adaptés sont pour une part largement ancrées dans une culture jeune populaire nourrie par l'industrie américaine du divertissement comme le *comics* et la télévision (séries et dessins animés télévisés). Les tendances contemporaines de la production hollywoodienne sont d'ailleurs assez bien restituées par ce corpus de films adaptés : la généralisation des films de super-héros, la réactivation d'anciens succès de la fiction télévisée depuis le milieu des années 1990 ou les plus récents recyclages d'attractions Disney en films de cinéma. Certaines productions ont pour source des domaines au public très ciblé comme le jouet, le jeu vidéo et les groupes de musique qui s'adressent à un public d'enfants et d'adolescents, spécifiquement masculin (*Masters of the Universe*) ou féminin (*Bratz the Movie*).

La forte proportion d'adaptations littéraires répond au fonctionnement traditionnel de la production cinématographique hollywoodienne qui trouve habituellement dans la littérature la majorité de ses sujets. Cependant, de nombreux *best sellers* contemporains apparaissent dans les sources littéraires comme *Harry Potter* ou *Da Vinci Code*, ce qui semble consacrer à nouveau le jeu vidéo comme un espace de rentabilité devenu, au même titre que le cinéma, incontournable de tout projet éditorial d'envergure conduit à partir d'un roman à succès. Quant à la forte proportion de scénarii originaux – plus de la moitié –, celle-ci laisserait à penser que ces productions sont conçues dès l'origine pour répondre à la fois aux exigences du spectacle cinématographique, mais aussi aux possibles exploitations sur d'autres supports et média, dont le jeu vidéo. Il s'avère en effet qu'une part importante de ces films à scénarii originaux donne lieu par la suite à des diversifications nombreuses dans les domaines du divertissement et du loisir : outre les *novellisations*, ces phénomènes de diversification se développent sous forme télévisuelle (*Stargate Atlantis*), vidéographique (*Animatrix*), de *comics* (*Predator*), d'attractions pour parcs à thème (*Star Tour* à Disneyland) et de spectacles à Broadway (*Enchanted*), c'est-à-dire des formes qui ont tendance à poursuivre et dépasser le cadre du récit mis en place par l'œuvre cinématographique. Ces pratiques de diversifications concernent ainsi près de 70 des 223 films à scénarii originaux (30 %) et inscrivent ces objets à l'origine purement cinématographiques dans des circulations intermédiatiques dans les médias de divertissement populaires. La même constatation peut être faite à partir des adaptations littéraires dont une part importante suit les mêmes types de diversification.

L'analyse des scénarii des films adaptés confirme les logiques de *pre-sold projects*, qui visent à garantir le succès des films comme des jeux, c'est-à-dire de toute la

gamme multimédia constituée autour d'un projet cinématographique. D'ailleurs, parmi les 80 productions aux budgets supérieurs à 100 millions de dollars ayant fait l'objet d'adaptation en jeu, seules 14 sont basées sur des scénarii originaux sans être une suite de film : on dénombre seulement trois films en prise de vue réelle (*Waterworld*, *Alexander* et *Stuart Little*), sept films d'animation en images de synthèse – les projets cinématographiques les plus techniquement favorisés dans les processus de transfert vers le jeu vidéo – et quatre films d'animation traditionnelle.

La relation d'adaptation entre un film et un jeu vidéo ne se résume donc pas à une simple relation entre deux médias, mais s'inscrit profondément dans des exploitations successives et simultanées d'un même univers sous différentes formes médiatiques. Le passage du cinéma au jeu peut avoir lieu dans une logique généalogique qui, de la source au film, aboutit à la forme vidéoludique – cette dernière étant en général stérile dans les domaines autres que le sien – mais peut également procéder de manière rhizomatique. Par exemple, les jeux vidéo *Aliens Versus Predator*, au nombre d'une dizaine depuis le début des années 1990, répondent simultanément à plusieurs logiques d'adaptation : ils sont à la fois l'adaptation synthétique de deux séries d'œuvres cinématographiques produites par la Fox, l'adaptation de plusieurs séries de *comics Aliens Versus Predator* publiés par Dark Horse, la suite de jeux vidéo *Aliens Versus Predator* chez Fox Interactive ou encore l'adaptation du film *AVPR: Aliens vs Predator – Requiem* (Colin et Greg Strause, 2007) produit par la Fox. Dans ce type de développement rhizomatique, il devient très difficile de déterminer les filiations entre œuvres et les hiérarchies entre médias : celles-ci sont particulièrement bousculées et l'amoncellement de sources désoriente passablement l'analyste dans sa compréhension des phénomènes de production.

L'émergence du domaine vidéoludique est donc contemporaine d'une propension des industries du loisir à proposer une exploitation multimédia des fictions qu'elle produit pour le public. Le développement *congloméral* des industries du divertissement et la massification des pratiques de loisir sont déterminants dans cette circulation transmédiatique accélérée des univers de fiction d'un média vers d'autres médias.

Une cohérence éditoriale médiatiquement partagée

Ces pratiques de circulation orchestrées par l'industrie amènent un nombre tout à fait considérable d'agents, d'origines diverses et issus de domaines très variés, à intervenir sur la définition et le développement d'un même univers de fiction. Les décisions de développement d'une fiction sont en général prises par les services juridiques des grands groupes auxquels appartiennent ces créations,

qu'elles soient dénommées *Intellectual Property* (IP), franchises ou séries. Il n'y a donc qu'assez peu de suivi éditorial par les équipes de création à l'origine d'une fiction : celle-ci circule d'équipe en équipe, chacune chargée d'une déclinaison médiatique à partir des éléments dont elle dispose, dans certains cas la fiction aboutie, dans d'autres cas, comme pour l'adaptation vidéoludique simultanée, seulement des éléments préparatoires.

Le cas de l'exploitation de la franchise cinématographique *Shrek* par DreamWorks est emblématique de ces nouvelles cohérences éditoriales éparpillées. La volatilité des accords passés et la circulation des cessions de droits d'éditeur en éditeur entraînent une profusion et une variété de titres adaptés de chacun des films ou de la franchise globale. La destinée vidéoludique de *Shrek* est ainsi confiée en sept ans, de 2001 à 2008, à trois éditeurs qui font travailler pas moins de 16 studios de développement différents sur un total de 18 titres. La multitude des intervenants engendre une multiplication des traitements vidéoludiques des aventures de l'ogre vert. Le *Shrek* vidéoludique se décline ainsi sous de multiples formes empruntant à de nombreuses formules de jeux : des jeux d'action 3D aux « *party games* », chaque jeu développe sa propre vision ludique et fictionnelle d'une cosmogonie dont le traitement cinématographique a fixé un certain nombre de traits caractéristiques.

Des synergies intermédiatiques aux fictions quantiques.

Si l'existence de récits intermédiatiques n'est pas en soi un fait nouveau – le ciné-roman des années 1930 ou l'édition discographique de dessins-animés Disney accompagnés de leur livret illustré dans les années 1970 étaient déjà les produits de la même culture industrielle –, l'exploitation transmédiatique et simultanée d'une même fiction semble cependant être caractéristique de processus plus récents auxquels le jeu vidéo a largement participé dans les années 1980. L'analyse des relations historiques entre cinéma et jeu vidéo permet finalement de constater l'affirmation d'un phénomène industriel qui ne circonscrit plus la fiction à un seul média, mais la diversifie presque dès sa conception à plusieurs médias épousant le phénomène de *Media Mix* analysé au Japon par Mizuko Ito (2008). L'adaptation de film en jeu vidéo s'inscrit ainsi dans cette mutation industrielle, économique et transmédiatique des imaginaires contemporains. Les rapports culturels entre médias fonctionnent néanmoins selon une hiérarchie bien établie : le cinéma hollywoodien use de son statut symbolique de divertissement spectaculaire universel pour fixer la représentation audiovisuelle de ces univers qui comprend principalement les logos, l'apparence et la voix des personnages, des accessoires et des décors, la musique extra-diégétique ou encore quelques bruitages caractéristiques. Ainsi, par exemple, depuis l'exploitation en salle du film *Harry Potter à l'école des sorciers* (Chris Colombus, 2001), les traits du

personnage Harry Potter; que ce soit dans les jeux vidéo ou les albums à colorier, sont invariablement ceux de l'acteur Daniel Radcliffe, son interprète à l'écran.

Il nous faut souligner ici la place tout à fait singulière que prend le jeu vidéo dans ces développements fictionnels. Alors qu'il a occupé pendant de longues années une position secondaire dans l'exploitation d'univers de fiction tirés du cinéma, il peut désormais faire perdurer et prolonger des fictions produites à l'origine pour une exploitation cinématographique (*Star Wars*, *Predator*, *Evil Dead*...). L'adaptation de films est ainsi une forme dérivée qui développe bien plus qu'ailleurs (novellisation, albums d'images...) l'univers de fiction donné à voir par le cinéma. Le jeu vidéo est un espace de fiction singulier qui non seulement reprend un univers imaginé initialement sous la forme littéraire puis figuré par le cinéma, mais se doit absolument de l'enrichir afin de lui fournir suffisamment de consistance – particulièrement une multiplicité de micro-trames narratives soutenant les séquences de jeu – pour en faire un espace se prêtant facilement au jeu et donc à son appropriation par le *gamer*. Les logiques propres au média vidéoludique, particulièrement celles liées aux notions d'exploration, d'interaction/ participation de non-linéarité, d'échec et de réussite dans la conduite de la partie ont habitué les joueurs à de nouvelles conventions dans le domaine de la fiction. Le système de « vies » qui correspond à un nombre de tentatives réglé par le jeu a ainsi imposé dans le domaine du jeu vidéo une convention qui tranche avec les régimes de croyance de la fiction traditionnelle. Alors que la mort du héros dans les livres ou les films James Bond serait rédhitoire à la poursuite du récit, la mort de l'avatar James Bond dans les jeux vidéo ne met en aucun cas un terme au récit vidéoludique : celui-ci se poursuit sous la forme d'une résurrection immédiate qui ne bouscule en rien la suspension délibérée de l'incrédulité (*disbelief*) propre à la fiction vidéoludique et multiplie les mondes possibles d'une même fiction dans une construction active de la croyance (Murray, 1997). Au-delà des conventions propres à la fiction vidéoludiques, les logiques de *level design* multiplient les chemins possibles à travers l'espace de jeu pour atteindre l'objectif, ceci dans le but de singulariser l'expérience du joueur.

Quatre principes gouvernent ainsi le passage du film au jeu vidéo : expansion de l'espace, dilatation du temps diégétique, inflation des ennemis, accroissement des possibilités. Suivant ces principes, la matière narrative des œuvres filmographiques est malmenée, simplifiée voire ignorée ou contredite par les adaptations jeu vidéo : dans le jeu *Alien3*, l'avatar de Ripley affronte une multitude d'Aliens, alors que dans le film éponyme les héros ne font face qu'à un seul spécimen ; dans le jeu *Star Wars Episode III : la revanche des Siths*, le joueur peut faire basculer Anakin du côté clair de la Force contredisant ainsi la conclusion du film éponyme. Avec la généralisation de ce type de développements simultanés, le déterminisme des récits cinématographiques est souvent mis à mal, voire contredit par les trames narratives traitées par les « récits » vidéoludiques, au risque de se montrer parfaitement infidèle au texte source. L'adaptation tend à approfondir et détourner des aspects relatifs au film pour participer à la construction d'un univers

de fiction réaménagé selon le système de valeur propre au média. Elle inverse par là le rapport de force entre médias : le jeu vidéo fait valoir aujourd'hui ses prérogatives en imposant aux univers de fiction figurés par les films ses logiques à vocation ludique pour aboutir à des versions alternatives et indépendantes des univers de fiction de référence. L'adaptation est ainsi un processus de dérivation et de réappropriation qui interroge plus que jamais les problèmes de cohérence et d'homogénéité entre les exploitations désormais synchroniques et diachroniques, transmédiatiques d'une même fiction, propres à son mode de production industriel. Un même univers de fiction apparaît désormais au public comme mouvant et toujours susceptible d'être redéfini. La linéarité discursive du cinéma s'efface progressivement et avec elle, l'assurance d'une certaine stabilité du discours, pour laisser place à une fiction en mouvement faite de systèmes de règles, de référents partagés entre différents médias et de récits indépendants et parfois contradictoires. Avec d'autres médias populaires comme le *comics* ou la télévision, le jeu vidéo a considérablement modifié la manière de concevoir et de percevoir aujourd'hui le fonctionnement d'un univers de fiction.

Nous proposons d'appeler « fiction quantique », cette capacité de la fiction industrielle à présenter aujourd'hui différentes variations autour d'un univers unique en offrant, au sein d'un même média ou au travers de différents médias, plusieurs développements et chutes possibles, différentes focalisations, différentes expériences d'un même lieu imaginaire. Le choix du terme quantique cherche à illustrer le changement possible de paradigme que connaît aujourd'hui la fiction dans le cadre de son exploitation industrielle. Son emploi se veut éminemment métaphorique. S'il est un caractère du nouveau paradigme qu'envisage la physique quantique que nous retenons ici, c'est sa manière d'envisager non plus l'évènement comme reproductible à l'identique et à l'infini, mais comme soumis à un système de règles dans lequel cet évènement a des probabilités de se produire. L'approche quantique remet en cause le déterminisme scientifique pour lui substituer un principe d'incertitude (Hawking, 1991 : 79-88). Cette remise en cause du déterminisme scientifique aboutit à la considération de la réalité physique sous l'hypothèse des multiverses (Deutsch, 2008), des mondes possibles d'une même réalité.

L'industrie du divertissement a donc établi un cadre de réception qui épouse les contours du paradigme quantique et permet ainsi de diversifier une même fiction dans différents médias, de consommer indépendamment ou conjointement ses différentes expressions, de manière synchronique ou diachronique. Le public a accepté pour sa part ce nouveau mode de fonctionnement des fictions industrielles qui propose différents mondes possibles d'une même fiction : il ne remet qu'assez peu en question la cohérence entre les différents récits, il sait que le média et son système de valeur prime sur la cohérence intermédiate d'un même univers de fiction, il accepte qu'un média puisse effacer momentanément l'autre et il prend parfois part à la fiction quantique en générant à son échelle, par sa pratique des jeux, d'autres mondes possibles d'une même fiction. Enfin, si la

fiction quantique caractérise avec aisance les sagas populaires du jeu vidéo (*Zelda*, *Final Fantasy*, *Wonderboy*...), elle peut également éclairer d'un jour nouveau le fonctionnement de franchises cinématographiques comme *James Bond* ou *Terminator*, l'instabilité du texte filmique en raison de ses multiples exploitations vidéographiques (DVD, « Director's Cut ») ou la réappropriation des fictions industrielles par le public via les phénomènes de *fan fiction*.

Références

- Augros J., 1985 *Économie du cinéma américain*. Paris : Médiathèque Edilig.
- Deutsch D., 2008, Quantum Computation, pp. 267-276. In Brockman J. (Ed.), *Science at the Edge*. New-York : Union Square.
- Hawking S., 1991, *Une brève histoire du temps*. Paris : Flammarion.
- Ito M., 2008, « Mobilizing the Imagination in Everyday Play: The case of Japanese Media Mixes ». In Livingstone S., Drotner K. (dirs), *International Handbook of Children, Media, and Culture*. Londres : Sage.
- King G., 2002, *New Hollywood, an introduction*. Londres/New-York : I.B. Tauris
- Murray J., 1997, *Hamlet on the Holodeck. The Future of Narrative in Cyberspace*. Cambridge (États-Unis) : MIT Press.
- Schatz T., 1993, « The New Hollywood ». In Collins J., Radner H., Preacher A. (dir.), *Film theory goes to the movies*. Londres/New York : Routledge, (coll. AFI Film readers).
- Stuart F., 1976, *The effects of television on the motion pictures and radio industries*. New-York : Arno Press.

> ESTHÉTIQUE ET CULTURE VIDÉOLUDIQUE

ANAÏS GUILLET

Université de Poitiers

Laboratoire FoReLL : Formes et Représentations en Littérature et en Linguistique

Université du Québec à Montréal

Laboratoire NT2 : Nouvelles Textualités, Nouvelles Technologies

LIRE LE JEU VIDÉO, JOUER À LA LITTÉRATURE : *CORPUS SIMSI* DE CHLOÉ DELAUME

Résumé. — Chloé Delaume, dans *Corpus Simsi* (2003), prend pour thématique l'utilisation du jeu de simulation de vie *Les Sims* à des fins de fiction. L'objectif de cette étude n'est pas d'arrimer le jeu vidéo à la théorie littéraire mais de montrer comment des auteurs s'inspirent des possibilités créatives offertes par le jeu vidéo à des fins littéraires. Dans *Corpus Simsi*, ce n'est plus le jeu vidéo qui est considéré à l'aune de la littérature mais la littérature qui est considérée à l'aune du jeu vidéo. Nous analyserons comment, de manière pragmatique, d'un point de vue créatif et non théorique, une hybridation s'effectue, à travers l'œuvre de Chloé Delaume, entre le jeu vidéo et la littérature. Il s'agira de montrer quels sont les procédés utilisés par l'auteur pour construire cette hybridation : des procédés médiatiques et fictionnels variés qui font du jeu vidéo un moteur pour les expérimentations fictionnelles de l'auteur.

Mots clés. — Littérature, hybridation, autofiction, hyperréel, iconicité, remédiatisation.

Corpus Simsi est un projet réalisé par Chloé Delaume de 2002 à 2005, qui a pour thématique principale l'utilisation du jeu vidéo *Les Sims* à des fins de fiction. L'héroïne du récit, également nommée Chloé Delaume, est un être de fiction sans endroit où vivre, elle s'était incarnée sans succès dans les romans précédents de l'auteur éponyme. Le jeu vidéo *The Sims*, conçu par Will Wright en 2000, lui apparaît alors comme l'endroit rêvé pour exercer sa vie de personnage fictionnel, décrite tout au long de l'œuvre. *Corpus Simsi* est ainsi né d'une véritable obsession pour le jeu auquel Chloé Delaume s'adonnait deux à quatre heures par jour, visitant les sites de fan, téléchargeant toutes les extensions. Son univers se décline en plusieurs événements : des performances multimédias en public, un blogue, un site Internet, des articles, un livre ; tous mettant en scène l'avatar numérique Chloé Delaume. *Corpus Simsi* n'est pas la première œuvre littéraire à s'inspirer d'un jeu vidéo. Cependant, avec cette œuvre nous n'avons pas affaire à une adaptation ou à une simple remédiation, mais à un véritable acte de lecture littéraire d'un jeu vidéo, autrement dit le récit d'une expérience vidéoludique unique.

Il s'agira d'étudier comment, de manière pragmatique, d'un point de vue créatif et non théorique, une hybridation s'effectue, à travers *Corpus Simsi*, entre le jeu vidéo et la littérature. L'objectif ici n'est pas d'arrimer le jeu vidéo à la théorie littéraire, mais plutôt de montrer comment l'auteur s'inspire des possibilités créatives offertes par le jeu vidéo à des fins littéraires. Dans *Corpus Simsi*, ce n'est plus le jeu vidéo qui est considéré à l'aune de la littérature mais la littérature qui est considérée à l'aune du jeu vidéo. La démarche de Chloé Delaume s'exprime d'ailleurs clairement ainsi : « Je choisis le milieu que je vais infiltrer; ensuite en fait connaître sa psychologie. Pour ça, seule l'immersion s'avère une technique viable. Expérience romanesque 04. 2004. *Corpus Simsi*. Devenir avatar virtuel, se dissoudre chair pixel dans un jeu vidéo. Se souvenir de Guy Debord " Dans le monde réellement renversé, le vrai est un moment du faux ". Se faire Sims et se jouer, pour s'écrire par la suite sur de nouveaux supports » (Delaume, 2008 : 5). Nous nous concentrerons donc dans un premier temps sur ce passage du jeu vidéo aux différents supports médiatiques que sont la performance et le livre afin d'étudier les procédés d'hybridation en jeu dans *Corpus Simsi*. C'est avant tout à travers les procédés de fictionnalisation, choisis par l'auteur, que l'influence du jeu vidéo se dessine. Chloé Delaume semble en effet préconiser l'autofiction qui trouve dans le jeu vidéo un lieu de déploiement privilégié. Finalement nous verrons comment ce jeu d'hybridation prend ultimement une dimension philosophique et politique.

Hybridation et remédiation : le jeu vidéo, la performance, le livre

Le projet de Chloé Delaume est composé d'une multiplicité de médiatisations au cœur desquelles se trouve le jeu vidéo *Les Sims*. Dans *Corpus Simsi*, l'auteur

omniscient est un joueur de *God Game*¹ et le personnage, un avatar de jeu de simulation de vie. Nous suivrons cet avatar dans ses différentes remédiatisations afin de comprendre les processus d'hybridation médiatique en jeu dans l'œuvre de Chloé Delaume. Nous avons affaire à un personnage conscient de son statut fictionnel qui est ensuite remédiatisé dans des performances multimédias, des articles, un site Internet, un livre.

Du jeu vidéo à la performance hypermédiatique

L'avatar Chloé Delaume est mis en scène dans différents contextes d'énonciation. Il s'élabore en premier lieu dans une situation de jeu privé, puis entre ensuite, à travers des performances multimédias, dans la sphère publique. Nous nous intéresserons ici à une performance en particulier : *Corpus Simsi 1.0* ayant eu lieu le 15 septembre 2002 lors de la soirée Chronic'Organic, à La Cigale (Paris) et en collaboration avec Jim Thirlwell². Chronic'Organic est organisée par le magazine culturel *Chronic'Art* qui accueille des performances en tout genre alliant musiciens et écrivains expérimentaux. Cette performance de lecture et de jeu ne se fait pas dans un environnement intimiste mais dans une grande salle hébergeant un public nombreux. Chloé Delaume est installée sur une table au centre de la scène, devant un ordinateur sur lequel elle effectue en direct des séquences du jeu *Les Sims*, qui sont simultanément projetées sur un écran géant face au public, en même temps qu'elle lit un texte. Elle est accompagnée de Jim Thirlwell qui crée en direct un morceau de musique électronique adapté aux situations décrites par Chloé Delaume. L'ambiance musicale créée par Thirlwell est celle d'un univers gothique qui apparaît *a priori* en totale opposition avec l'univers coloré et éthéré du jeu vidéo. Le dispositif technique – ordinateurs, micros, console, fils – est mis en lumière. Dans le projet *Corpus Simsi*, le processus et les procédés de réalisation médiatique sont au cœur même de l'œuvre. La technique fait partie intégrante de la création, qu'il s'agisse de la partie performance, du livre ou du site Internet. Tout le projet est un *work in progress* et c'est la construction du sens à travers les différentes aventures de l'avatar et l'expérimentation qui est à l'origine même du projet artistique et littéraire de Chloé Delaume. Comme l'écrit Fernando Aguiar (2001) : « La performance en tant qu'acte esthétique est avant tout l'art de l'expérimentation, l'art de l'intensité et de la communicabilité,

¹ Un *God Game* est un jeu de simulation mettant le joueur en position de contrôle vis à vis du jeu. Le Joueur, qui possède des pouvoirs presque divins ou surnaturels, est responsable de la destinée des avatars qui y évoluent. Parmi les *God Games*, on retrouve les paradigmatiques *Populous* (1989) et *Black & White* (2001) de Peter Molyneux.

² La performance est par nature un événement unique dans le temps, il est difficile d'y avoir accès *a posteriori*. En effet, toutes les performances n'ont pas été filmées et quand elles l'ont été, il est difficile de se procurer les vidéos. *Corpus Simsi 1.0* a été choisi comme exemple parce qu'il est possible d'en voir un extrait vidéo sur Myspace : <http://vids.myspace.com/index.cfm?fuseaction=vids.individual&VideoID=14612548>.

l'art ayant le plus grand nombre de signes à chaque moment de son évolution, l'art de la narration constante, de la transformation chromatique et formelle. L'art où l'artiste n'est plus le créateur contemplatif de sa propre œuvre, mais vit l'art qu'il crée et crée un art qui vit »³. Dans les performances *Corpus Simsi*, tout se fait en direct dans un temps donné. L'objectif est de mélanger les médias, la technique et la littérature dans un spectacle ultra-contemporain, permettant de véhiculer une histoire fictive aux éléments classiques : un personnage vit une action, subit des péripéties (ici générées par l'adjuvant logiciel), dans un contexte expérimental. La fiction ici créée est assumée et se présente comme telle : nous n'avons aucune suspension d'incrédulité telle qu'a pu l'expliciter Samuel Taylor Coleridge (1817). L'artificialité de la fiction est manifeste.

La performance artistique est souvent centrée sur la problématique de la corporéité qui possède une dimension particulière ici. « Ces praticiens [de l'art de la performance moderne], presque par définition, ne basent pas leurs œuvres sur des personnages créés au préalable par d'autres artistes, mais sur leurs propres corps, leurs propres autobiographies, leurs propres expériences spécifiques dans une culture ou dans le monde, devenues performatives par la conscience de leurs pratiques et du fait qu'elles aient lieu pour un public »⁴ (Carlson, 2004 : 5). Cependant, dans les performances *Corpus Simsi*, ce n'est pas le corps du performeur qui est mis en scène mais la corporéité virtuelle de son avatar ainsi que le titre même du projet le sous-entend. *Corpus Simsi*, c'est le corps du Sim, parodie de *Corpus Christi*, l'eucharistie : le symbole de la transsubstantiation, du passage du pain au corps du christ, d'une substance à une autre, d'un média à un autre. Dans les performances *Corpus Simsi* le corps physique de Chloé Delaume est dans une posture plutôt passive, assise sur sa chaise, quand son corps médiatique est actif à l'écran. La présence corporelle n'est donc pas évacuée de la performance, mais elle se joue ici de manière différente : c'est à un corps médiatisé dans un corps virtuel que nous avons affaire, de Chloé Delaume l'auteur à Chloé Delaume l'avatar.

De la performance hypermédiatique au livre

On retrouve l'avatar Chloé Delaume dans les autres déclinaisons de *Corpus Simsi*, celles ayant été publiées à travers d'autres médias : les livres, le journal, le

³ « Performance as an aesthetic act is above all the art of experiment, the art of intensity and communicability, the art having the greatest number of signs at each moment of its evolution, the art of constant narrative, chromatic and formal transformation. Where the artist is also no longer the contemplative creator of his own work, but lives the art he creates and creates an art that lives » (Aguilar, 2001) Notre traduction (NT).

⁴ « Its [Modern performance art's] practitioners, almost by definition, do not base their work upon characters previously created by other artists, but upon their own bodies, their own autobiographies, their own specific experiences in a culture or in the world, made performative by their consciousness of them and process of displaying them for audiences. » (Carlson, 200 : 5) (NT).

blogue et le site Web. Nous nous pencherons ici particulièrement sur le livre paru en novembre 2003 aux éditions Léo Scheer. L'avatar, incarné dans un livre, ne change pas seulement de média mais aussi de médium : il ne se contente plus alors d'être une image numérique, ou une parole éphémère déclamée par Chloé Delaume sur de la musique électronique, il devient écriture et qui plus est, imprimée dans l'espace sacro-saint du livre.

Ce passage de l'univers numérique au livre s'observe à travers plusieurs procédés. On trouve un champ lexical très présent de l'informatique : « programme exécutable » (Delaume, 2003b : 9), « fichier de commandes » (*Ibid* : 9), « logiciel » (*Ibid* : 10), « disque dur » (*Ibid* : 11)... Mais aussi une très forte présence d'images inspirées de l'informatique : des captures d'écran, des images pixellisées, autant d'éléments qui appartiennent à l'encyclopédie de l'univers numérique et qui permettent au livre de le transcrire. Il existe une multiplicité de seuils iconiques et textuels dans les premières pages qui nous permettent d'entrer petit à petit dans ce processus de remédiation. Il s'agit pour le lecteur d'intégrer un jeu vidéo à partir des possibilités offertes par le livre. La page 6 apparaît alors particulièrement révélatrice : elle représente une photographie d'ordinateur sur l'écran duquel se déroule une partie du jeu *Les Sims*. Cette page matérialise la problématique de la remédiation chère à tout le projet *Corpus Simsi*. Nous sommes face à un livre, dans lequel on retrouve une image, qui représente un ordinateur et son écran, sur lequel se perçoit une image du jeu vidéo montrant le personnage *Sim* Chloé Delaume : héroïne de fiction intermédiaire. La mise en abyme est totale et l'aspect programmatique du projet est flagrant. La page 9 de *Corpus Simsi* est encore un de ces seuils vers l'entrée du livre dans le jeu vidéo. Nous avons ici affaire à un écran noir, une page de programmation où se déroule le récit du narrateur. La page se fait tout entière écran : une page de papier qui télécharge un logiciel et entre dans l'univers numérique :

« C:\>Un Sésame qui s'égripe Démarrer/Programme/maxis/Les Sims 1024x728. Un pentagrame crécelle clavier écran souris je suis je suis JE SUIS. DEDANS. Sans épiderme non sans épiderme sans nervure sans veine ni vertèbres sans rien ou presque finalement. Je ne recèle rien, ni sang caillé ni moelle. Me voilà. Je suis substantifique au linéaire ADN. Génétique oil » (Delaume, 2003b : 9).

L'écologie médiatique

En multipliant les procédés de remédiation, l'œuvre de Chloé Delaume s'inscrit en plein cœur de ce que Katherine Hayles (2002) appelle « l'écologie médiatique contemporaine ». Dans *Writing Machines*, elle suggère : « [...] Les relations entre les différents médias sont aussi variées et complexes que celles entre des organismes différents qui co-existent au sein du même écotone, incluant mimicry, duperie, coopération, agitation, parasitisme et hyperparasitisme »⁵ (Hayles, 2002 :

⁵ « [...] that the relationships between different media are as diverse and complex as those between

5). Par cette appartenance à l'écologie médiatique Chloé Delaume témoigne des possibilités de création littéraire actuelle : « Dans mon laboratoire, je cherche des outils pour produire de l'autofiction. Les outils autres que l'écriture, des outils plus technologiques. La musique électronique, Internet, les jeux vidéo. [...] s'écrire par-delà le papier, proposer à l'autofiction d'investir d'autres territoires » (Delaume, 2008). C'est grâce à des projets hybrides, comme *Corpus Simsi* que se révèlent les vrais enjeux de l'usage des médias. Comme le remarque Marshall McLuhan (1994 : 55) : « L'hybride, ou la rencontre de deux médias est un moment de vérité et de révélation duquel naît une nouvelle forme [...] la rencontre des médias est un moment de liberté et de libération de la transe ordinaire et de l'engourdissement qu'ils imposent à nos sens »⁶. L'hybridation est une des pierres de touche de la création artistique et littéraire contemporaine. Toutefois l'hybridation médiatique n'est pas le seul enjeu des relations entre le jeu vidéo et la littérature proposé dans *Corpus Simsi*, les procédés de fictionnalisation y sont aussi tout à fait influents, particulièrement la notion d'autofiction qui semble se révéler dans tous ces attrait, une fois mise en relation avec le jeu vidéo *Les Sims*.

L'autofiction et la simulation de vie

Chloé Delaume, dans son travail littéraire, se revendique de l'autofiction : une fictionnalisation du moi, une quête d'identité passant par l'écriture et la performance, ayant tout d'un acte thérapeutique. Le jeu des supports n'est pas un simple jeu littéraire et médiatique, il est le reflet d'une expérimentation du moi, d'une recherche identitaire, caractéristique de toute l'œuvre de Chloé Delaume (2008) : « Mise en scène de mon double pixélisé dans des situations diverses, concrètes ou symboliques. Projection du je virtuel, interaction avec le je réel. Mise en abîme possible par la technologie. ». À l'aide du jeu vidéo *Les Sims*, le joueur crée en effet une histoire dont il est lui-même le héros. Ne pourrait-on pas alors considérer toute partie de simulation de vie comme une autofiction ?

L'autofiction : la fictionnalisation de soi-même

Le terme d'autofiction a été forgé par Serge Doubrovsky pour désigner un type d'écriture de soi qui se démarquerait de l'autobiographie telle qu'elle avait

different organisms coexisting within the same ecotome, including mimicry, deception, cooperation, commotion, parasitism and hyperparasitism », (Hayles, 2002 : 5) (NT).

⁶ « The hybrid or the meeting of two media is a moment of truth and revelation from which new form is born (...) the moment of the meeting of media is a moment of freedom and release from the ordinary trance and numbness imposed by them on our senses », (McLuhan, 1994 : 55) (NT).

été redéfinie par Philippe Lejeune⁷ dans son *Pacte autobiographique* (1975). L'autofiction est un type d'autobiographie éclatée qui tient tout particulièrement compte de l'apport de la psychanalyse et de la complexité du sujet. Selon Doubrovsky (1988 : 77) : « L'autofiction, c'est la fiction que j'ai décidé en tant qu'écrivain de me donner de moi-même, y incorporant, au sens plein du terme, l'expérience de l'analyse, non point seulement dans la thématique mais dans la production du texte ». Ainsi, dans l'autofiction, « l'accent est mis sur l'invention d'une personnalité et d'une existence, c'est-à-dire sur un type de fictionnalisation de la substance même de l'expérience vécue » (Lecarme, Lecarme-Tabone, 2004 : 269). Cette démarche est aussi celle de Chloé Delaume qui utilise ses expériences vécues comme matériau fictionnel.

Il faut tout d'abord signaler que le nom de l'auteur est un nom de plume qui implique déjà la création d'une nouvelle identité, le point de départ d'une autofiction. Chloé Delaume est née sous le nom de Nathalie Dalain. Une enfance traumatisante la mène à vouloir se créer une autre identité, pour échapper à une réalité atroce : alors qu'elle n'avait que dix ans, son père a tué sa mère devant ses yeux avant de retourner l'arme contre lui. Elle choisit de se nommer Chloé comme le personnage de *L'écume des jours* de Boris Vian et Delaume d'après *L'arve et l'aume* d'Antonin Artaud : des noms d'ascendance littéraire qui accompagnent son identité d'écrivaine. *L'arve et l'aume* est l'adaptation par Artaud du sixième chapitre de *La Traversée du Miroir* de Lewis Carroll. Grâce à ce nouveau nom, elle aussi bascule de l'autre côté du miroir, dans le monde de la fiction. Chloé Delaume est donc une projection identitaire qui donne lieu par contamination à la création d'un personnage de fiction lui aussi appelé Chloé Delaume. La scission du moi est frappante et se complexifie tout au long des créations artistiques de l'auteur.

Le jeu vidéo *Les Sims* propose une situation ludique proche de la position littéraire de Chloé Delaume, puisque ce *God Game* fait du joueur un véritable auteur vis-à-vis du personnage Sim qu'il manipule. En même temps, par la proximité de l'avatar avec son créateur, se produit une sorte de transfert d'empathie, ou dans une certaine mesure de personnalité, qui peut sembler très proche de la démarche autofictive. Le joueur peut en effet se projeter dans son avatar, en même temps qu'il le met consciemment face à des événements et difficultés en tout genre : il lui crée une histoire en même temps qu'il crée son histoire, dans un glissement que l'on peut qualifier d'autofictif. Chez Chloé Delaume et *Corpus Simsi*, la projection du moi se fait double, à travers le pseudonyme puis, par une mise en abyme, à travers l'avatar Sim, illustrant ainsi ce que Patrick Schmoll (2001 : 14) écrit dans son article « Les Je on-line. L'identité du sujet en question sur Internet » : « L'avatar est au corps ce que le pseudonyme est au nom propre : il réintroduit, à l'endroit d'une absence, une entité construite. »

⁷ Philippe Lejeune (1975 : 14) décrit l'autobiographie comme un « récit rétrospectif en prose qu'une personne réelle fait de sa propre existence lorsqu'elle met l'accent sur sa vie individuelle, en particulier, sur l'histoire de sa personnalité ».

« Ma terre d'exil : jeu est un autre »⁸

Cette projection fictionnalisante du moi trouve donc en l'avatar de jeu vidéo un lieu de prédilection tant il favorise une certaine forme de dichotomie de l'être : entre le représentant et le représenté. À cela s'ajoute le signe numérique dont la virtualisation culmine avec la possibilité pour les internautes de télécharger le « *skin* » de l'avatar Chloé Delaume, *peau* désœuvrée, corps à vendre, pouvant être animé par quiconque le souhaite. *Corpus Simsi*, par la multiplication des remédiatisations qui le composent et les interrogations identitaires qu'il sous-tend, interroge les risques de dissolution narcissique et de crises paranoïaques inhérents à toute introspection non seulement en ligne, mais aussi dans la littérature à travers l'autofiction. Les points communs sont importants entre la simulation de vie et l'autofiction, comme le dit Chloé Delaume (2004) elle-même : « Les *Sims*, c'est le jeu dont vous êtes le héros, votre vie rêvée. Et d'ailleurs, une partie de réel demeure toujours dans le virtuel et on peut déceler nos pathologies dans notre manière de jouer. » Le jeu vidéo et, à travers lui, la fiction engendrée par Chloé Delaume apparaissent à la fois comme des exutoires et des révélateurs de l'état psychique du joueur. Chloé Delaume ne nie pas ses pathologies. Elle se décrit, lors de son intervention au colloque de Cerisy, comme « psychotique bipolaire » et déclare avoir fait des séjours à l'hôpital psychiatrique. L'autofiction est pour elle ouvertement une thérapie, écrire pour exorciser les maux : « Autofiction : comme en physique quantique le fait d'observer change l'état de ce qui est observé. Autofiction : le sujet n'observe pas seulement ce qu'il vit, il vit ce qu'il observe. » (Delaume, 2008 : 3). La dimension narcissique est indéniable et convenue, sinon par l'auteur, du moins par son avatar qui expose à plusieurs reprises sa plénitude narcissique : « Parce que n'oubliez pas : Nous sommes les Sims. Nous sommes le but du jeu. [...] nous sommes ontologiquement égocentriques. » (Delaume, 2003b : 36)

Au-delà du narci-Sims de l'autofiction

Capitalisme et fiction collective

Toutefois, au-delà de la problématique identitaire et narcissique, le projet *Corpus Simsi* se révèle avoir sous bien des aspects une dimension politique. Pour Chloé Delaume (2008 : 2), « écrire le je ne relève en rien du narcissisme, mais de l'instinct de survie dans une société où le capitalisme écrit nos vies et les contrôle ». L'autofiction n'est pas seulement chez Chloé Delaume une plainte égotiste. Son expérience du jeu vidéo n'est pas uniquement une tentative de dissolution de l'être dans le virtuel, mais s'accompagne d'une réflexion sur la disparition de la frontière entre réel et fiction (qu'elle soit virtuelle ou non) et sur l'avènement d'une fiction collective engendrée par les médias et ceux qui les dirigent. Le jeu vidéo de Will Wright semblait déjà porter cette réflexion. Dans le roman de Chloé

⁸ Delaume, 2003b : 8.

Delaume, l'avatar Sim, contrairement à ceux qui le manipule, assume son statut fictionnel : « Je m'appelle toujours Chloé Delaume. Je suis interminablement un personnage de fiction »⁹ (Delaume, 2003b : 4).

Il s'agit donc de reprendre en main son histoire personnelle par l'écriture, prendre les rênes du moi, plutôt que de s'abandonner à la fiction collective. L'avatar Chloé Delaume est le témoin de cet éloignement du réel au profit d'une hyperréalité sociétale, elle déclare ainsi : « Vous vous dites du réel, mais le mettez à bas à chacun de vos souffles, en affabulant vos vies à gorge déployée. Vous vous dites du réel, mais n'êtes qu'un placenta de la fiction souveraine qui malgré vous empeste, vos haleines chargées de légendes quotidiennes, urbaines, médiatisées » (Delaume, 2003b : 115). Tout au long du projet, Chloé Delaume insiste sur la difficulté actuelle de distinguer ce qui tient de la fiction de ce qui tient du réel. En posant de telles questions dans le cadre d'une expérimentation littéraire dans un jeu vidéo, la problématique prend une toute autre acuité. Vivre sous les lois d'un logiciel restreint la liberté d'action de l'avatar et l'oblige, pour le maintien de ses différentes jauges, à manger, dormir, mais aussi à travailler, à se socialiser, sous peine de déprimer. Le parallèle avec le monde occidental actuel est intéressant : une société capitaliste qui contrôle nos besoins, crée des désirs, contraint nos actions et rejette quiconque n'y obéirait pas. Cette forme de dénonciation de la société de consommation se trouve déjà en germe dans le jeu vidéo, comme le remarque Janet Murray (2004 : 4) : « *Les Sims* incarne une vision ambivalente du consumérisme et de la vie en banlieue dans le cadre d'une structure qui semble simplement les célébrer »¹⁰. La tension entre la conception du jeu de Will Wright comme fruit du capitalisme mais aussi comme critique de ce dont il provient se retrouve dans l'œuvre de Chloé Delaume. La société, comme le jeu vidéo, crée une fiction, en tant que discours sur le monde, dans laquelle nous vivons et qui nous inculque quels sont nos besoins, ce qui est mal et bien : « Au commencement était le Verbe. Vous êtes ses rejetons. Vous êtes les moutards de l'orgueil et des vieux substantifs, mouflets logorrhéiques, vous êtes les fils de la Fiction. Regardez-vous et acceptez : vous verrez, vous n'existez pas. Regardez-nous et comprenez : nous sommes la solution. Nous sommes les Sims. Et vous êtes notre enjeu » (Delaume, 2003b : 116). Ici l'enjeu est surtout de l'ordre d'une prise de conscience de la fiction du réel provoquée par la médiatisation.

L'hyperréalité et le simulacre

L'avatar Chloé Delaume, personnage intermédiaire, est conscient de son statut fictionnel et pourrait apparaître bien plus lucide que ceux qui s'évertuent à le

⁹ Ces deux courtes phrases se retrouvent tel un leitmotiv dans la plupart des romans de Chloé Delaume dont *La vanité des somnambules* : « Je m'appelle Chloé Delaume. Je suis un personnage de fiction. » (Delaume, 2003a : 4)

¹⁰ « *The Sims* embodies an ambivalent vision of consumerism and suburban life inside a structure that seems simply to celebrate it », (Murray, 2004 : 4) (NT).

suivre, eux-mêmes guidés par leurs illusions persistantes et osant se prévaloir d'une « réalité » souvent mise en scène (donc fictionnalisée) par les médias. Chloé Delaume, dans ses réflexions sur la fiction collective, est particulièrement inspirée des théories de Jean Baudrillard. Lorsque ce dernier écrit *Simulacre et Simulation* en 1981, la réalité virtuelle n'en est qu'à ses prémices, c'est pourquoi il parle plutôt d'hologramme, mais ses propos restent pertinents aujourd'hui : « Ainsi, partout nous vivons dans un univers étrangement semblable à l'original – les choses y sont doublées par leur propre scénario. Mais ce double ne signifie pas, comme dans la tradition, l'imminence de leur mort – elles sont déjà expurgées de leur mort, et mieux encore que de leur vivant ; plus souriantes, plus authentiques, dans la lumière de leur modèle, tels les visages des funerals homes. » (Baudrillard, 1981 : 24). L'avatar Sim incarne parfaitement ce double : un double immortel et plus parfait que l'original. Le double dans sa perfection a quelque chose de mortifère. Il est une projection fictionnalisée qui finalement cache le réel et d'une certaine manière l'annihile. Vivre dans une projection c'est vivre dans l'hyperréel : « Plus de séparation, plus de vide, plus d'absence : on entre dans l'écran, dans l'image virtuelle sans obstacle. On entre dans sa vie comme dans un écran. On enfle sa propre vie comme une combinaison digitale » (Baudrillard, 1996 : 8). Le réel et la fiction sont inextricablement mêlés au point qu'il n'est plus possible de les distinguer. La disparition des barrières entre réel et virtuel, réel et fiction, est un des enjeux centraux du projet *Corpus Simsi* qui, sous ses aspects ludiques et ingénieux, cache une dimension politique : *Les Sims* est un jeu, mais notre société si médiatique (qui prise par ailleurs tellement les jeux) risque elle aussi de s'abandonner à la fiction, au risque de désertir le réel. En annihilant le réel, elle devient un simulacre, une représentation qui escamote son statut même de représentation et se pose comme le Réel. *Corpus Simsi* dénonce ainsi « une nouvelle culture dont le simulacre, le jeu des masques, sont une composante essentielle. Et cette adaptation aux simulacres devrait principalement consister à apprendre à ne pas s'y laisser prendre » (Schmoll, 2001 : 15). Par la manifestation, tout au long du projet de Chloé Delaume, des processus de médiatisation, l'auteur valide leur statut de représentation et abolit par la même le simulacre, qui par définition renie, cache, sa nature représentationnelle. *Corpus Simsi* nous l'a prouvé, les médias, quels qu'ils soient, sont capables de fiction : du jeu vidéo au livre, du site Internet à l'écran utilisé dans les performances. Autant de lieux de communication mixtes qui diffusent alternativement fictions et faits réels et qui parfois mélangent les deux sans que nous en ayons conscience.

La question de la fiction

Le personnage de Chloé Delaume interroge ainsi ce que nous appelons la réalité, notre réalité, qui est aujourd'hui dans une certaine mesure fictionnalisée par les médias. Mais l'usage du jeu vidéo à des fins littéraires entraîne une réflexion plus générale encore sur ce que signifie la fiction, à l'heure des

nouvelles technologies numériques capables de simuler des mondes de plus en plus réalistes. Le numérique apparaît en effet comme un lieu privilégié de la fiction. Il s'agit ici de considérer le jeu vidéo, la réalité virtuelle ou encore l'œuvre littéraire de Chloé Delaume comme autant de formes fictionnelles riches et variées ; ce qui n'implique pas d'effacer les particularités et différences qui caractérisent leurs modes de fonctionnement réciproques. La fiction est largement intermédiaire : de l'oralité à l'écriture, du cinéma au jeu vidéo. « [...] la fiction numérique ne bouleverse pas le statut logique de la fiction (par rapport à la "réalité"), mais se borne à mettre à notre disposition de nouvelles façons de fabriquer et de consommer des fictions » (Schaeffer, 1999 : 11). Le jeu vidéo *Les Sims* est d'ailleurs reconnu pour sa capacité à générer des récits de fiction, Janet Murray (2004 : 4) le qualifie de « système de génération de romans ». C'est certainement ce haut potentiel fictionnel qui en a fait le succès vidéoludique des années 2000. Son public est majoritairement féminin (environ 60 %). Jouer aux Sims, c'est jouer à la poupée numérique. L'emploi d'une typographie cursive rose pour les occurrences dans le roman du nom de Chloé Delaume n'est d'ailleurs pas sans rappeler le sigle de la célèbre Barbie®. Raconter des histoires, créer des fictions n'a pas d'âge et se fait aussi bien grâce à des poupées, qu'à travers les jeux vidéo ou les livres. Le jeu est de manière générale générateur de fiction. Le personnage de fiction ne semble donc pas, à l'instar de l'avatar de Chloé Delaume, posséder de médias de prédilection et peut s'incarner partout.

Le jeu vidéo en tant qu'univers fictionnel est donc un endroit rêvé pour les expériences littéraires de Chloé Delaume. Dans *Corpus Simsi*, la comparaison si récurrente entre le jeu et la littérature prend une autre dimension. Il ne s'agit plus ici d'une simple métaphore mais d'une pratique créative. Si Jean-Marie Schaeffer écrit que les jeux vidéo « réconcilient la fiction avec ses origines ludiques », il semblerait que *Corpus Simsi* réconcilie de même la littérature avec ses origines ludiques :

« [...] du fait de l'importance des contraintes représentationnelles qu'ils imposent au récepteur, les jeux fictionnels numériques sont plus proches des fictions artistiques, c'est-à-dire des *représentations* fictionnelles, que ne l'ont jamais été les jeux fictionnels traditionnels. Dès lors ils ne s'adressent pas seulement au sens ludique du jouer, mais aussi à son attention esthétique. [...] La caractéristique qui leur permet d'accéder à ce statut hybride est le fait que les techniques numériques permettent de créer une œuvre-matrice qui à la fois propose un univers fictionnel et programme une réception interactive. Or, à partir du moment où ils s'adressent à l'attention esthétique tout autant qu'à l'esprit ludique, il semblerait qu'ils remplissent la condition nécessaire pour être reconnus aussi comme des *œuvres* de fiction. Avec cette différence que tout en étant des œuvres, elle n'en reste pas moins aussi des jeux » (Schaeffer, 1999 : 315).

Dans *Corpus Simsi*, les aspects ludiques de la littérature comme les aspects littéraires du jeu vidéo se révèlent avec une nouvelle acuité : nous n'avons pas affaire à une colonisation théorico-critique, *a posteriori*, de la littérature dans le champ vidéoludique (ou inversement), mais à une recherche créative hybride et contemporaine qui intègre deux médias différents et les fait dialoguer.

L'hybridation entre jeux vidéo et littérature, dans le projet *Corpus Simsi* de Chloé Delaume, permet ainsi de révéler de nouveaux modes de recherche artistique et créative. Ce genre de pratique médiatique croisée semble être une des pierres de touche de la création contemporaine, dans laquelle le jeu vidéo possède un rôle de plus en plus manifeste. Le métissage de différents arts avec le jeu vidéo se retrouve notamment dans des pratiques émergentes comme celle du machinima, dont la mise en parallèle avec le projet de Chloé Delaume apparaît tout à fait intéressante. Le terme de machinima, né de la fusion des mots *machine* et *cinéma*, a été élaboré par Hugh Hancock et Anthony Bailey en 2000 : « Le machinima est l'art de créer des films d'animation au sein d'environnements 3D virtuels en temps réel. Ou pour le dire plus simplement, machinima signifie faire des films à partir de jeux »¹¹ (Kelland, Morris, Lloyd, 2005 : 10). Un processus semblable à celui qui préside au machinima se retrouve chez Chloé Delaume. Dans *Corpus Simsi*, nous n'avons pas affaire à la fusion du cinéma et de la « machine », mais à la fusion de la littérature, du jeu vidéo, de la performance, dans une sorte de *machine-art* généralisé. Le jeu *Les Sims* se prête tout particulièrement à ce genre d'expérimentation et a fait l'objet de plusieurs créations de machinimas, dont la plus connue est certainement la minisérie *The Strangerhood* (Rooster Teeth, 2004), d'abord diffusée sur l'Internet puis ensuite en DVD. Avec le machinima comme avec *Corpus Simsi*, nous n'avons plus affaire à de simples adaptations du jeu vidéo telles que nous avons pu en voir à travers les films *Super Mario Bros* (Morton, Jankel, 1993) et *Tomb Raider* (West, 2001), ou encore à travers les extensions romanesques d'un *Halo* ou *Resident Evil*¹², mais à de véritables actes de lecture cinématographique ou littéraire de jeux vidéo. Loin des romans pour *gamer* obsessionnels et des superproductions hollywoodiennes, *Corpus Simsi* ou des machinimas comme *Fake Science*¹³ redonnent sans doute quelques lettres de noblesses aux pratiques artistiques gravitant autour du jeu vidéo. *Corpus Simsi* propose une autre voie d'exploration du jeu vidéo qui, si elle n'a pas encore été spécifiquement dénommée contrairement aux machinimas, gagnerait certainement à être explorée par les auteurs contemporains.

¹¹ « Machinima is the art of making animated films within a real time Virtual 3D environments. Or, to put it in simpler term, machinima means making movies out of games » (Kelland, Morris, Lloyd, 2005 : 10) (NT).

¹² Le jeu vidéo *Halo* a été adapté entre autres par Eric Nylund dans *La chute de Reach* (2004) et par William C. Dietz dans *Les Floods* (2004). *Resident Evil* a fait l'objet d'une série de romans créés par S.D. Perry dont *La conspiration Umbrella* (2003) et *La crique de Caliban* (2002). Tous ces romans sont édités chez Fleuve Noir.

¹³ Michael Holochwest et Brian Mayberry forment le duo *Dead on Que*. Ils ont réalisé *Fake Science* à partir de l'univers du jeu vidéo *Half Life*. La vidéo, qui dure environ cinq minutes, repose sur un long travelling arrière qui dévoile un univers sombre régi par la science. *Fake Science* a obtenu le prix du meilleur design visuel lors de sa présentation au Machinima Film Festival en 2002.

Références

- Aguar F., 2001, *Performance: the Essence of the Senses*, www.sitec.fr/users/akenatondocks/DOCKS-datas_f/collect_f/auteurs_f/A_f/AGUIAR_f/PERFFAGUIAR_F/Perform.htm.
- Baudrillard J., 1981, *Simulacres et Simulation*, Paris : Éd. Galilée.
- 1996, Écran total. *Libération.*, 6 mai, pp. 8.
- Caillois R., 1958, *Les jeux et les hommes*. Paris : Gallimard.
- Carlson M., 2004, *Performance: a Critical Introduction*. New York & London: Routledge.
- Coleridge S.T., 1817, *Biographia Literaria*. Whitefish : Kessinger Publishing, 2004.
- Delaume C., 2003a, *La vanité des somnambules*, Paris : Farrago/Léo Scheer.
- 2003b, *Corpus Simsi*. Paris : Leo Scheer.
- 2004, *Interview de Chloé Delaume par Ada Mercier. Le journal des femmes*, <http://www.linternaute.com/femmes/itvw/0406delaume.shtml>
- 2008, *S'écrire mode d'emploi. Colloque de Cerisy sur l'autofiction*. Extrait sur le site <http://www.chloedelaume.net>
- Dietz W., 2004, *Les Floods*. Paris : Fleuve Noir.
- Dobrovsky S., 1988, *Autobiographiques de Corneille à Sartre*. Paris : Presses Universitaires de France.
- Hayles K., 2002, *Writing Machines*. Cambridge/Londres: M.I.T. Press.
- Holochwost M., Mayberry B., 2002, *Fake Science*. Dead On Que Production, <http://deadonque.com/films/FakeScienceREMIX.zip>
- Jones J., 2001, *Halo*, Microsoft Game Studio.
- Kelland M., Morris M., Lloyd D., 2005, *Machinima: Making Animated Movies in 3D Virtual Environments*. Lewes, East Sussex: The Ilex Press Ltd.
- Lecarme J., Lecarme-Tabone E., 1997, *L'autobiographie*. Paris : A. Colin, 2004.
- Lejeune P., 1975, *Le Pacte autobiographique*. Paris : Seuil.
- McLuhan M., 1994, *Understanding Media: the Extension of Man*. Cambridge/Londres : M.I.T. Press.
- Mikami S., 1996, *Resident Evil*. Capcom.
- Morton J., 1993, *Super Mario Bros*. Hollywood Pictures.
- Molyneux P., 1989, *Populous*. Electronic Arts.
- 2001, *Black & White*. Electronic Arts.
- Murray J., 2004, From Game-Story to Cyberdrama. p. 2-10 In Wardrip N., Harrigan F. P. (Eds), *First Person: New Medias, Story, Performance and Game*. Cambridge/Londres : The MIT Press.
- Nylund N., 2004, *La chute de Reach*. Paris : Fleuve Noir.
- Perry S.D., 2002, *La crique de Caliban*. Paris : Fleuve Noir.
- 2003, *La conspiration Umbrella*. Paris : Fleuve Noir.

- Rooster T., 2004, *The Strangerhood*, <http://sh.roosterteeth.com/home>.
- Schaeffer J-M., 1999, *Pourquoi la fiction ?* Paris : Seuil.
- Schmoll P., 2001, Les Je on-line. L'identité du sujet en question sur Internet. *Revue des Sciences Sociales*, 28, pp. 12-19.
- West S., 2001, *Lara Croft : Tomb Raider*. Paramount Pictures.
- Wright W., 2000, *The Sims*. Electronic Arts.

> ABSTRACTS

Bernard Perron, The reader of video game theory

Because the title of my text – “the reader of video game theory” – is the result of a French electronic translation of *The Video Game Theory Reader*, it immediately reveals the playful dimension at the core of my argument. However, this literal “translation” is not less relevant than the original version. Indeed, besides being gamers, aren't the playful researchers that we are, also (and maybe especially) readers and designers of video game theory(ies)? Based on my experience co-editing two anthologies *The Video Game Theory Reader* (2003) and *The Video Game Theory Reader 2* (2008), and recently editing *Horror Video Games: Essays on the Fusion of Fear and Play* (2009), I wish to sketch the boundaries and directions of the developing field of video game studies. Through a synthesis of the literature and a debate on the debates, my primary ambition is to share the pleasure of reading video game theory and stimulating our research.

Keywords. — Video game, study, analysis, ontology, methodology, passion.

Patrick Schmoll, Endless games and game society

The anthropological approach of games lies on a universal definition of this type of practice: 1. Game is essentially a free activity, motivated by the pleasure taken in participating, and that finds therefore its aim in itself; 2. It constitutes a parenthesis in the ordinary course of life, its issues are symbolic; and 3. It is therefore delimited in time (the party) and in space (the arena). The online games and the persistent universes (MMOG) in particular, popularized at the end of the 1990s, inaugurate game forms that subvert these categories, inducing a porosity of the borders between futile and serious, fiction and reality, inner and outer of the game. The article aims to identify the factors (realism, immersion, size of the universes, unlimited length of the party, time spent in the game, etc.) contributing to the explosion of the canonical model of game. It then describes the effects of the contamination of social reality by this kind of game (addiction, derealisation, but also new forms of sociability, emergence of a virtual economy, etc.)

Keywords. — Game, MMOG (Massively Multiplayer Online Games), Game Society, Anthropology, IAD (Internet Addiction Disorder).

Samuel Coavoux, *The career of World of Warcraft players*

We use the concept of « career », as developed by interactionist sociologists such as H. Becker (1985) and E. Hughes (1996) to describe the socialization of *World of Warcraft* players. A four-step competitive career pattern is drawn: introduction to the game, learning of the gameplay, acceptance of achievement as a goal, integration in a high-level guild. Not only does such a pattern highlights the major changes in the players relation to the game (gaming time, structure of friendship networks, outside-world stigma), but it also constitutes a base for further analysis of the various ways of playing the game. Case studies of players' individual career lines, focused on pauses, exits and forks, in relation to their social background and previous socializations thus reveals what elements may determine their way of playing.

Keywords. — Online video games, ways of playing, career, socialization, time.

Julien Rueff, *Thinking forms of mediated socialization: from admiration to esteem in digital worlds*

This article wishes to explore the modes of socialisation in the digital world. In keeping with the tenets of reconnaissance theory, we examine the process by which users openly state their mutual admiration and social worthiness. The following question underlies our study: how do the aspirations of personal recognition condition our mediated interactions in synthetic worlds. We will begin by outlining the object of our research, namely the online collective in the world of *Warhammer Online*. We will then study what avails to be a driving force in the digital space, the desire to be admired. Finally we will closely examine the manifestations of mutual recognition among players, as they appear on one hand as consideration and on the other as admiration.

Keywords. — Virtual world, recognition, virtual community, virtual ethnography, socialization, interactionism.

David L.J. Gerber, *Success, dangerousity and illegitimacy. Representation of digital games in Swiss newsmagazines since 2004*

Digital games have been accused of several dangers whilst remaining highly fascinating in their typical logic of recurrent innovation. A four-year media corpus of newsmagazines is studied through an exploratory content analysis, in order to investigate the diverse aspects of videogame representations, their recent rise and their ambivalences pointing toward representational changes. We reflect upon the media's interest for the issues of violence, addiction, and cultural legitimacy – all essentially ambivalent, as is the fact that videogames are mainly perceived as a commercial product.

Keywords. — Digital games, media representations, social representations, violence, addiction, cultural legitimacy, content analysis, framing.

Dominique Boullier, Audrey Lohard, Video games quality metrics: fuzzy logic methods for qualcul

Video games are experience goods which utilities are only revealed along with the game experience itself. These qualities can be expressed by gamers only in fuzzy terms. Game designers are the very experts in describing the properties of the games but this doesn't help for anticipating the tastes of the gamers since the combination of variables to take in consideration is too complex to handle. The artificial expert we are describing in this paper was built on fuzzy logic rules that are able to combine the two databases (tastes and properties) in order to demonstrate which variables are critical for the success of a specific game, genre by genre. We designed a "qualcul" center, formalizing the expertise of game designers and the tastes of the gamers, whilst maintaining the naturality of their expressions. This allows social sciences to investigate in detail what triggers the tremendous attention capture which video games are famous for.

Keywords. — Qualities, fuzzy logic, genres, metrics, experience goods, subjective evaluation, expert, FPS.

Thomas Gaon, The competence of anguish in video games. A draft of cyberpsychology

In this article, we open a research lead by applying the psychoanalytic theory of anguish to videogames. More precisely, we show how the presence of anguish in the aesthetic and in the narration contents but also in the gamedesign constitutes a ludic core. Based on players testimonies and observations, the different types of anguish and their intensities enlighten on one hand the dynamic process of video game and in the other hand the upper and lower limits of the practice shown by the interruption of the game.

Keywords. — Video games, gamedesign, anguish, psychoanalysis, mediation.

Jérôme Leroux, The narration in video games: space and interaction

Video games, throughout their evolution, have been subject to interactions with many other media, among them fictional arts like movies and literature. As a result, fiction has come to play an increasingly significant role in video games conception and realization. How do game designers introduce fiction within video games and thus create a narrative content (or narration), or more precisely an impression of narration, in a media that sets interactivity and the players' incitation to act at its core? The beginning of an answer can be found in thinking

of games designers as architects of game spaces rather than narrators, taking into account Jenkins' definition (2002), constructing and basing fiction and game spaces on signs of reference which the player uses to "fill the gaps" (Egenfeldt-Nielsen Simon, Smith Jonas & Tosca Susana, 2008).

Keywords. — Game designer, fiction, narration, game space, reception, interaction.

Étienne Perény, The interactive image as paradigm of video game

In line with current thinking about the central importance of interactive image for video game, this article relies on a simondonien vision to propose three heuristic diagrams able to illuminate their developments and mutual relations as apparatus. From the schematic stage of the interactive imagery to its concretization by the video game, the demonstration focuses on the paradigmatic nature of the pictorial interaction. In doing so, are discussed relations between the playability of the image and gameplay, to highlight their mutual resonance and their amplification in the form of concentric circles, one of the technical (play) surrounded by another one, of cultural overdetermination (games). Arriving at the coupling of humans and non-humans by the Network, it examines those social bonds, which co-evolve with technology, through the concept of cybernalisation.

Keywords. — Interactive image, video game, effectuation, instantiation, concretization, cybernalization, apparatus.

Judit Vari, The online game: a particular educational experience

The online game could be lived by adults like a particular educational experience as far as it's a sociability space where forms of self-respect and a certain ethic of game could be developed. Based on ground inquiry through interviews and observations, this article underlines that this experience depends on how gamers engage and invest themselves in the game.

Keywords. — Community, educational experience, Dewey, online game, pragmatism.

Nicolas Couégnas, Surprised by Meaning or the Passions of Mice: from Children's Books to Edutainment Video Games

Semantically-speaking, children's books and video games have much in common, especially in terms of theme and narration: they both summon a world of meaning with characters, motives, common narrative structures. It is therefore interesting to analyze how these two medias specifically adopt such common elements. Their comparison helps us to better understand the generic reasons

for the great inventiveness of children's books and the handicaps and potential virtues of video games for children.

Keywords. — Children's books, video games, edutainment, semantics, semiotics.

Frederic Dajez, Nathalie Roucous, Video-game, family context and children construction

We study the role of intergenerational transmission in the constitution of children's culture in video game through the analysis of family monographs. The research is built from the study of the electronic toy chest – defined as all the games on computer or on console the child plays with. The interactions between parents and children are examined in terms of time available to play, ways of supply, filters, tutoring and shared gaming practices. It highlights how adults justify the implicit or explicit agreements which bound the territory of the children digital game. It also shows how children test the code of conduct asserted by their parents. The combination of restriction and parental benevolent permissivity structures the patterns that the child will use to built up his own practices and tastes.

Keywords. — Video game, child, parental guidance, tastes, children culture, children appropriation.

Alexis Blanchet, Movie adaptation into video game: from intermedia synergies to quantic fictions

The video game adaptations of movies question the adaptability and evolution of fiction film worlds developed by the entertainment industry as "multimedia ranges". This paper aims to show how the process of diversification and industrialization in the fiction film takes place since the early 1970's. The analysis of statistical data on video game adaptation of movies since 1975 shows some production trends by the film industry on such synergies. Thus, with the widespread use of such simultaneous developments, the determinism of film narratives is often undermined or contradicted by the video game plots. Fictional worlds now appear as shifting and undefined as ever to audiences. The notion of quantum fiction aims to provide a framework of production and reception to the contemporary processes of industrialization and diversification of fiction.

Keywords. — Transmediality, cinema, adaptation, quantic fiction, movie tie in, New Hollywood, entertainment.

Anaïs Guilet, Reading video game, playing literature: Chloé Delaume's *Corpus Simsi*

Chloé Delaume in *Corpus Simsi* (2003) uses the video game *The Sims* as a topic for her literary experiments. The main goal of this study is not to fasten video

game to literary theory but to show how writers get inspired by the creative possibilities of video game and then produce literary artifacts. In *Corpus Simsi*, video games are not considered through the prism of literature, it's literature that is considered through video games. We will analyze how, practically and from a creative point of view, hybridization between video game and literature is created in Chloé Delaume's work. We will highlight the various devices used by the author to produce this hybridization: these devices are mainly media-related and fictional; they constitute a motor to Chloé Delaume's fictional experiments.

Keywords. — Literature, hybridization, auto-fiction, hyperreal, iconicity, remediation.

> GLOSSAIRE

AFK (*away from keyboard*). — Éloigné de son clavier. Abréviation utilisée par les joueurs lorsqu'ils s'absentent du jeu.

boss final ou **boss de fin de niveau.** — combat contre un adversaire qui permet, s'il est remporté, de changer de niveau dans le jeu.

build. — construction par le joueur de sa barre de compétences ; désigne aussi un « style » de jeu particulier. Les joueurs distinguent les builds des joueurs des builds d'équipe.

casual games. — jeux occasionnels, qui se veulent accessibles au plus grand nombre.

cybernalisation. — externalisation de nos désirs et besoins par notre mise en relation et intégration à des plans de virtualité variés, qui s'effectue selon des modalités de délégation (Perény).

emote. — Dans les jeux en réseau, désigne des actions particulières que les avatars peuvent faire (par exemple rire, danser, etc.), grâce à une commande particulière. Le verbe anglais *emote* signifie avoir un comportement théâtral.

features. — Éléments, fonctionnalités caractéristiques d'un jeu vidéo

FPS (*First Person Shooter*). — Jeu de tir en vue subjective, à la première personne

gameplay. — Souvent traduit par « jouabilité » en français, le terme recouvre, en anglais, à la fois les notions de jeu et de posture ludique, ou un mécanisme ludique tout à la fois contraignant et offrant une liberté orientée.

God game. — Jeu de simulation mettant le joueur en position de contrôle vis à vis du jeu grâce à des pouvoirs presque divins ou.

hack'n slash. — Tailler en pièces et écharper ; réfère à des jeux de rôle où il s'agit de tuer des ennemis

IRL (*In Real life*). — Dans la vie réelle. Expression utilisée lorsque des joueurs se rencontrent dans la vie réelle en face à face.

Lame. — Boiteux, faible ; expression des joueurs PvP désignant les joueurs

qui pratiquent certains types de *build* qui ne demandent, selon une partie des joueurs, ni beaucoup de techniques, ni beaucoup de réflexion.

machinima — terme élaboré par Hugh Hancock et Anthony Bailey en 2000, de la fusion des mots *machine* et *cinéma*, qui désigne l'art de créer des films d'animation au sein d'environnements 3D virtuels en temps réel, ou faire des films à partir de jeux (Guilet)

MMOG (*Massively Multiplayer Online Game*). — Jeux en ligne massivement multi-joueurs, qui font participer un très grand nombre de joueurs simultanément par le biais d'un réseau de serveurs accessible par Internet

MMORPG (*Massively multiplayer online roleplaying game*) — Jeu de rôles en ligne massivement multi-joueurs

movie tie-in game — Jeu adapté d'un film éponyme dont la commercialisation se fait en même temps que l'exploitation du film en salle

persistant (jeu) — Jeu qui continue même quand les joueurs ne sont pas connectés

preview — Projection d'un film ou d'une série télé en cours de réalisation pour recueillir les avis d'un public test.

PvP (*player vs Player*). — Joueur contre joueur.

RTS (*real time strategy*) — Jeu de stratégie en temps réel

RPG (*role playing game*) — Jeu de rôle

secondary view — Vue secondaire qui permet au joueur de changer de point de vue pendant une phase de jeu

questions de communication • série actes

volumes parus

Jean-François Diana et Vincent Meyer (dirs), *Dire le dopage. Les enjeux sociologiques et médiatiques*, 2004, 168 p.

Béatrice Fleury et Jacques Walter (dirs), *L'enseignement du cinéma et de l'audiovisuel. État des lieux et perspective*, 2004, 242 p.

Vincent Meyer et Jacques Walter (dirs), *Formes de l'engagement et espace public*, 2006, 633 p.

Béatrice Fleury et Jacques Walter (dirs), *Médias, médiations, immigrations*, 2007, 200 p.

Béatrice Fleury et Jacques Walter (dirs), *Qualifier des lieux de détention et de massacre*, 2008, 338 p.

Béatrice Fleury et Jacques Walter (dirs), *Dynamiques des peuples et constructions identitaires*, 2008, 228 p.

Béatrice Fleury et Jacques Walter (dirs), *Qualifier des lieux de détention et de massacre (2). Territorialisation, déterritorialisation*, 2009, 348 p.

Sylvie Craipeau, Sébastien Genvo et Brigitte Simonnot (dirs), *Le jeu vidéo au croisement du social, de l'art et de la culture*, 2010, 246 p.

à paraître

Isabelle Gavillet (dir.), *Déviance ou comportement à risque ? Des dispositifs scientifiques, politiques et médiatiques*.

Béatrice Fleury et Jacques Walter (dirs), *Qualifier des lieux de détention et de massacre (3). Figures emblématiques, mobilisations collectives*.

Jacques Walter (dir.), *Humanisme et tolérance. Hommage à Alexandre Marius Dées de Sterio (1945-2006)*.

Laurence Denooz et Sylvie Thiéblemont-Dollet (dirs), *Le Moi et l'Autre. Étude pluridisciplinaire de la différence*.

Mona Aghababaie, Audrey Bonjour, Adeline Clerc et Guillaume Rauscher (dirs), *Penser les dispositifs de médiation : au croisement des disciplines*.

Les jeux vidéo au croisement du social, de l'art et de la culture

Sylvie Craipeau, Sébastien Genvo et Brigitte Simonnot

questions de communication • série actes 8 • 2010

ques2com.fr

Parfois qualifiés de sérieux ou de pervasifs, les jeux vidéo occupent désormais massivement les marchés du divertissement. Phénomène de grande ampleur, cet objet ne peut plus être ignoré des recherches en sciences humaines et sociales. Comme les *game studies* anglo-saxonnes, les recherches vidéoludiques francophones ont connu un essor au tournant du nouveau millénaire. Et si les deux champs présentent des similitudes et nourrissent des échanges, les approches francophones cultivent également leurs singularités, comme en attestent les textes réunis dans ce volume. Ces travaux s'inscrivent dans une démarche pluridisciplinaire qui cherche à éviter deux travers répandus dans les analyses du jeu vidéo : la stigmatisation et la fascination. Interroger la notion de jeu amène à s'intéresser à ses fonctions sociales, éducatives ou culturelles mais aussi à considérer sa dimension esthétique. Comprendre le phénomène, c'est aussi identifier ce qui fonde nos représentations du ludique à un moment et en un lieu donné, en étant attentif aux dynamiques d'évolution de ses manifestations. Les analyses proposées ici se situent donc résolument au croisement du social, de l'art et de la culture.

Sylvie CRAIPEAU, professeur en sociologie à l'École Telecom & Management Sud Paris, développe des recherches sur les usages des technologies de l'information et de la communication en entreprise et dans le secteur de la formation, ainsi que sur les jeux électroniques.

Sébastien GENVO, maître de conférences en sciences de l'information et de la communication à l'Université de Limoges et membre du Centre de recherches sémiotiques, est l'auteur de plusieurs ouvrages consacrés aux jeux vidéo.

Brigitte SIMONNOT, maître de conférences en sciences de l'information et de la communication à l'Université Paul Verlaine - Metz et membre de Centre de Recherche sur les Médiations, consacre ses recherches aux analyses d'usages des technologies de l'information et de la communication et aux dispositifs d'accès à l'information.

ISSN 1633-5961
ISBN 978-2-8143-0008-8

20 euros