

UNIVERSITÉ DE LORRAINE

Centre de recherche sur les médiations (ÉA 3476)

**Mémoire pour l'habilitation à diriger des recherches
en sciences de l'information et de la communication**

TOME 1

**PENSER LA FORMATION ET LES ÉVOLUTIONS
DU JEU SUR SUPPORT NUMÉRIQUE**

Présenté et soutenu publiquement le cinq décembre 2013

par

Sébastien Genvo

Garant : M. Jacques Walter, Professeur à l'université de Lorraine

Jury

M. Jean-Jacques Boutaud, Professeur à l'université de Bourgogne

M. Gilles Brougère, Professeur à l'université Paris Nord

M^{me} Sylvie Leleu-Merviel, Professeure à l'université de Valenciennes et du
Hainaut-Cambrésis

M. Bernard Perron, Professeur titulaire à l'université de Montréal

M^{me} Brigitte Simonnot, Professeure à l'université de Lorraine

Sommaire

<i>Introduction</i>	5
Faire jouer autrui à un jeu, un fait de communication	9
Des jeux vidéo aux phénomènes de ludicisation	10
Conceptualiser les jeux comme des processus mouvants	15
Analyser la ludicisation des technologies numériques	20
Cadre de la recherche	21
<i>I. Comment penser l'apparition du jeu sur support numérique ?....</i>	<i>23</i>
Ludification de la culture et ludification du jeu	24
Ludification et ludicisation	32
Critique de la notion de gamification	34
<i>II. Cadre théorique pour décrire les processus de ludicisation</i>	<i>41</i>
Un agencement créé par l'attitude ludique	41
Contenus et expressions des agencements de jeu	45
Diagramme de ludicisation	53
Les strates ludiques.....	58
De multiples entrées pour analyser les processus de ludicisation.....	60
<i>III. Le concept de jouabilité</i>	<i>62</i>
Pistes pour définir la jouabilité au regard des processus de ludicisation	66
Analyser le jouable par la contingence	68
Typologie de contingences selon Malaby.....	71
L'exemple de <i>Facebook</i>	74
Éléments pour la formulation d'un cadre d'analyse du jouable.....	76
Jouabilité des règles.....	79
Jouabilité et fiction	84

Jouabilité et contexte pragmatique de la structure de jeu	91
Pour résumer	100
<i>IV. Le concept d'èthos ludique</i>	103
Définir l'èthos	106
L'application de la notion d'èthos au-delà du discours verbal	111
Èthos ludique et jouabilité	116
Èthos ludique et fiction	124
Èthos ludique et contexte pragmatique	132
Pour résumer	134
<i>V. Le concept de joueur-modèle</i>	136
Lecteur-modèle et joueur-modèle	137
Le cas des <i>casual games</i>	146
Restituer un diagramme de ludicisation à partir de l'étude d'un genre vidéoludique	155
<i>VI. Diagramme de ludicisation et strates ludiques : le cas de la naissance des jeux d'aventure sur ordinateur individuel</i>	160
Un programme informatique au croisement du jeu de rôle et de la spéléologie	163
Une reterritorialisation dans la culture des étudiants <i>hackers</i>	169
Vers la marchandisation de l' « aventure informatique »	173
Homogénéisation et globalisation du jeu d'aventure sur ordinateur individuel	189
D'autres lignes à suivre	209
Conclusion : redéfinir le projet de la ludologie	211
Une approche ludologique co-constructiviste et interdisciplinaire	213
Vers l'ouverture des possibles	216
Bibliographie	221

Introduction

« Considérons par exemple les processus que nous nommons “jeu”. J’entends les jeux de dames et d’échecs, de cartes, de balle, les compétitions sportives. Qu’est-ce qui leur est commun à tous ? – Ne dites pas : il *faut* que quelque chose leur soit commun, autrement ils ne se nommeraient pas “jeux” – mais *voyez* d’abord si quelque chose leur est commun »¹ Ludwig Wittgenstein.

La précédente citation est toujours de première actualité, alors que le mot « jeu » est utilisé régulièrement pour désigner des objets et des pratiques très diversifiées dans les technologies numériques de l’information et de la communication : les sites de « réseaux sociaux » de type *Facebook* proposent des applications à vocation ludique – permettant de se comparer avec certains contacts pour identifier par exemple les possibles affinités –, un logiciel de cartographie comme *Google maps* a été employé pour créer une partie de *Monopoly* à l’échelle mondiale, des moteurs de recherches appellent explicitement au jeu par la mise en forme de leurs interfaces² – ce qui incite entre autres certains sites à les employer comme mécanismes ludiques pour faire des « combats » de mots-clés³ –, certains journaux en ligne proposent de jouer avec l’actualité à travers des interfaces reprenant de nombreux codes du jeu vidéo⁴ – le chercheur américain Ian Bogost avance à ce titre que le jeu pourrait être un nouveau mode de consommation de l’information journalistique⁵ –, etc. Depuis l’avènement des technologies numériques, le terme « jeux vidéo » a été employé pour qualifier de façon très large l’ensemble des contenus et pratiques à vocation ludique sur support informatique, alors que ceux-ci renvoyaient déjà à des réalités diversifiées et mouvantes, rendant par exemple difficile les entreprises de catégorisation systématiques par dénominateurs

¹ L. Wittgenstein, *Investigations philosophiques*, Paris, Gallimard, 1953, réed. Gallimard, 1986, p. 27. Mots soulignés par l’auteur.

² B. Simonnot, « Quand les moteurs de recherche appellent au jeu : usages ou détournements ? », *Questions de communications*, 2008, n°14, pp. 95 – 114.

³ Voir par exemple <http://www.googlefight.com/>, consulté le 19/10/09.

⁴ Voir par exemple le jeu *Food import folly* (Persuasive games, 2007) sur le site du *New York Times* : http://select.nytimes.com/2007/05/24/opinion/20070524_FOLLIES_GRAPHIC.html?_r=1, consulté le 19/10/09.

⁵ <<http://www.observer.com/2009/media/gaming-news>>, consulté le 19/10/09.

communs : « étant donné la rapidité des transformations techniques qui se produisent dans le domaine de l'informatique, modifiant en permanence les possibilités offertes aux créateurs, et donc les œuvres, tout systématisme est condamné à une rapide désuétude »⁶. Si l'évolution des techniques n'a cessé de contribuer aux transformations qu'a connu le domaine depuis sa naissance, il faut aussi souligner qu'en retour les dispositifs développés à l'origine par l'industrie vidéoludique ont fait l'objet d'applications dans de nombreux secteurs d'activité, que ce soit dans le domaine de l'entraînement des armées ou encore dans les autres industries du divertissement, en premier lieu le cinéma⁷. De même, les principes du *game design* servent de base de réflexions aux artistes du numérique et aux créateurs de sites *webs*⁸, pour mieux impliquer l'utilisateur dans sa visite. Le site *Flickr* était à l'origine un jeu en ligne qui a été abandonné mais dont certains principes ont demeuré, pour donner forme à l'outil de partage d'images actuel⁹.

Le jeu sur support numérique n'est donc plus aujourd'hui uniquement l'apanage de l'objet « jeu vidéo ». Cette « ludicisation » de nombreuses technologies digitales induit de nombreuses modifications des représentations culturelles liées au jeu et incite à réexaminer les dichotomies qui permettent bien souvent de définir cette notion. Le jeu n'est plus par exemple systématiquement considéré comme l'opposé du sérieux ou du travail : la publicité, la communication politique et institutionnelle, la formation investissent la sphère du jeu à travers les « *serious games* ». De même, il devient aujourd'hui difficile de considérer que le jeu est une « occupation séparée, soigneusement isolée du reste de l'existence », comme le remarquait Roger Caillois¹⁰ au cours des années 50, les incitations au jeu étant omniprésentes et récurrentes pour l'utilisateur de dispositifs numériques. Ce qui était considéré comme une tâche quotidienne – par exemple faire la cuisine, faire son jogging ou son yoga – est à présent prétexte au jeu avec l'avènement du « *casual gaming* », ce terme marketing étant employé par les éditeurs de jeux vidéo pour désigner les productions vidéoludiques à la prise en main rapide et destinées à un public de joueurs occasionnels généralement étrangers au secteur. Et comme nous l'avons relevé, l'actualité donne également lieu à des jeux Internet qui mettent

⁶ M. Letourneux, « La question du genre dans les jeux vidéo », in Genvo S., dir., *Le game design de jeux vidéo. Approches de l'expression vidéoludique*, Paris, L'Harmattan, « Communication et civilisation », 2006, p. 41.

⁷ A. Blanchet, « Cinéma et jeux vidéo : trente ans de liaisons », *Médiamorphoses*, n°22, 2008, pp. 33-38.

⁸ B. Drouillat, N. Pignier, *Le web design. Sociale expérience des interfaces web*, Paris, Hermes / Lavoisier, « Forme et sens », 2008.

⁹ A. Monnin, 2009, « From Game Neverending to Flickr. Tagging systems as ludic systems and their consequences », *Websci'09*, Athènes, Grèce, 18-20 mars.

¹⁰ R. Caillois, *Les jeux et les hommes*, Paris, Gallimard, 1958, rééd. Gallimard, 1967, p. 37.

en scène à leur façon l'information, les « *newsgames* ». Cette prolifération du jeu dans des domaines qui lui étaient jusqu'alors étrangers interpelle et incite à se demander quels seraient les processus qui feraient entrer ou sortir certains objets dans le cercle magique du jeu, pour reprendre l'expression de Johan Huizinga¹¹.

Faire jouer autrui à un jeu, un fait de communication

Nous pouvons d'ores et déjà esquisser quelques pistes d'exploration en nous fondant sur nos recherches antérieures¹², où nous avons notamment montré qu'aucun objet ou système conçu pour le jeu n'est en lui-même et par lui-même ludique¹³. Le jeu n'apparaît qu'au moment où quelqu'un adopte une attitude de jeu à l'égard de la situation dans laquelle il se trouve. C'est en premier lieu l'adoption de cette attitude qui va permettre au jeu d'advenir : un logiciel de simulation tel que *Flight simulator* peut très bien être considéré comme un logiciel d'entraînement au vol sans visibilité pour un pilote tandis qu'il sera un divertissement pour la personne l'utilisant durant ses loisirs. Un logiciel tel que *Word* de Microsoft peut être employé comme objet de jeu tandis qu'un jeu vidéo peut très bien être utilisé dans le cadre d'un entraînement militaire. Comme le laisse penser la réflexion suivante du designer de jouets innovants Brendan Boyle¹⁴, c'est avant tout par convention socio-culturelle que certains objets sont qualifiés de « jeux » : « Les enfants... peuvent avoir plus de *fun* avec des pots, des casseroles, et une cuillère en bois qu'avec le dernier jouet ou jeu en vogue. Du point de vue du marché, les mots "jouets" et "jeu" signifient une chose pour jouer qu'un adulte est enclin à acheter, plutôt que simplement un objet avec lequel un enfant souhaiterait jouer, car

¹¹ J. Huizinga, *Homo ludens. Essai sur la fonction sociale du jeu*, Trad. Seresia C., Paris, Gallimard, 1938, rééd. Gallimard, 1951.

¹² Celles-ci partaient notamment du constat anthropologique établi par Johan Huizinga, Roger Caillois ou encore Jacques Henriot sur la double unité du jeu et de la culture : tout en étant au fondement de la formation de l'identité culturelle de l'individu, les représentations du jeu fluctuent dans le temps et à travers les sociétés. Les jeux vidéo, qui relèvent d'une industrie globalisée et qui inaugurent selon Jean-Marie Schaeffer l'époque du jeu « à l'échelle planétaire », mettent alors au cœur de leur processus de production le questionnement suivant : comment inciter des utilisateurs de cultures différentes à jouer avec un même produit, si les cultures ont des conceptions différentes de l'activité ? En croisant une analyse socio-économique de l'histoire de cette industrie, une approche sémiotique du « *game design* » et une étude ethnométhodologique menée au sein d'un jeu en ligne (*World of warcraft*, Blizzard, 2005), nous avons soutenu la thèse que la « médiation ludique » interculturelle ne se réalise pas à travers l'influence de la structure sur le joueur mais résulte d'une construction, issue de la mise en relation d'individus de cultures diverses à l'objet, qui véhicule ses propres représentations du jeu.

¹³ Voir entre autres : S. Genvo, *Le game design de jeux vidéo : approche communicationnelle et interculturelle*, thèse de doctorat en sciences de l'information et de la communication, sous la direction de Jacques Walter, Université Paul Verlaine – Metz, 2006 ; S. Genvo, *Le jeu à son ère numérique. Comprendre et analyser les jeux vidéo*, Paris, L'Harmattan, 2009.

¹⁴ B. Boyle, « Interviews with Bing Gordon, Brendan Boyle, Brenda Laurel, and Will Wright », in B. Moggridge, Ed., *Designing Interactions*, Cambridge, Massachusetts, MIT Press, 2007, p. 341, notre traduction (NT).

cela peut inclure presque tout ». Pour un enfant en bas âge, une cuillère en bois et une casserole sont susceptibles de correspondre à ses représentations du jeu alors qu'il ne verra pas de véritable intérêt ludique au simulateur d'automobiles de grand tourisme sur lequel son père passe ses soirées. Cependant, un tableur utilisé pour faire des pronostics de tiercé doit-il pour autant être assimilé à un « jeu vidéo » ?

Selon Jacques Henriot, même si le jeu n'apparaît véritablement qu'au moment où quelqu'un en adopte l'intention, il est indéniable que « tout le monde sait qu'il y a des objets conçus, fabriqués, vendus pour servir d'outils de jeu »¹⁵. Concevoir un jeu comporte donc une dimension fondamentalement communicationnelle, il implique de comprendre les modalités de transmission d'une « signification partagée » de jeu, ce dernier revêtant des conceptions, significations, connotations et formes différentes selon les personnes, les peuples, les époques. Ainsi, les systèmes numériques à vocation de jeu doivent-ils convaincre leur destinataire de leur dimension ludique en répondant à certaines représentations de l'activité. Dans ce cadre, comme l'indique Eric Macé dans l'ouvrage collectif *Penser les médiacultures*, « nous devons donc considérer les industries culturelles comme des usines de production, à flots continus, de représentations du monde qui prennent en compte, d'une manière ou d'une autre, la diversité des publics (c'est-à-dire la somme d'individus complexes qu'il s'agit "d'intéresser") et la diversité des points de vue tels qu'ils apparaissent configurés au sein de la sphère publique, en fonction de la capacité des acteurs à rendre "visibles", leurs définitions des choses et leurs visions du monde »¹⁶. Ainsi, peut-on dire que les productions de l'industrie vidéoludique se fondent toutes sur la même prémisse, qui est de faire reconnaître que « ceci est un jeu », pour reprendre une expression de Grégory Bateson.

Des jeux vidéo aux phénomènes de ludicisation

Dans sa théorie du jeu et du fantasme, Bateson¹⁷ indique néanmoins qu'il existe une « forme de jeu plus complexe : le jeu bâti non pas sur la prémisse : "Ceci est un jeu", mais plutôt sur la question : "Est-ce un jeu ?" ». Comme nous l'avons relevé, le jeu sur support informatique ne peut plus se résumer aujourd'hui aux productions identifiées comme étant issues de l'industrie vidéoludique. Si bien que la question « est-ce un jeu » se pose à présent

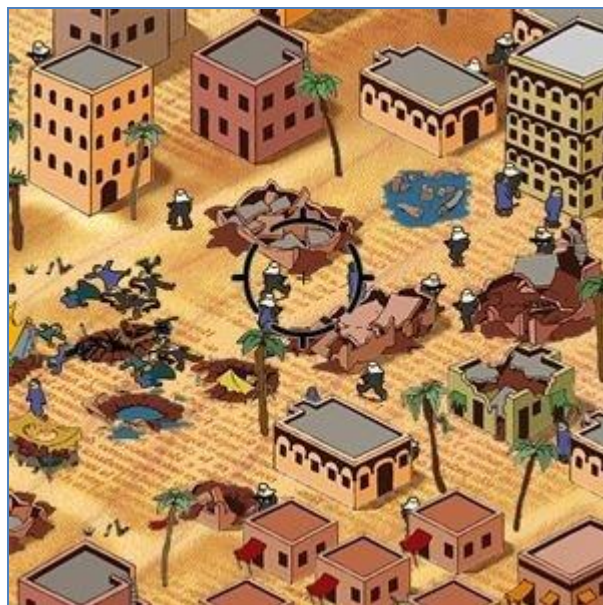
¹⁵ J. Henriot, *Sous couleur de jouer*, Paris, José Corti, 1989, p. 101.

¹⁶ É. Macé, « Mouvements et contre-mouvements culturels dans la sphère publique et les médiacultures », in Maigret É., Macé É., Coord., *Penser les médiacultures. Nouvelles pratiques et nouvelles approches de la représentation du monde*, Paris, INA / Armand Colin, 2005, p. 55.

¹⁷ G. Bateson, *Vers une écologie de l'esprit*, Paris, Seuil, 1977, p. 214.

de façon récurrente sur des « objets » numériques qui n'étaient pas identifiés comme étant « conçus, fabriqués, vendus pour servir d'outils de jeu ». Un exemple, sur lequel nous reviendrons, est celui du réseau social sur Internet *Facebook*. Ne serait-il pas plus adapté, pour définir ce site, de parler d'un jeu ? C'est en tout cas ce qu'avance une journaliste du *Guardian*, qui prétend que « *Facebook* est un jeu. Un jeu très social. Bien sûr, il n'y a pas de vraie fin [...] mais les buts sont de gagner des amis et d'influencer les gens »¹⁸. Le fait de présenter ce site dans son ensemble comme un jeu n'a d'ailleurs pas manqué de faire réagir certains internautes à travers quelques commentaires refusant de faire l'équivalence.

De même, la notion de *serious games* consacre la multiplication de situations où se pose la question « est-ce un jeu ? » tout en encourageant à interroger les critères qui nous permettent d'affirmer que « ceci est un jeu ». Le cas du jeu *September 12th* (Newsgaming, 2003) est emblématique de ce double questionnement.



September 12th, Newsgaming, 2003, ce jeu est jouable gratuitement à ce [lien](#)

Présenté à plusieurs reprises comme un titre caractéristique des *serious games*¹⁹, diffusé par son auteur Gonzalo Frasca sur un site web qui propose des « *news games* », la séquence

¹⁸ « Facebook is a game. A very social one. Sure, there's no real endgame [...] but the goals are to win friends and influence people », NT, En ligne : <http://www.guardian.co.uk/technology/gamesblog/2007/nov/15/playinggameswithfacebookth>, consulté le 04/11/09.

¹⁹ Voir par exemple cet article consacré aux serious games dans le journal *Le Monde* : http://www.lemonde.fr/actualite-medias/article/2010/07/15/jeu-video-je-perds-donc-je-pense-serious-games-2-5_1385386_3236.html, consulté le 19/01/12.

d'introduction de cette application en *flash* met toutefois en avant l'avertissement suivant : « Ce n'est pas un jeu, vous ne pouvez pas gagner et vous ne pouvez pas perdre. C'est une simulation. Il n'y a pas de fin. Cela a déjà commencé. Les règles sont mortellement simples, vous pouvez tirer ou non. C'est un modèle simple, vous pouvez voir certains aspects de la guerre sur la terreur »²⁰. Tout en présentant de nombreux éléments qui font référence à l'univers du jeu (que ce soit par des éléments de contenu, qui reprennent de nombreux codes du jeu vidéo, ou par le contexte de diffusion), *September 12th* incite donc l'utilisateur à considérer avant tout cette application comme une simulation permettant de comprendre un contexte politique relatif aux événements du 11 septembre, ce qui incite à se poser la question « est-ce un jeu ? ».

En retour, les contours de ce qui relève ou non du « jeu vidéo » deviennent également de plus en plus flous, et plusieurs productions présentées comme étant de ce type suscitent elles aussi la question de leur appartenance effective au domaine ludique, ce qui montre que la perception de ce qui est ou non à considérer comme un jeu est contextuelle. Dans un billet de blog de réflexion vidéoludique *Grand Text Auto*, le chercheur américain Nick Monfort compare de façon quelque peu polémique deux jeux²¹. *Portal* (Valve Corporation, 2007) d'un côté est un jeu qui présente des graphismes en trois dimensions de bonne qualité, développé par un studio de forte notoriété et qui a été nommé par plusieurs journaux comme l'un des meilleurs jeux de 2007 pour son principe original : le joueur doit résoudre une série de casse-têtes fondés sur des paradoxes spatiaux à l'aide d'un pistolet créant des portails de téléportation. De l'autre côté, *Passage* est un jeu gratuit en 100 pixels sur 12, développé en 2007 par une seule personne, Jason Rohrer, à l'occasion d'un festival de jeux vidéo. La partie ne dure pas plus de cinq minutes, le personnage que contrôle le joueur vieillit et meurt obligatoirement dans ce laps de temps. Le jeu ne présente pas de buts apparents, si ce n'est d'interroger le joueur sur le sens de son passage dans la vie.



Passage, Jason Rohrer, 2007, téléchargeable gratuitement à ce [lien](#)

²⁰ <http://www.newsgaming.com/games/index12.htm>, NT, consulté le 19/01/12.

²¹ <http://grandtextauto.org/2008/02/24/pvp-portal-versus-passage/>, consulté le 05/11/09.



Portal, Valve Corporation, 2007

L'article de Nick Monfort est volontairement polémique en ce qu'il proclame dès le départ la supériorité de ce dernier jeu, pour le message qu'il véhicule et son impact émotionnel²². En commentaire, les réactions (parfois vives) des internautes ne manquent pas de réfuter l'avis du chercheur, certains parce qu'ils ont trouvé le jeu ennuyeux, de nombreux autres parce qu'ils considèrent que la comparaison ne tient pas pour la bonne raison que *Passage* ne serait pas un jeu et que l'on cherche à comparer deux créations qui ne sont pas du même type. Un internaute relève par exemple que *Passage* est davantage une œuvre d'art visuelle. « J'ai vraiment apprécié *Passage*, mais si l'on compare les deux en tant que jeux, *Portal* passe devant car c'est le seul jeu dans la course »²³. Un autre internaute fait référence à la définition du jeu par Johan Huizinga pour conforter cette position (nous avons indiqué entre crochet les termes en anglais employés par l'internaute, nous verrons qu'ils sont particulièrement éclairant pour sa démonstration) :

« Je suppose que *Portal* se révélera être un meilleur "jeu" [*game*] que *Passage*, car il est clairement conçu dans une optique de divertissement et d'expérience de jeu [*play-experience*] alors que *Passage* se concentre davantage sur le message. La définition du "jeu" [*play*] de Johan Huizinga est intéressante : "une action ou une activité volontaire, accomplie dans

²² Dans un entretien accordé au journal *Libération*, Jason Rohrer déclare en effet avoir reçu de nombreux messages lui indiquant avoir pleuré devant le jeu, <<http://www.liberation.fr/actualite/ecrans/309707.FR.php>>.

²³ <http://grandtextauto.org/2008/02/24/pvp-portal-versus-passage/>, commentaire numéro 8, NT.

certaines limites fixées de temps et de lieu, suivant une règle librement consentie, mais complètement impérieuse et pourvue d'une fin en soi, accompagnée d'un sentiment de tension et de joie et d'une conscience d'être autrement que dans la vie courante". Je pense que *Passage* n'a pas de fin en soi (mais dans le monde réel) et que les sentiments de tension et de joie en général sont perçus par les joueurs comme moins présents que ceux dans *Portal*. »²⁴

Cette précédente citation nous semble particulièrement intéressante en ce que cet internaute met en avant la nécessité d'un processus de médiation²⁵ à partir d'une « structure conçue pour le jeu » (qui équivaut en anglais au terme « *game* »), afin de faire adopter à l'individu une attitude ludique (« *play-experience* »), ceci en répondant à ses représentations de l'activité (« *play* ») : le jeu doit par exemple provoquer la joie, être séparé du monde réel, etc. Sa réflexion pose également la question des critères de définition qui permettraient de faire entrer ou sortir une situation du cadre du jeu. Mais comme nous l'avons déjà relevé par ailleurs²⁶, en cherchant des attributs qui seraient tenus pour constitutifs du jeu, de nombreux auteurs révèlent davantage des perceptions différentes de l'activité, culturellement construites à travers le temps et l'espace, ce qui vient confirmer l'hypothèse de Jacques Henriot : les différents peuples ont des idées différentes de ce qu'est le jeu. Ce dernier auteur montre d'ailleurs que l'assertion de Johan Huizinga, reprise par Roger Caillois, selon laquelle le jeu serait une activité séparée de la vie courante ne peut être tenue pour constitutive de l'ensemble des situations de jeu :

« Il n'en reste pas moins que l'opposition du jeu et de la vie courante ne saurait représenter une caractéristique suffisante pour qui cherche à construire une définition du premier de ces termes. Le jeu ne prend-il pas place, naturellement, au sein de ce que l'existence a de plus quotidien ? Si l'enfant joue, n'est-ce pas couramment ? Son jeu paraît tellement normal, qu'on s'inquiète lorsqu'il ne se produit pas : "ce qui est naturel, c'est de jouer" (Winnicott, 60). De ce point de vue, le jeu est la vie dans ce qu'elle a de plus simple et de plus immédiat. Voilà le lieu commun renversé. Même chez l'adulte, on constate que le jeu s'installe et se développe de plus en plus dans la vie de tous les jours – non seulement le jeu, mais principalement l'idée

²⁴ *Ibid.*, commentaire numéro 14, NT.

²⁵ La notion de médiation peut être définie comme « un phénomène qui permet de comprendre la diffusion de formes langagières ou symboliques, dans l'espace et le temps, pour produire une signification partagée au sein d'une communauté », Caune J., « La médiation culturelle : une construction du lien social », *Les enjeux de l'information et de la communication*, 2000, en ligne, <http://w3.u-grenoble3.fr/les_enjeux/2000/Caune/index.php>.

²⁶ S. Genvo, *Le jeu à son ère numérique. Comprendre et analyser les jeux vidéo*, op. cit., pp. 104 – 112.

de Jeu, qui donne sens à de nombreuses conduites, lesquelles, pour n'être pas dénuées de sérieux, d'importance et même de gravité, n'en sont pas moins ludiques »²⁷.

Cette citation nous renvoie finalement à l'injonction de Wittgenstein qui ouvre notre introduction. Celui-ci souligne les risques d'une catégorisation trop systématique du phénomène par des dénominateurs communs tout en encourageant d'abord à *voir*, et donc à décrire, si dans l'ensemble de ces « processus que nous nommons "jeu" », « quelque chose leur est commun ». Mais que décrire au sein de ces « processus » afin de comprendre ce qui fait « jeu » ? Et quels outils doivent être mobilisés pour effectuer cette description ? Notre réponse à ces questions est de proposer des concepts qui permettront de voir comment un objet, qui n'était pas nécessairement qualifié de jeu, en vient ensuite à être considéré de la sorte et ce faisant comment la signification même de jeu peut s'en trouver transformée. En effet, comme le souligne Sylvie Leleu-Merviel, « la conceptualisation est la réponse apportée par l'évolution au problème de la surcharge. Un système perceptif reçoit un grand volume de données, dont une grande part est sans pertinence (bruit). Quant à la part utile (signifiante), elle ne peut l'être que si elle est correctement exploitée. Processus performant de compression, la conceptualisation convertit les données sensorielles en réduisant les entrées perceptives à des structures minimales cohérentes, permettant ainsi de schématiser »²⁸. L'utilisation de concepts permettra ainsi d'aider à voir ce qui participe à constituer l'identité ludique d'un objet identifié comme un jeu et comment cette identité évolue.

Conceptualiser les jeux comme des processus mouvants

Même s'il encourage à mettre en doute la présence systématique d'éléments communs entre les différents objets nommés « jeu », Wittgenstein leur donne tout de même une définition commune en les désignant comme des « processus ». Cette qualification est également employée par un autre philosophe s'étant intéressé au domaine, Thomas M. Malaby, dont les réflexions ontologiques permettent de poser les fondements de notre méthodologie d'analyse des phénomènes de ludicisation. Malaby souligne comme nous l'avons fait que les individus peuvent, dans tout contexte particulier, charger les jeux de significations normées. Le défi, avance Malaby, est de repenser ceux-ci en dehors de ces associations ou de divers *a priori*. Selon ce chercheur, la question la plus intéressante à ce

²⁷ J. Henriot, *Sous couleur de jouer*, op. cit., p. 193.

²⁸ S. Leleu-Merviel, « De l'infra-conceptuel à des données à horizon de pertinence focalisé », *Questions de communication*, 18, 2010, pp. 171 – 184, en ligne : <http://questionsdecommunication.revues.org/420>

sujet est de comprendre en quoi les jeux sont construits socialement pour accomplir ces aspects. L'une des premières choses à prendre en compte serait alors de considérer que les jeux (au sens de « *games* » pour l'auteur) sont processuels, chaque jeu est un processus en devenir perpétuel, qui contient toujours le potentiel de générer de nouvelles pratiques et de nouvelles significations, jusqu'à le modifier lui-même. Le point important est qu'un jeu ne peut alors être uniquement réduit à ses règles :

« Cela signifie que tout essai de formaliser les jeux en les définissant essentiellement en terme de règles ou à travers une taxinomie de types (Zimmerman et Salen, 2003) est voué à l'échec car cela ne réussit pas à rendre compte combien les jeux sont des cibles mouvantes, capables de générer de nouveaux effets émergents qui vont ensuite donner forme aux instances suivantes de jeu. Une analogie utile, concernant les limites du formalisme pour les jeux, est le passage en biologie du système taxinomique de classification des espèces (comme chez Louis Agassiz) au modèle évolutionniste (voir Menand, 2001). Jusque Darwin, la plupart des biologistes (et les scientifiques en général) procédaient selon (en fait, à partir de) des catégories prédéterminées, formelles, comme les espèces, qui séparaient des catégories spécifiques de flore et de faune par une ligne dure et claire. Darwin, cependant à partir de sa théorie de la sélection naturelle, a mis fin à cette position entièrement formaliste en proposant qu'à un niveau très fondamental, les espèces n'existent pas, tout du moins pas en ce sens »²⁹.

Tout en rejoignant les remarques que nous avons formulées sur la difficulté d'une classification des jeux, la thèse de Malaby montre que les jeux, au sens de *game* (de structure conçue pour servir « d'outils de jeu »), sont avant tout des représentations culturelles de l'activité de jeu (au sens de *play*, d'activité ludique). Cette conception de l'activité ludique selon deux pôles (que le français ne traduit pas par deux termes distincts, comme ce peut être le cas en anglais) se retrouve en partie chez d'autres auteurs qui permettent selon nous de préciser cette approche. Jacques Henriot définit par exemple la distinction que nous avons faite entre structure (outils) de jeu et attitude ludique. Pour définir cette dernière, Gregory Bateson avance que le « *play* » est un cadre psychologique, un « processus primaire » (une pensée inconsciente) de l'ordre du « non-moi », un phénomène qui n'est possible que « si les organismes qui s'y livrent sont capables d'un certain degré de méta-communication, c'est-à-dire s'ils sont capables d'échanger des signaux véhiculant le message : “ceci est un jeu”. [...] »

²⁹ T. M. Malaby, « Beyond Play. A new approach to games », *Games and culture*, n°2(2), 2007, p.11, NT.

Développé, l'énoncé "ceci est un jeu" donne à peu près ceci : "les actions auxquelles nous nous livrons maintenant ne désignent pas la même chose que désigneraient les actions dont elles sont des valant pour" »³⁰. En somme, l'ensemble de ces définitions de l'attitude ludique incite à la considérer comme un « style cognitif », un style cognitif étant à comprendre comme une manière spécifique d'apercevoir les objets et leur sens, ainsi que d'organiser les expériences³¹. Dans ce cadre, selon Bateson,

« La distinction entre "jeu" et "non-jeu", comme la distinction entre "fantasme" et "non-fantasme", est certainement une fonction du processus secondaire, ou du "moi". Pendant le rêve, le rêveur ne se rend en général pas compte qu'il rêve, de même que, au cours du "jeu", le joueur doit souvent se rappeler que : "ceci est du jeu". De même, dans le rêve ou dans le fantasme, le rêveur n'opère pas avec le concept de "faux". Il manie toutes sortes d'énoncés, mais il témoigne d'une curieuse incapacité d'élaborer des méta-énoncés. Il ne peut – à moins qu'il ne soit sur le point de se réveiller – rêver d'un énoncé se référant à son rêve (c'est-à-dire le "cadran"). Par conséquent, le cadre du jeu, tel que nous l'utilisons ici (comme principe explicatif), suppose une combinaison particulière des processus primaires et secondaires. Ceci est toutefois en rapport avec ce que nous disions plus haut à propos du jeu, qui marque une étape en avant dans l'évolution de la communication : une étape cruciale pour la découverte des relations entre carte et territoire. Dans le processus primaire, carte et territoire sont assimilés l'un à l'autre ; dans le processus secondaire, ils peuvent être distingués. Et, enfin, dans le jeu, ils sont à la fois assimilés et distingués »³².

En somme, bien que le jeu – en tant que cadre psychologique (Bateson emploie le terme de « *playframe* ») – soit un invariant parmi les individus, ce qui permet de reconnaître la pertinence de la situation pour son adoption dépend de « processus secondaires », du « moi », des représentations mentales de chacun et des associations de sens qui se réfèrent à cette activité. Bateson souligne à ce titre, comme nous l'avons relevé, que le jeu est un fait de communication. Cette définition peut être précisée par la différence établie par Aaron Cicourel entre les procédés cognitifs (ou procédures interprétatives) et les normes :

³⁰ G. Bateson, *Vers une écologie de l'esprit*, op cit., p. 214.

³¹ Voir notamment V. Gueorguieva, 2004, *La connaissance de l'indéterminé. Le sens commun dans la théorie de l'action*, thèse de doctorat en sociologie, Université Laval, en ligne, <http://www.theses.ulaval.ca/2004/21927/ch05.html>, consulté le 02/02/12.

³² *Ibid.*, p. 216.

« L'acteur doit posséder les mécanismes ou des procédés de base qui lui permettent d'identifier des situations qui le conduisent à faire appel aux normes appropriées ; ces normes régissant la façon dont l'acteur parvient à décider de la prise ou de la création d'un rôle seraient des règles de surface et non de base. Les procédés de base ou interprétatifs sont similaires aux règles grammaticales de la structure en profondeur ; ils permettent à l'acteur de produire les réponses appropriées (généralement nouvelles) à des situations changeantes. Les procédés interprétatifs permettent à l'acteur de maintenir un sens de structure sociale au cours des changements de situations sociales, tandis que les règles de surface ou normes attribuent à l'action qui se déroule une signification plus générale, plus institutionnelle ou plus historique »³³.

Alors que les normes sociales sont contingentes, les procédés interprétatifs sont non réflexifs, il s'agit d'un corpus invariable de règles qui permettent d'expliquer les variations dans le comportement humain, c'est-à-dire la façon dont ces procédés sont adaptées à la situations concrètes pour fournir des représentations partagées par un (sous-)ensemble social. Dans cette optique, jouer avec un groupe d'ami est par exemple une performance qui relève des règles de surface (il faut accepter de jouer au même jeu, en suivant des règles édictées de façon arbitraire, etc.), bien que ce consensus repose sur la compétence à se mettre d'accord, qui fait partie des règles invariables de la structure profonde du comportement. L'attitude ludique, en tant qu'ensemble de procédés interprétatifs universaux (qui reposent par exemple sur une compétence de méta-communication pour Bateson), peut alors se porter aussi bien sur des situations socialement reconnues comme adaptées au jeu tout comme elle peut prendre place dans des moments qui ne sont pas usuellement considérés comme opportuns pour son adoption, mais qui peuvent par la suite le devenir du fait de l'évolution des idées du jeu. Dans notre perspective, le jeu (l'attitude ludique, le « *play* ») est donc à considérer comme un style cognitif tandis que les jeux (les structures de jeu, « *games* ») sont à considérer comme des représentations culturelles publiques³⁴ de l'activité.

³³ A. V. Cicourel, *La sociologie cognitive*, Paris, Presses universitaires de France, 1979, p.34.

³⁴ Il faut ici préciser ce que l'on entend par le terme de « représentations » : « Toute représentation met en jeu une relation entre au moins trois termes : la représentation elle-même, son contenu, et un utilisateur, trois termes auxquels peut s'ajouter un quatrième : le producteur de la représentation lorsque celui-ci est distinct de l'utilisateur ; il s'agit alors d'une représentation mentale. Un souvenir, une hypothèse, une intention sont des exemples de représentations mentales. L'utilisateur et le producteur d'une représentation mentale ne font qu'un. Une représentation peut aussi exister dans l'environnement de l'utilisateur comme par exemple le texte qui est sous vos yeux ; il s'agit alors d'une représentation publique. Une représentation publique est généralement un moyen de communication entre un producteur et un utilisateur distincts de l'autre. [...] Parmi les représentations communiquées, certaines – une très petite portion – sont communiquées de façon répétée et peuvent même finir

À ce titre, la propagation actuelle du jeu à des domaines qui lui étaient étrangers et l'analogie naturaliste effectuée par Malaby au sujet de l'évolution des nombreuses formes culturelles de jeux encouragent à faire un lien avec la théorie d'épidémiologie des représentations développées par Dan Sperber³⁵, en ce que l'analogie pose la question des règles de sélection sociale et culturelle. « Les idées non seulement peuvent se transmettre, mais même, en étant transmises à nouveau par ceux qui les reçoivent, elles peuvent, de proche en proche, se propager. [...] Expliquer la culture, c'est expliquer pourquoi et comment certaines idées sont contagieuses. Il faut pour cela développer une véritable *épidémiologie des représentations* ». Dan Sperber³⁶ précise à ce titre qu'« expliquer le caractère culturel de certaines représentations, c'est répondre à la question suivante : pourquoi ces représentations sont-elles plus contagieuses et réussissent-elles mieux que d'autres dans une population humaine donnée ? ».

Pour répondre à cette question dans le cadre des phénomènes ludiques, il nous faudra tout d'abord nous positionner par rapport à d'autres concepts qui peuvent *a priori* sembler proches de nos réflexions, à travers les concepts de ludification et de gamification. Nous verrons qu'il est nécessaire de nous en distancier, ce qui nous permettra de poser les fondements de notre propre approche et d'élaborer nos propres concepts, permettant de penser la façon dont un objet vient à être considéré et accepté comme un jeu à un moment et en un lieu donné. Nous montrerons notamment qu'il est nécessaire de considérer tout jeu comme un agencement créé par l'attitude ludique, chaque agencement s'inscrivant dans une formation historique (une « strate ludique ») et consistant en l'actualisation d'un diagramme de ludicisation. L'analyse de ce qui constitue l'identité ludique de ces agencements peut être menée en croisant les notions de jouabilité, d'éthos ludique et de joueur-modèle. Chacune de ces notions constituera un chapitre de ce mémoire, des études de cas permettant à chaque fois d'illustrer leur opérationnalité. Nous mènerons alors dans une dernière partie plusieurs études de cas qui mettront en évidence certains processus de ludicisation à l'œuvre dans les technologies numériques, à partir des notions de strates et diagrammes. Il s'agira de restituer

par être distribuées dans le groupe entier, c'est-à-dire faire l'objet d'une version mentale dans chacun de ses membres. Les représentations qui sont ainsi largement distribuées dans un groupe social et l'habitent de façon durable sont des représentations culturelles. Les représentations culturelles ainsi conçues sont un sous-ensemble aux contours flous de l'ensemble des représentations mentales et publiques qui habitent un groupe social ». D. Sperber, *La contagion des idées*, Paris, Éd. Odile Jacob, 1996, p. 50.

³⁵ D. Sperber, *La contagion des idées*, Paris, Éd. Odile Jacob, 1996, p.8.

³⁶ D. Sperber, « L'étude anthropologique des représentations : problèmes et perspectives », in D. Jodelet, Dir., *Les représentations sociales*, Paris, Presses universitaires de France, 1999, pp. 133-148.

les processus de formation, de transformation et de stabilisation de certaines formes ludiques. Cette partie permettra de même d'approfondir l'opérationnalité de plusieurs aspects de notre cadre théorique. Nous concluons alors en définissant sous le terme d'approche ludologique l'approche singulière des phénomènes ludiques qui est développée dans ce mémoire. Les apports des réflexions qui y sont développées nous permettront en ce sens de nous positionner par rapport aux définitions déjà prêtées à ce que serait la ludologie.

Analyser la ludicisation des technologies numériques

Si nous avons choisi de concentrer notre analyse sur les technologies numériques c'est parce que nous pensons que celles-ci sont un domaine où les processus de ludicisation y sont particulièrement prégnants et qu'ils n'ont jamais cessé de prendre de l'ampleur depuis les premières expériences visant à donner une dimension ludique à un ordinateur, telles qu'elles ont pu être menées par Steve Russel au MIT au début des années 60³⁷. Les jeux vidéo sont à ce titre de bons candidats pour rendre compte des processus de ludicisation d'une technologie, non pas parce qu'ils exacerbent le modèle canonique du jeu mais au contraire parce qu'avant d'être acceptés et institutionnalisés comme des objets de jeu, ceux-ci ont toujours dû faire preuve de leur dimension ludique effective et ont contribué à faire évoluer le sens de ce terme. Depuis leur apparition et jusqu'à aujourd'hui, la question « est-ce un jeu » se pose régulièrement à leur égard, à l'inverse d'autres pratiques ludiques plus ancrées dans la culture et la tradition des peuples, où cette dimension est considérée comme un « allant de soi ». C'est notamment ce que tend à montrer une étude menée par Sheila C. Murphy au sein d'un article intitulé « *This is intelligent television* »³⁸. La chercheuse relève notamment qu'au début des années 70, les premiers constructeurs de consoles de salon devaient faire face à une certaine perception du public vis-à-vis de la télévision (sur laquelle devait être raccordées ces machines), qui était considérée comme un objet que l'on regardait et avec lequel on n'était pas censé jouer. Dans ce cadre, « ce changement consistant à voir la télévision comme un

³⁷ Steve Russel est considéré comme l'auteur d'un des tous premiers jeux vidéo de l'histoire. Étudiant au *Massachusetts Institute of Technology*, il est également membre du mouvement « hacker ». À l'époque cette dénomination n'avait la connotation péjorative qu'elle peut revêtir aujourd'hui, mais renvoyait avant tout à des individus qui aimaient bricoler et explorer les possibilités des systèmes informatiques. Croyant en une société utopique de libre échange de l'information, ceux-ci partageaient les mêmes références culturelles, empruntées notamment de science fiction et de littérature liée à l'« *heroic fantasy* ». En 1962, il décide de détourner l'usage d'un des supercalculateurs de l'institut, un PDP-1, pour concevoir *Spacewar!*, jeu permettant à deux joueurs de s'affronter par l'intermédiaire de vaisseaux spatiaux.

³⁸ S. C. Murphy, « *This is intelligent television* », in B. Perron, M.J.P. Wolf, dirs., *The video game theory reader 2*, New York, Routledge, 2009, pp. 197 – 212.

périphérique de consommation jouable est crucial »³⁹. Il s'agissait alors de faire accepter la télévision comme possible « outil de jeu ». Sheila C. Murphy rapporte notamment le cas d'une campagne publicitaire télévisée menée par Atari en 1978 où des athlètes reconnus faisaient la promotion de jeux vidéo de sports en clamant le slogan suivant : « *Don't watch television tonight, play it!* »⁴⁰. On constate dans ce cas que la possibilité de jouer avec le dispositif vidéoludique, tel qu'il se présentait au « grand public » des années 70, n'allait pas forcément de soi. Dans ce cadre, nous nous concentrerons dans notre dernière partie sur la façon dont l'ordinateur personnel a été accepté comme un possible support de jeu durant les années 70 et les années 80, ceci à travers l'histoire d'un genre de jeu vidéo particulier, le jeu d'aventure. Comme nous le verrons, ce genre a joué un rôle central dans la ludicisation de l'informatique individuelle et a concouru à cette époque à la fois à l'essor économique de l'industrie vidéoludique et à son expansion auprès de nouveaux publics.

Cadre de la recherche

Avant d'entrer dans le « vif » du sujet, il est en effet essentiel de préciser dans quel cadre se déroule le présent travail, celui d'une habilitation à diriger des recherches, et la place qu'occupe en France, dans le monde académique des sciences humaines, l'objet qu'il se propose d'étudier. L'essor des recherches francophones sur le domaine est en effet récent, puisqu'elles ont connues une impulsion au début des années 2000, même si 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 vidéo⁴¹ onze ans plus tard, ce qui suit de peu la parution d'un des premiers ouvrages académiques francophones sur le sujet⁴², 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 universitaires⁴³.

³⁹ « This shift towards seeing the television as a playable consumer device is crucial ». *Idem*, 202. Notre traduction.

⁴⁰ Que l'on pourrait traduire par « Ne regardez pas la télévision ce soir, mais jouez avec elle ! ». Un exemple de cette publicité est consultable au lien suivant : <http://www.youtube.com/watch?v=rIRKsDOWvM8>, consulté le 11/11/13.

⁴¹ J.P. Lafrance, Coord. *Réseaux*, n°67, 1994.

⁴² P. Bruno, *Les jeux vidéo*, Paris, Syros, 1993.

⁴³ E. Fichez, J. Noyer, Dirs., *Construction sociale de l'univers des jeux vidéo*, Lille, Éd. du conseil scientifique de l'université Charles-de-Gaulle Lille 3, 2001 ; G. Jacquinet, Dir., *Mediamorphoses*, INA / Armand Colin, n°3,

Les premières manifestations scientifiques entièrement consacrées au domaine apparaissent également, 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 Telecom). Durant cette décennie, les publications francophones se sont succédées à un rythme régulier⁴⁴, de même que les numéros de revues⁴⁵. Dans le sillon de la multiplication de ces publications académiques, plusieurs thèses en SHS portant exclusivement sur le domaine ont été soutenues⁴⁶, montrant une acceptation institutionnelle progressive mais effective du sujet, sur lequel peut désormais reposer l'ensemble d'un projet doctoral. Du fait du caractère récent des études sur le jeu numérique, le présent travail ne prétend pas apporter des réponses définitives et exhaustives sur le sujet qu'il aborde. Bien au contraire, en tant que mémoire d'habilitation à diriger des recherches, la vocation de cet ouvrage est avant tout de pouvoir accompagner et/ou donner naissance à de possibles chantiers de recherche à travers la formulation d'un cadre théorique et des études de cas, ceci selon une perspective communicationnelle, dont on a vu qu'elle s'adaptait à notre objet, le fait de jouer à un jeu pouvant être considéré comme un fait de communication. Ce mémoire se veut donc également être une « boîte à outils conceptuels » permettant de penser les modalités de formation et les évolutions de phénomènes ludiques sur lesquels de plus en plus de (jeunes) chercheurs s'interrogent.

2001 ; L. Trémel, *Jeux de rôles, jeux vidéo, multimédia, les faiseurs de mondes*, Paris, Presses universitaires de France, 2001.

⁴⁴ S. Genvo, *Introduction aux enjeux artistiques et culturels des jeux vidéo*, Paris, L'Harmattan, 2003 ; M. Roustan, Dir., *La pratique du jeu vidéo, réalité ou virtualité*, Paris, L'Harmattan, 2003 ; S. Natkin, *Jeux vidéo et médias du XXI^e siècle*, Paris, Vuibert Éd., 2004 ; T. Fortin, P. Mora, L. Tremel, *Les jeux vidéo : pratiques, contenus et enjeux sociaux*, Paris, L'Harmattan, 2006 ; S. Genvo, dir., *Le game design de jeux vidéo. Approches de l'expression vidéoludique*, op. cit. ; J.-P. Lafrance, *Les jeux vidéo*, Paris, Hermes, 2006 ; F. Beau, Coord., *Culture d'univers*, Limoges, Fyp Éditions, 2007 ; G. Denis, *Jeux vidéo, enjeux éducatifs une application à l'enseignement de la musique jazz*, Paris, Presses de l'École des Mines, 2008 ; S. Genvo, *Le jeu à son ère numérique. Comprendre et analyser les jeux vidéo*, Paris, L'Harmattan, 2009 ; C. Lejealle, *Le jeu sur le téléphone portable : usages et sociabilité*, Paris, L'Harmattan, 2008.

⁴⁵ N. Auray, S. Craipeau, Coord., *Les cahiers du numérique*, n°4, 2003 ; B. Perron, Dir., *Intermédialités*, n°9, 2007 ; S. Genvo, Coord., *Mediamorphoses*, n°22, 2008, O. Mauco., Coord., *Quaderni*, n°67, 2008.

⁴⁶ S. Genvo, *Le game design de jeux vidéo : approche communicationnelle et interculturelle*, op. cit., 2006 ; J. Alvarez, *Du jeu vidéo au serious game : approches culturelle, pragmatique et formelle*, Thèse de doctorat en sciences de l'information et de la communication, Sous la direction de J.-P. Jessel et G. Methel, Université Toulouse II et III, 2007 ; E. A. Amato, *Le jeu vidéo comme dispositif d'instanciation. Du phénomène ludique aux avatars en réseau*, Thèse de doctorat en Sciences de l'Information et de la Communication, sous la direction de J.-L. Weissberg, Paris, Université Paris 8 – Vincennes – Saint-Denis, 2008 ; A. Blanchet, *Les synergies entre cinéma et jeu vidéo : histoire, économie et théorie de l'adaptation vidéoludique*, Thèse de doctorat en études cinématographiques, sous la direction de R. Moine, Université Paris Ouest Nanterre La Défense, 2009 ; V. Berry, *Les cadres de l'expérience virtuelle : jouer, vivre et apprendre dans un monde numérique*, Thèse de doctorat en sciences de l'éducation, Sous la direction de G. Brougère, Université Paris 13, 2009.

I. Comment penser l'apparition du jeu sur support numérique ?

L'étude de l'avènement du jeu dans des domaines dont on pensait qu'ils lui étaient étrangers n'est pas récente. On trouve en effet plusieurs pistes à ce sujet dans l'ouvrage de Johan Huizinga⁴⁷, qui se révèle être au fondement de nombreux écrits contemporains sur le jeu. Ce dernier montre notamment comment depuis le XIX^{ème} siècle le jeu présente dans certains cas une perméabilité avec le travail et le sérieux, qui sont pourtant traditionnellement tenus comme opposés aux activités ludiques, aujourd'hui encore⁴⁸, lorsque le jeu s'inscrit par exemple comme une récréation dans l'espace éducatif. Pour Huizinga, cette collusion est notamment due au développement de la compétitivité économique liée à l'industrialisation et au développement de moyens de communication qui encourageraient le développement de certains « éléments purement ludiques » dans le travail :

« Le développement de cet aspect agonal, qui entraîne le monde du côté du jeu, a été favorisé par un facteur externe, au fond indépendant de l'esprit même de la culture ; notamment l'extraordinaire perfectionnement des relations humaines dans tous les domaines, par tous les moyens. Technique, publicité et propagande encouragent partout la compétition, et rendent possible la satisfaction de cet instinct. (...) Jusqu'à une époque relativement récente, la compétition commerciale garde une allure primitive. Elle ne devient intense que grâce au trafic moderne, à la propagande commerciale et à la statistique. La notion de record, née dans le sport, n'allait pas manquer de gagner également du terrain dans la vie des affaires. (...) Partout où la production industrielle prenait un caractère sportif, l'aspiration au record se donnait carrière : le plus gros tonnage d'un paquebot, le ruban bleu pour le plus court trajet

⁴⁷ J. Huizinga, *Homo ludens. Essai sur la fonction sociale du jeu*, op. cit.

⁴⁸ Jacques Henriot remarque également à ce sujet qu'« aucune antinomie ne paraît plus classique, plus fondamentale que celle-là. Au plaisir que prend le joueur, on oppose la peine qu'éprouve le travailleur ; à la liberté du jeu, la contrainte du travail. Les enfants eux-mêmes, que leur entourage initie très tôt à la pratique de cette distinction, répondent à toute question concernant le contraire du jeu : le travail. (...) Elle appartient aussi à un ensemble idéologique, à une conception de l'homme et du monde ». J. Henriot, *Sous couleur de jouer*, op. cit., p.194.

maritime. Ici un élément purement ludique a mis les raisons d'utilité tout à fait à l'arrière plan : le sérieux devient jeu »⁴⁹.

Des réflexions s'inscrivant résolument dans cette perspective ont été développées récemment à travers deux notions, la notion de ludification, formulée initialement par Joost Raessens⁵⁰ et la notion de *gamification*, dont les origines s'ancre dans le *marketing* appliqué à l'industrie des médias numériques. Se référant explicitement à Huizinga, Joost Raessens postule que les technologies digitales semblent stimuler les éléments ludiques de la culture. Dans ce cadre les téléphones mobiles, l'internet et les jeux vidéo faciliteraient la construction d'identités ludiques chez les individus. En somme, ces technologies renforceraient la « ludification » de la culture, selon les termes employées par l'auteur. Du fait de l'apparente proximité de ces réflexions avec nos remarques sur la « ludicisation » du numérique, il nous semble nécessaire de présenter en premier lieu de façon approfondie le sens que l'on peut prêter au terme employé par Raessens, ce qui nous permettra de mieux cerner les particularités de notre approche. Cela nous amènera alors à prendre en considération le terme plus récent de *gamification*. Celui-ci désigne notamment l'utilisation de techniques issues du *game design* dans d'autres sphères d'activités que celles du jeu. Il s'est à présent répandu dans le secteur professionnel du *game design* (avec ses conférences⁵¹ et sa littérature⁵²) tout comme dans la sphère académique, voire dans les médias plus « grands publics »⁵³. Comme nous le verrons, il sera nécessaire de nous détacher de ces deux notions, dont les fondements épistémologiques reposent sur une approche essentialiste des phénomènes ludiques, qui induit plusieurs biais dans la façon de concevoir la médiation ludique.

Ludification de la culture et ludification du jeu

Bien que Raessens ne définisse pas précisément la notion de ludification, celle-ci a été par la suite utilisée à plusieurs reprises⁵⁴ pour qualifier une « tendance plus générale où le jeu

⁴⁹ J. Huizinga, *Homo ludens. Essai sur la fonction sociale du jeu*, op. cit., pp. 319 - 320.

⁵⁰ J. Raessens, « Playful identities, or the ludification of culture, *Games and Culture* », Vol. 1(1), 2006, pp. 52-57.

⁵¹ Voir par exemple <http://www.gamificationsummit.com/>

⁵² Voir entre autres G. Zichermann, C. Cunningham, *Gamification by design*, Sebastopol, O'Reilly Media, 2011 ; Gabe Zichermann, entrepreneur et designer, est notamment fréquemment présenté comme un des principaux acteurs dans le développement des techniques de gamification.

⁵³ Le 04 novembre 2011, le quotidien *20 minutes* consacre par exemple sa Une et un article au phénomène de gamification.

⁵⁴ B. Perron, M.J.P. Wolf, dirs., *The video game theory reader 2*, New York, Routledge, 2009 ; B. Perron, « Le lecteur de théorie de jeu vidéo », *Questions de communication*, Hors série, *Actes du colloque Le jeu vidéo*, au

(pas seulement le jeu vidéo, qui en fait partie bien sûr, mais le jeu en général, le ludique) prend une place de plus en plus importante dans la société aujourd'hui »⁵⁵. Au regard des réflexions que nous avons menées en introduction, il nous semble toutefois problématique (voire paradoxal) de postuler, comme le fait Huizinga, que certains « éléments purement ludiques » viendraient s'insérer au sein d'activités éparses (par exemple la compétition dans la production industrielle) tout en relevant que la conception même de ce qui est ludique est issue d'un processus historique, qui vient modifier les acceptions que l'on prête usuellement à ce terme. Nous l'avons vu en présentant l'approche théorique élaborée par Thomas Malaby, considérer les jeux comme des processus en perpétuelle évolution requiert de repenser ceux-ci en dehors des divers *a priori* qui leur sont liés et nécessite de refuser l'immanence des caractéristiques que l'on leur prête traditionnellement. Il s'agit avant tout de comprendre en quoi les jeux sont construits culturellement et socialement pour accomplir ces aspects.

Comme l'indique Jacques Henriot, il y a une histoire des idées du jeu et de leurs utilisations⁵⁶. Dans cette perspective, il est aussi important de souligner que le terme de « ludification » a été employé dans un sens différent de celui qui lui est conféré par Raessens dans le sillage de Huizinga. Au sein d'un article intitulé *Rationalizing Play : a critical theory of digital gaming*⁵⁷, Sara M. Grimes et Andrew Feenberg⁵⁸ construisent un cadre d'analyse critique visant à comprendre comment les pratiques ludiques en viennent à reproduire les processus de rationalisation en cours dans les sociétés capitalistes modernes. Comme d'autres⁵⁹, ces auteurs mentionnent le rôle de plus en plus conséquent que revêt le jeu au sein du processus de travail postindustriel, entraînant un « enchevêtrement inextricable » entre les deux domaines. Mais Grimes et Feenberg souhaitent avant tout insister sur la façon dont les jeux eux-mêmes présentent les mêmes caractéristiques de rationalisation que d'autres institutions de contrôle et d'ordre social, du fait de leur marchandisation de masse et du développement technique : « les actions des joueurs dans un jeu médié techniquement sont réduits à un ensemble de possibilités prédéterminées. Tandis que les jeux (“games”) et le jeu

croisement du social, de l'art et de la culture, 2010, pp. 15 – 26 ; V. Rao, « Facebook Applications and playful mood: the construction of Facebook as a "third place" », *Proceedings of the 12th international conference on Entertainment and media in the ubiquitous era*, 2008, pp. 8 – 12.

⁵⁵ M. Picard, « Les influences mutuelles du cinéma et du jeu vidéo », *Entretien pour parolecitoyenne.org*, 2009, en ligne : <http://parolecitoyenne.org/blogs/wp-content/uploads/2009/02/cinema-et-jeu-video-m-picard.pdf>

⁵⁶ Sur l'évolution historique des relations entre jeu et sérieux, voir notamment G. Brougère, *Jeu et éducation*, Paris, L'Harmattan, 2002.

⁵⁷ Traduisible par « rationaliser le jeu : une théorie critique du jeu digital ».

⁵⁸ S. M. Grimes et A. Feenberg, « Rationalizing Play : a critical theory of digital gaming », *The information society*, vol. 25(2), 2009, pp. 105-118.

⁵⁹ Voir notamment A. Cotta, *La société du jeu*, Paris, Fayard, « Essais », 1993.

(“*play*”) sont transformés en un ensemble d’activités rationalisé de façon croissante, impliquant d’importantes populations sur des périodes étendues, ils institutionnalisent une forme d’ordre social »⁶⁰.

Cette « rationalisation » des jeux revient à rendre conjointement proéminent trois types de pratiques qui sont « des caractéristiques fondamentales de tout jeu formel » : l’échange d’équivalences (les joueurs et leurs mouvements sont par exemple standardisés à travers le code du programme) ; la classification et l’application de règles (des règles formelles sont établies par le programme, les concepteurs mais aussi la communauté des joueurs) ; l’optimisation de l’effort et le calcul des résultats (dans les jeux de rôle en ligne le système de « points d’expérience » et « niveaux de personnage » permet par exemple de calculer et d’optimiser les efforts des joueurs tout en leur garantissant un certain statut social dans le jeu). Si, pour les auteurs, tous les jeux ne sont pas rationalisés (en somme les trois types de pratiques décrites ci-dessus n’y sont pas simultanément proéminentes), Grimes et Feenberg voient néanmoins dans les jeux numériques des candidats particulièrement adéquats pour l’application de leur analyse.

Leur objectif est en ce sens de fournir une théorie de la « ludification » qui vise à évaluer la façon dont les jeux rationalisés s’inscrivent dans les « trois types de pratiques rationnelles » précédemment citées, tout en prenant en compte les conditions sociales, culturelles et politiques au sein desquelles a lieu l’appropriation du jeu par ses joueurs. Il est important de noter que Grimes et Feenberg ne se réfèrent pas ici à la notion de ludification telle qu’elle est employée par Raessens (aucune mention à cet auteur n’apparaît dans leur texte) et que leur utilisation du terme diffère de nombreux égards de celui fait par ce dernier. Pour comprendre le sens qu’ils lui accordent, il faut en premier lieu souligner que pour ces auteurs la rationalisation du jeu puise dans des ressources qui apparaissent au moment de la transition entre les activités de jeu informel, « libre » (qui renvoie au mot *play* en anglais) et les jeux organisés, formels, réglés (« *games* »). Cette distinction entre deux pôles de l’activité ludique, que nous avons déjà relevé, a été faite dans le sens précédent par de nombreux auteurs. Pour le psychanalyste Donald W. Winnicott⁶¹, le mot *game* renverrait à un jeu organisé qui serait une tentative de tenir à distance l’« aspect effrayant » du jeu *play*. Dans la

⁶⁰ S. M. Grimes et A. Feenberg, « Rationalizing Play : a critical theory of digital gaming », *The information society, op. cit.*, pp. 105-118, NT.

⁶¹ D.W. Winnicott, *Jeu et réalité, l’espace potentiel*, Paris, Gallimard, 1971, réed., Gallimard, 1975.

même optique, le terme *play* renverrait selon Jean Duvignaud⁶² à un jeu libre, de pure découverte, s'exerçant au-delà de toute limite. Grimes et Feenberg se réfèrent toutefois en premier lieu à Roger Caillois, qui distingue, au sein de son ouvrage *Les jeux et les hommes*, « deux pôles antagonistes » qui inscrivent cette activité dans une progression « de la turbulence à la règle »⁶³.

« À une extrémité règne, presque sans partage, un principe commun de divertissement, de turbulence, d'improvisation libre et d'épanouissement insouciant, par où se manifeste une certaine fantaisie incontrôlée qu'on peut désigner sous le nom de *paidia*. À l'extrême opposée, cette exubérance espiègle et primesautière est presque entièrement absorbée, en tout cas disciplinée, par une tendance complémentaire, inverse à quelques égards, mais non à tous, de sa nature anarchique et capricieuse : un besoin croissant de la plier à des conventions arbitraires, impératives et à dessein gênantes, de la contrarier davantage en dressant devant elle des chicanes sans celle plus embarrassantes, afin de lui rendre plus malaisé de parvenir au résultat désiré. (...) Je nomme *ludus* cette seconde composante »⁶⁴.

La théorie de la ludification de Grimes et Feenberg repose donc sur cette transformation de la *paidia* au *ludus*. Les jeux rationalisés exacerbent certaines caractéristiques du *ludus* (par exemple l'impériorité des règles), du fait notamment des moyens techniques comme l'informatique qui les rendent plus « rigides » que les jeux traditionnels non rationalisés. Le « processus de rationalisation » du jeu est schématisé de la façon suivante par les auteurs (nous ne l'avons pas traduit volontairement, car nous verrons que les termes employés ont chacun leur importance) :

⁶² J. Duvignaud, *Le jeu du jeu*, Paris, Balland, 1980.

⁶³ R. Caillois, *Les jeux et les hommes*, op. cit., p. 77.

⁶⁴ *Idem*, p. 48.

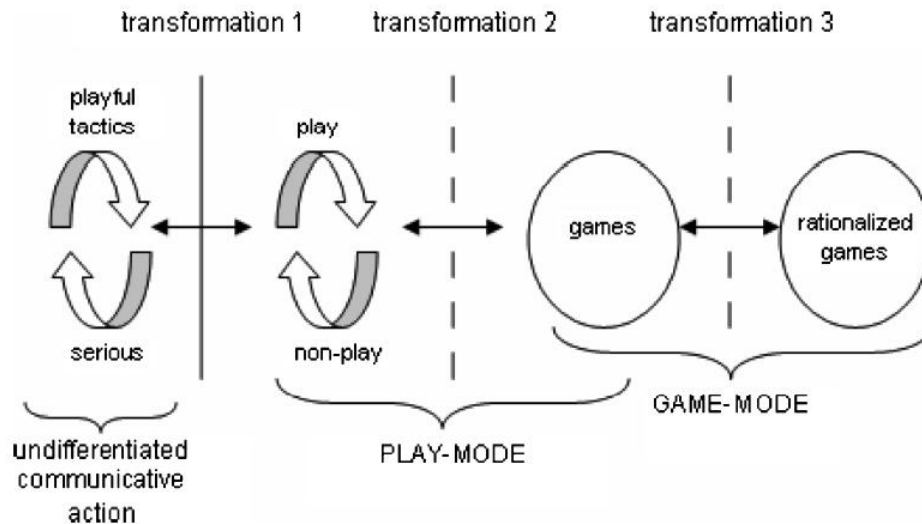


Figure 1. La rationalisation du jeu : une approche différenciée⁶⁵.

Pour définir ce à quoi renvoie le *play* dans ce schéma, les auteurs se réfèrent notamment à la définition de Grégory Bateson (présentée en introduction), qui considère l'activité comme cadre psychologique qui repose sur un phénomène de méta-communication, où les organismes qui s'y livrent échangent des signaux indiquant que leurs actions relèvent du jeu (« ceci est un jeu »). L'identification de ces signaux est contextuelle puisqu'elle dépend de ce qui est perçu à ce moment comme appartenant ou non au domaine. Grimes et Feenberg relèvent que ce cadre, cette activité, dénommée par le terme « *playful tactics* » dans le schéma, peut être adopté à tout moment du quotidien, sans avoir de lieu défini, « parasitant d'autres pratiques de communications de la vie courante, ce qui inclue aussi bien sûr les activités "sérieuses", qui en retour deviennent définies comme telles que lorsqu'elles sont mises en relation avec le jeu »⁶⁶. Une première transformation de cet état est rendu possible lorsque l'individu adopte ce cadre psychologique non pas dans une situation de communication quelconque mais dans un contexte qui est plus spécifiquement défini comme approprié (ce qui est donc à nouveau éminemment conventionnel), sans qu'il ne soit pour autant question de jouer à un jeu. Bien que les auteurs ne donnent pas d'exemple particulier, il nous semble que le cas de la « récréation » à l'école correspond bien à ce moment où le jeu s'oppose au (et alterne avec le) non jeu et où les enfants peuvent s'adonner au jeu sans pour

⁶⁵ S. M. Grimes et A. Feenberg, « Rationalizing Play : a critical theory of digital gaming », *The information society, op. cit.*, p. 110.

⁶⁶ Dans cette citation nous avons traduit par le terme de jeu celui de « *playfulness* » utilisé par les auteurs, qui ne trouve pas d'équivalent français : « undifferentiated moments of playfulness occur alongside of and parasitic on the other communicative practices of everyday life, including of course "serious" activities, which in turn become defined as such only when positioned in relation to playfulness ». *Idem*, p. 110.

autant nécessairement jouer à un jeu. On pourrait dans un sens estimer que c'est au niveau de cette première transformation que se situe la théorie de la ludification selon J. Raessens, où des moments de réalité ordinaire sont « parasités » par des instants d'adoption d'attitude ludique et où le statut de ce qui appartient ou non au jeu est mis en question.

La seconde transformation traduit justement ce passage où l'individu joue en adoptant certaines règles et critères formalisés par « un jeu », en ayant sciemment conscience d'adopter ces règles. À nouveau, on pourrait préciser cette distinction en prenant un exemple, en considérant la différence entre une petite fille jouant à la poupée et la même petite fille jouant à un jeu avec sa poupée. Dans le premier cas, celle-ci ne suit pas obligatoirement des règles explicitées par avance. Comme nous l'avons souligné par ailleurs⁶⁷, elle suit bien des règles, mais qu'elle a incorporée comme des allants-de-soi (après tout jouer à la poupée ce n'est pas jouer à faire l'avion), il s'agit de règles informelles, elles ne sont pas préalablement formalisées et ne sont pas questionnées pour tirer un résultat signifiant des actions (pas de gagnant ou de perdant, etc.). En revanche, la petite fille peut ensuite jouer à un jeu avec sa poupée, ce qui sera différent du « simple » fait de jouer avec. Grimes et Feenberg relève que ce passage est ce à quoi renvoie la transformation du *paidia* au *ludus* décrite par Roger Caillois. Lors de cette transition, les auteurs relèvent également que la distinction entre le jeu et le non jeu se traduit concrètement à travers un espace géographique plus précis, les frontières entre la vie courante et le monde du jeu étant davantage « marquées », la perméabilité entre ces deux moments devenant moins négociable, du fait des règles qui formalisent de façon plus impérieuse la distinction.

La troisième transformation présentée dans le schéma correspond plus particulièrement à la théorie de la ludification selon Grimes et Feenberg. Dans cette optique, il nous semble que parler de ludification du jeu n'apparaît pas comme une tautologie. À la différence des processus décrits par Caillois, ou Huizinga, Grimes et Feenberg considèrent que les jeux rationalisés ne s'adressent plus à des petits groupes de joueurs mais imposent les « trois types de pratiques rationnelles » énumérées en amont à des millions d'individus (par l'intermédiaire du marché et de la technologie), créant alors une certaine forme d'ordre social. « Ce n'est pas que l'ordre social récapitule certains aspects des jeux, mais plutôt que les jeux eux-mêmes deviennent une forme d'ordre social. Tandis que les jeux deviennent rationalisés, les caractéristiques rationnelles fondamentales à tous jeux formels assument une prééminence

⁶⁷ S. Genvo, *Le game design de jeux vidéo : approche communicationnelle et interculturelle*, op.cit., p. 169.

sans précédent »⁶⁸. Ces caractéristiques s'expriment à travers une exclusion encore plus forte des thèmes et activités qui ne sont pas contenus dans le jeu, les frontières entre le jeu et la vie quotidienne sont plus fortement définies, les règles plus rigides et standardisées, ce qui accroît les pratiques de quantification des résultats et d'optimisation des efforts. Grimes et Feenberg précisent cependant que malgré le haut niveau de rationalisation permis par la marchandisation et la médiation technique, quelques résultats imprévisibles restent possibles et souhaités, les joueurs restant toujours engagés dans une « lutte » pour s'approprier et créer du sens à partir du jeu en fonction du contexte de leur vie quotidienne. Ces pratiques resteraient toutefois contraintes par la structure de jeu, qui limiterait grandement les opportunités de liberté imaginative.

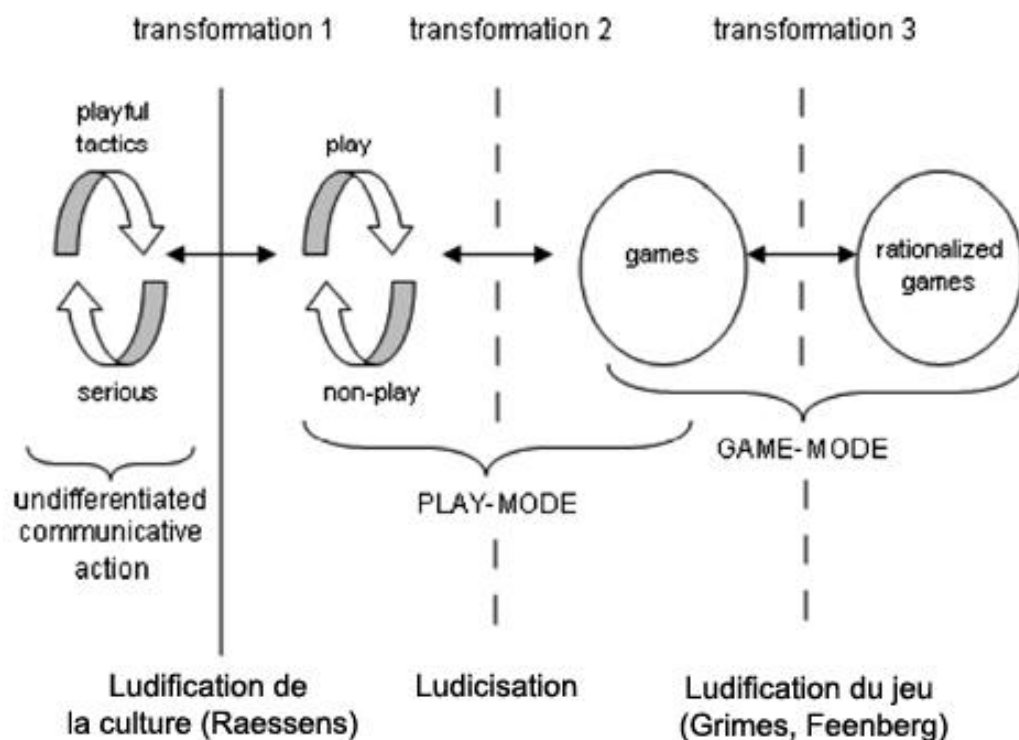
Comme on peut le constater, l'acception du terme de ludification diffère radicalement selon que l'on se place dans la perspective de Joost Raessens ou celle de Sara M. Grimes et Andrew Feenberg. Pour Raessens, la ludification renvoie à l'extension d'éléments purement ludiques (« *play element* ») dans la culture en générale (on peut parler à ce propos de ludification de la culture) tandis que pour Grimes et Feenberg il s'agit de voir dans les jeux (« *games* ») actuels la reproduction de processus déjà à l'œuvre dans les sociétés capitalistes modernes, ce qui se traduit par l'exacerbation de certaines caractéristiques qui leur seraient inhérentes, bien que minorées à d'autres moments de l'Histoire (on peut alors davantage parler de ludification du jeu). « Dans cette perspective, les jeux aujourd'hui seraient les derniers arrivants de processus de modernisation qui ont déjà incorporé un large spectre de comportements humains génériques dans un processus de rationalisation à travers la technologie, les marchés et le système légal »⁶⁹.

Nous avons déjà souligné en quoi l'approche de Joost Raessens pouvait être problématique dans le cadre de nos propres travaux, mais il nous semble également nécessaire de prendre une certaine distance avec la « théorie de la ludification » du jeu, même si plusieurs de ses fondements vont nous permettre de mieux cerner notre propre positionnement, où, nous le rappelons, il s'agit de pouvoir décrire les processus qui feraient entrer ou sortir certains objets du cadre du jeu. La théorie développée par Grimes et Feenberg est avant tout consacrée à l'étude de jeux déjà identifiés comme tels, qui en devenant

⁶⁸ « It is not that social order recapitulates certain features of games, but rather that games have themselves become forms of social order. As games become rationalized the rational features fundamental to all games assume an unprecedented prominence ». S. M. Grimes et A. Feenberg, « Rationalizing Play : a critical theory of digital gaming », *The information society, op. cit.*, p. 109. Notre traduction.

⁶⁹ *Ibid.*, p. 107.

« rationalisés » exacerbent certaines caractéristiques que l'on confère *usuellement* aux jeux : la frontière entre vie courante et sphères du jeu, impériorité des règles, etc. La théorie de la ludification du jeu se concentre avant tout sur la dernière étape de transformation identifiée dans le schéma en figure 1. Pour reprendre la référence aux réflexions de Bateson, cette théorie analyse les objets qui se fondent sur la prémisse « ceci est un jeu » et qui affirment celle-ci à travers des caractéristiques qui sont habituellement considérées comme inhérentes aux phénomènes ludiques (au sens de « *ludus* »). Mais comme nous l'avons vu, certains jeux interrogent sur leur statut parce qu'ils ne revêtissent pas les caractéristiques usuelles de l'activité (ce qui peut d'ailleurs amener à faire évoluer les représentations liées à celles-ci), comme nous avons pu le souligner en présentant *Passage* de Jason Rohrer. Pour reprendre le cadre théorique formulé par Grimes et Feenberg, notre pôle d'attention se situe au niveau de la seconde transformation, à la fois dans le sens d'une progression du « *play* » vers le « *game* », mais aussi dans le sens inverse, où une structure conçue à des fins de jeu incite à revenir sur les connotations liées à l'activité pour la redéfinir. Notre théorie cherche donc avant tout à comprendre de quelles façons s'articulent le moment où la question « est-ce un jeu » se pose et celle où l'affirmation « ceci est un jeu » vient à l'idée de l'individu. Nous proposons d'intégrer l'ensemble de ces réflexions dans le schéma de Grimes et Feenberg afin d'y mettre en évidence le positionnement de chaque approche.



Ludification et ludicisation

Pour développer la spécificité de notre approche, il nous semble nécessaire d'aller encore plus loin dans la prise de distance avec la théorie de la ludification telle qu'elle est élaborée par Grimes et Feenberg. En effet, ceux-ci montrent bien que la définition de ce qui est reconnu comme relevant ou non du jeu est contextuelle (suivant en cela les théories de Bateson), mais ils affirment toutefois à plusieurs reprises que certaines caractéristiques des jeux (au sens de « *games* ») sont inhérentes, ce qui semble contradictoire. Pour ces auteurs les jeux rationalisés seraient par exemple des jeux qui affirment de façon prééminente la séparation entre ce qui appartient au jeu et les thématiques qui lui seraient extérieures, ceci du fait entre autres de la rigidité de leur règle, instaurée par le dispositif technique qui leur donne forme. Telle qu'elle est présentée, la théorie de la ludification du jeu vient finalement réaffirmer finalement le « modèle canonique du jeu »⁷⁰, qui a été formulé par Roger Caillois (auquel se réfèrent Grimes et Feenberg). Pour ce dernier, le jeu est notamment une activité *séparée* « circonscrite dans des limites d'espace et de temps précises et fixées à l'avance » mais aussi *réglée* « soumise à des conventions qui suspendent les lois ordinaires et qui instaurent momentanément une législation nouvelle, qui seule compte »⁷¹. Grimes et Feenberg prennent notamment pour modèle du jeu rationalisé *World of Warcraft*⁷² (Blizzard, 2004, usuellement abrégé par WoW) :

« À travers une combinaison de graphismes riches, de son architecture sonore, et spatiale, WoW fournit aux joueurs un “monde” de jeu extrêmement détaillé et cohérent. Tandis que les techniques d'animation informatiques, les technologies de modélisation tridimensionnelles (3D), et l'ingénierie sonore dans les jeux numériques deviennent plus sophistiquées et intriquées, l'espace de jeu et l'environnement artificiel ne sont pas seulement de plus en plus

⁷⁰ P. Schmoll, « Jeux sans fin et société ludique », *Questions de communication*, Hors-série, *Actes du colloque Le jeu vidéo, au croisement du social, de l'art et de la culture*, 2010.

⁷¹ R. Caillois, *Les jeux et les hommes*, *op. cit.*, p. 43.

⁷² WoW est un jeu massivement multijoueur en ligne. Ces jeux réunissent dans une même partie des milliers de joueurs de nationalités variées se connectant à des « univers persistants », où une partie sans fin se déroule de façon continue, que le joueur soit connecté ou non au monde virtuel, qui est en constante évolution. Bien que les règles et mécanismes ludiques puissent différer selon les logiciels en fonction du *game design* de l'œuvre – du travail mené sur sa structure (règles, buts, etc) – ces jeux proposent généralement aux utilisateurs de résoudre des quêtes, de se réunir en guilde, de mener des batailles entre diverses factions, etc. Pour entrer dans ces univers, le joueur devra alors créer un avatar qui le représentera à chaque fois qu'il se connectera. Il pourra de même avoir des échanges avec les autres utilisateurs par l'intermédiaire des multiples avatars les représentant.

prédéterminés mais aussi de plus en plus immersifs, construisant un espace de jeu distinctement délimité, les frontières étant renforcées par la logique interne du jeu »⁷³.



World of warcraft, Blizzard Entertainment, 2004

Et de façon paradoxale vis-à-vis de la théorie de la ludification du jeu, WoW est aussi certainement l'un des jeux les plus pris en exemple pour montrer l'éclatement du modèle canonique du jeu, venant réinterroger la définition même que l'on prête usuellement au terme. Comme le précise Patrick Schmall, « un jeu dans lequel des milliers de participants consacrent des heures par semaine à construire leur artefact 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

⁷³ « Through a combination of rich graphics, sound architecture, and spatiality, WoW provides palyers with an extremely detailed and coherent game "world". As computer animation techniques, three-dimensional (3D) modeling technologies, and sound engineering in digital games become more sophisticated and intricate, the game's space and artificial environments are not only increasingly predetermined but also increasingly immersive, constructing a distinctly bounded play space, the limits of which are reinforced by the internal logic of the game ». ». S. M. Grimes et A. Feenberg, « Rationalizing Play : a critical theory of digital gaming », *The information society, op. cit.*, p. 114. Notre traduction.

du jeu »⁷⁴. Et comme le montre ce chercheur, la délimitation des frontières entre jeu et vie quotidienne est ici particulièrement floue :

« 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 des membres. (...) Cette implication importante des joueurs et de 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 »⁷⁵.

De façon à comprendre les phénomènes de transformation des jeux, il est donc nécessaire de ne pas tenir pour immuables les caractéristiques de ce qui définit un jeu, mais au contraire de les questionner pour décrire comment celles-ci ont été construites et comment elles évoluent, ce qui est le point focal d'analyse de notre théorie de la ludicisation. C'est également pour cette raison qu'il nous paraît impératif de prendre nos distances avec un autre terme fréquemment employé pour penser la façon dont une situation ou un objet peut être transformé en jeu, celui de gamification.

Critique de la notion de gamification

« Les jeux ont commencé à influencer notre vie quotidienne. Ils affectent tout, depuis la façon dont nous passons nos vacances jusqu'à la façon dont nous nous entraînons pour des marathons, apprenons de nouveaux langages et gérons nos finances. Ce que nous appelions autrefois "jeu" (*play*) à la périphérie de nos vies devient rapidement la façon dont nous interagissons. Les jeux (*games*) sont le futur du travail, le fun est le nouveau "responsable" et le mouvement qui ouvre la voie est la *gamification* »⁷⁶. Ces quelques lignes débutent l'ouvrage *Gamification by design. Implementing game mechanics in web and mobile apps*.

⁷⁴ P. Schmolle, « Jeux sans fin et société ludique », *Questions de communication*, Hors-série, Actes du colloque *Le jeu vidéo, au croisement du social, de l'art et de la culture*, 2010, p. 30.

⁷⁵ *Idem*, pp. 29 – 30.

⁷⁶ G. Zichermann, C. Cunningham, *Gamification by design.*, *op. cit.*, p. xiii., NT.

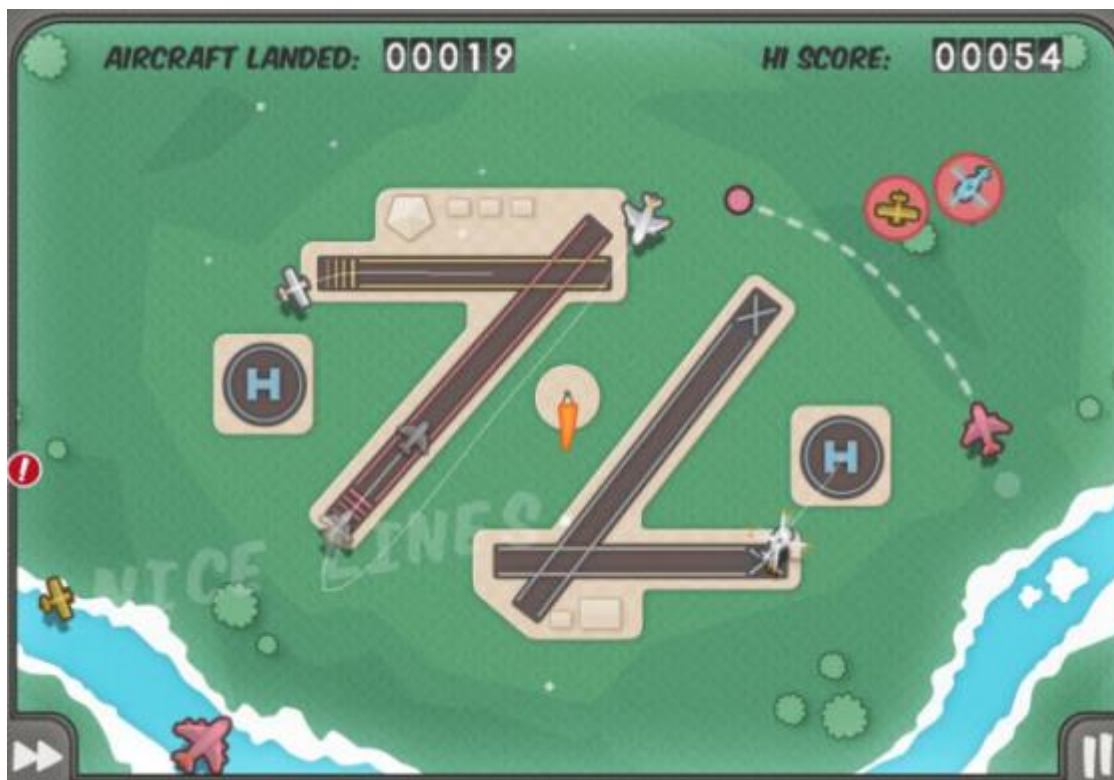
L'un des auteurs, Gabe Zichermann, est fréquemment présenté comme l'un des principaux maîtres d'œuvre de cette nouvelle tendance industrielle du *game design*, du fait notamment de son statut de président du sommet de la *gamification* qui a lieu annuellement depuis 2010 et qui met en visibilité les initiatives majeures menées dans ce cadre. Partant du constat de la prolifération du jeu dans des « contextes de non-jeu », la gamification se propose d'amplifier le mouvement en se définissant comme l'utilisation, dans différents contextes de la vie quotidienne, de « mécanismes de jeux » et d'un cadre de pensée orienté vers le jeu pour « engager les utilisateurs et résoudre des problèmes »⁷⁷. Gabe Zichermann et Christopher Cunningham souhaitent notamment convaincre leur lecteur de l'efficacité des jeux pour atteindre ce but : « Les scientifiques du cerveau du monde entier s'accordent pour dire que la boucle challenge-réussite-récompense mise en place par les jeux favorise la production de dopamine dans le cerveau, renforçant notre désir de jouer »⁷⁸. En s'ancrant dans une perspective résolument behavioriste (revendiquée par les auteurs), il s'agit donc d'encourager l'engagement d'un individu dans toute sorte d'activités en employant « des structures de récompense, des renforcements positifs, et boucles de *feedback* subtiles en même temps que des mécanismes comme des points, des médailles, des niveaux, des challenges et des tableaux de leaders »⁷⁹.

Tout contexte serait adapté à la gamification, puisque selon les auteurs ce sont les « mécanismes » du jeu – et non son thème – qui vont procurer du « *fun* ». Plusieurs exemples sont notamment pris parmi des jeux en ligne à succès récents, dont par exemple le jeu sur réseau social *Farmville* (Zynga, 2009) – où plusieurs millions de joueurs s'affairent quotidiennement à planter leur potager et à aménager leur ferme – ou encore *Flight control* (Firemint, 2009) – qui propose de gérer le trafic aérien.

⁷⁷ *Ibid.*, p.xiv, NT.

⁷⁸ *Ibid.*, p.4, NT.

⁷⁹ *Ibid.*, p.ix, NT.



Flight control, Firemint, 2009

Les auteurs font à ce titre la comparaison avec les machines dans les casinos : ce ne serait pas tant le décor de la machine qui importerait que sa machinerie sous-jacente (pousser le bouton, tirer sur le bras, attendre que les trois cerises soient alignées pour gagner). Les mécanismes des jeux vidéo employés pour faire œuvre de « gamification » peuvent être variés – un site internet en propose d’ailleurs un recensement⁸⁰ –, mais comme nous l’avons souligné la démonstration de Gabe Zichermann et Christopher Cunningham repose essentiellement sur le fait de mettre en place des systèmes d’acquisition de points, de reconnaissance par attribution de badges ou de médailles, etc. Pour exemple de *gamification* réussie, l’ouvrage développe entre autres une analyse de l’application *Nike Plus* pour téléphone mobile, qui propose à chaque personne souhaitant s’entraîner à la course d’employer la puce GPS du téléphone pour profiter d’un podomètre « gamifié » : l’application permet de se fixer des challenges personnels avec une barre de progression (et un classement des meilleurs temps, avec des « badges » à la clé), de mettre sur *Facebook* ses « exploits » afin de comparer ses temps ou d’informer les amis en ligne lorsque l’on commence une course (qui peuvent encourager l’effort en direct à travers le bouton « *like* » du message posté, le coureur reçoit

⁸⁰ Voir par exemple http://gamification.org/wiki/Game_Mechanics, consulté le 17/01/12.

alors un feedback sonore immédiat par les écouteurs de son téléphone). Il est aussi possible de participer à des challenges spécifiques établis par Nike (avec à chaque fois des classements et tableaux des leaders, etc.).

Cette conception de la gamification d'activités quotidiennes par l'adjonction de systèmes de points et de récompenses dans des dispositifs numérique est largement répandue chez ses promoteurs, comme en témoigne par exemple l'intervention du designer Jesse Shell à la conférence DICE 2010 (*Design Innovate Communicate Entertain*), qui se trouve fréquemment mise en avant pour illustrer la notion⁸¹. Dans un monde où les dispositifs numériques envahissent notre vie courante, chaque geste du quotidien pourrait faire l'objet de gratifications et de la mise en place d'un système de points pour agir sur le comportement des utilisateurs. Jesse Shell imagine par exemple une brosse à dents qui distribuerait 10 points à chaque fois que l'on se lave les dents le matin, un bonus de points si l'on se brosse les dents 3 minutes et un autre bonus si on se lave les dents chaque jour de la semaine. Et dans l'exemple de la brosse à dent, ce système d'« engagement » de l'utilisateur n'est pas à son seul bénéfice, car la compagnie qui vend la brosse à dents à tout intérêt à l'inciter à l'utiliser le plus fréquemment possible, pour en changer plus rapidement. Dans cette perspective, il faut alors préciser le sens particulier que donnent Gabe Zichermann et Christopher Cunningham à la notion d'engagement dans leur définition de la *gamification*, ce qui permet parallèlement d'en saisir certaines finalités : « le terme “engagement”, dans un sens “business”, indique la connexion entre un consommateur et un produit ou un service [...]. Plutôt que l'idée antique de pousser le consommateur à “acheter plus”, engager l'utilisateur afin de générer des revenus est le modèle marketing du futur. Dis plus simplement, l'engagement ne suit pas les revenus. À la place, après l'engagement, les revenus suivent »⁸². Il s'agit ainsi essentiellement de développer à travers le concept de gamification de nouvelles techniques de commercialisation sur les médias numériques pour renforcer la fidélisation des consommateurs/utilisateurs/joueurs.

Les deux auteurs incitent d'ailleurs à penser l'engagement de l'utilisateur à travers une série d'indicateurs comportant la fréquence d'utilisation, la durée, la viralité, etc. Il est alors certains que l'utilisation de « mécanismes de jeu » permettant de chiffrer et mesurer chaque action s'inscrit pleinement dans cette logique de quantification de l'expérience, qui

⁸¹ De nombreuses conférences liées au concept de gamification sont accessibles en ligne à ce l'adresse suivante, dont celle de Jesse Shell : http://gamification.org/wiki/Gamification_Videos, consulté le 17/01/12.

⁸² G. Zichermann, C. Cunningham, *Gamification by design.*, op. cit., p. xiii., NT.

témoignera de « l'engagement » du consommateur. Pour revenir sur l'exemple de l'application *Nike Plus*, les deux auteurs indiquent que la stratégie de Nike n'a pas été « d'assigner des points et des badges lors de l'achat de produits Nike ; à la place, [Nike] a cherché à rendre la course plus fun et a ensuite attiré une large communauté de coureurs à qui ils pouvaient alors vendre des produits Nike »⁸³. Dans une critique de la notion de *gamification*, le chercheur Olivier Mauco relève à ce titre que celle-ci « n'est qu'une remise au goût du jour des mécaniques de mesure des usages, des pratiques, des consommations. A ceci prêt qu'elle déplace la production du système d'information du côté du dispositif technique et des utilisateurs »⁸⁴.

Sans surprise, la notion de gamification a suscité de nombreuses critiques dans le champ académique, notamment celui des « *game studies* », qui ne pouvait cependant l'ignorer devant la fortune grandissante du terme⁸⁵. L'une des principales critiques porte tout d'abord sur la conception béhavioriste du *game design* qu'induit la notion. Sebastian Deterding relève notamment qu'un jeu n'est pas intéressant simplement parce qu'il est un jeu mais avant tout parce qu'il est bien conçu⁸⁶. L'adjonction d'un système de points ou de récompenses ne peut suffire à faire d'une situation un jeu, qui plus est un jeu intéressant. Deterding réfute à ce titre que le thème du jeu n'aurait aucune incidence dans son attrait⁸⁷. Le jeu en ligne *Progress wars*⁸⁸ (Jakob Stjerning, 2010) peut être vu comme une caricature de la *gamification* pour démontrer par l'absurde l'ennui généré par une application stricte de ses principes : au sein d'une page web austère, il suffit à l'internaute de cliquer sur un bouton pour faire progresser une barre d'accumulation de points. Au bout de quelques clics, le joueur passe un niveau et obtient un niveau supplémentaire. Il recommence alors à cliquer sur le bouton pour gagner un nouveau niveau, etc.

⁸³ *Ibid.*, p.96

⁸⁴ O. Mauco, « Sur la gamification », *www.gameinsociety.com*, 2012, en ligne : <http://www.gameinsociety.com/post/2012/01/19/La-gamification-comme-politique-de-l-algocratie-Sur-la-gamification-%283%4%29>, consulté le 06/02/12.

⁸⁵ La réaction du chercheur Ian Bogost, figure centrale des *game studies* américaines, à ce propos est particulièrement édifiante :

http://www.gamasutra.com/view/feature/6366/persuasive_games_exploitationware.php, consulté le 18/01/12.

⁸⁶ S. Deterding, « Powned. Gamification and its discontents », *Playful 2010*, London, 24 Septembre, 2010, disponible en ligne : <http://blog.jointhecompany.com/2010/09/29/powned-gamification-and-its-discontents/>, consulté le 19/01/12.

⁸⁷ S. Deterding, « A quick buck by copy and paste », *gamification-research.org*, 2011, en ligne : <http://gamification-research.org/2011/09/a-quick-buck-by-copy-and-paste/>, consulté le 19/01/12.

⁸⁸ <http://progresswars.com/>, consulté le 19/01/12.



Progress wars, Jakob Stjerning, 2010, disponible en ligne à ce lien

L'analyse que fait Deterding du concept de *gamification* montre aussi que la frontière entre ce qui est perçu comme un jeu ou non (par exemple l'application *Nike Plus*) est empirique, subjective, le sens de jeu se construisant dans un contexte social (ce que nous avons mis en avant précédemment). Dans ce cadre, Deterding propose de redéfinir le concept de *gamification*, qui serait alors à comprendre comme « l'utilisation d'éléments de *game design* dans des contextes de non-jeu »⁸⁹. Si cette définition peut sembler de prime abord proche de celle de Zichermann, on peut noter qu'elle fait abstraction de la finalité « d'engagement » de l'utilisateur, ce qui permet d'écarter les connotations marketings et behavioristes prêtées au terme par Zichermann. Deterding précise que les « éléments de *game design* » sont des éléments empruntés à une situation reconnue comme étant « caractéristique » du jeu de sorte à favoriser une interprétation et une action ludique. Mais il précise aussi qu'aucun de ces éléments n'est en soi ludique et peut tout aussi bien se trouver

⁸⁹ S. Deterding, D. Dixon, R. Khaled, L. Nacke, « From game design elements to gamefulness: defining "gamification" », *op. cit.*, p. 2.

dans une situation qui n'est pas reconnue comme étant un jeu (par exemple le système de points).

On peut le constater, cette analyse rejoint à plusieurs égards notre propre approche, fondée sur la constatation, formulée par Henriot, qu'aucune structure de jeu n'est en soi ludique et que faire adopter à autrui une attitude ludique procède d'un acte de médiation. Elle ne permet pas cependant de décrire, penser et prendre en considération le caractère évolutif des différentes formes de jeu, tel qu'il est souligné par Malaby. En ne se concentrant que sur l'utilisation d'éléments « caractéristiques » du jeu dans d'autres contextes, la définition de Deterding ne permet pas de décrire les évolutions et transformations des différentes formes de jeu, pour ne considérer que ce qui est reconnu comme tel à un moment donné. En d'autres termes, elle laisse de côté la question, qui est selon nous centrale, de comprendre quels sont les processus qui vont permettre à certaines situations de devenir « caractéristiques » du jeu pour être acceptées en tant que tel, ce que reconnaît par ailleurs Deterding : « Nous suggérons donc de restreindre la “*gamification*” à la description d'éléments qui sont *caractéristiques* des jeux – des éléments qui se trouvent dans la plupart des jeux (mais pas nécessairement dans tous), qui sont déjà associés avec des jeux et qui jouent un rôle signifiant dans le *gameplay*. Bien sûr, c'est une définition heuristique qui laisse beaucoup de place au débat pour savoir ce qui est “caractéristique” des jeux »⁹⁰. Enfin, l'emploi du terme de *gamification* ne permet pas d'échapper au risque que l'acception première du terme – avec la conception béhavioriste du jeu qui l'accompagne usuellement – ne prévale sur une quelconque définition académique, du fait de sa fortune dans les pratiques. À ce titre, le chercheur Ian Bogost engage ceux qui critiquent les connotations et implications liées à la gamification à ne pas laisser le camp adverse poser les termes du débat. « À la place, concoctez de meilleurs concepts avec lesquels vous pourrez vous opposer »⁹¹.

⁹⁰ *Ibidem.*, NT. p. 4. Termes soulignés par les auteurs du texte, nous reviendrons sur le terme de *gameplay*.

⁹¹ I. Bogost, « Persuasive game: exploitationware », gamasutra.com, 2011, NT, disponible en ligne : http://www.gamasutra.com/view/feature/6366/persuasive_games_exploitationware.php?page=4, consulté le 19/01/12.

II. Cadre théorique pour décrire les processus de ludicisation

Afin de nous distancier des multiples emplois et acceptions des termes de *ludification* et de *gamification*, nous proposons donc de nommer ludicisation ces processus qui consistent à faire entrer un objet dans l'aire du jeu. Plus précisément, il s'agit de pouvoir décrire comment un objet entre dans un processus pour être qualifié et accepté par la suite comme un « jeu », en soulignant que l'acception prêtée à ce terme est relative à un certain contexte socio-culturel. En d'autres termes, il s'agit de comprendre l'apparition et l'évolution des significations attribuées aux phénomènes « ludiques ». Pour ce faire, il faut donc pouvoir décrire de quelle façon les objets qui revêtent d'une façon ou d'une autre une apparence de jeu peuvent s'inscrire à certains égards dans des dimensions que l'on confère usuellement à l'activité dans un contexte social et culturel donné (ce qui permet de reconnaître que « ceci est un jeu »), mais il ne faut pas en exclure pour autant la possibilité de trouver dans ces mêmes objets d'autres caractéristiques qui semblent aller à l'encontre de ces « canons » établis du jeu (« est-ce un jeu ? »). Ce dernier aspect peut en effet amener le terme de jeu à s'appliquer à des réalités à propos desquelles son emploi, récemment encore, eût paru déplacé, voire absurde, pour reprendre une expression de Jacques Henriot⁹².

Un agencement créé par l'attitude ludique

Puisque comme nous l'avons souligné, l'attitude ludique est première dans l'apparition des phénomènes ludiques, dans ce qui fait qu'il y a jeu, il faut tout d'abord revenir sur certains aspects de la définition de cette attitude pour établir notre cadre théorique, cette notion ayant été particulièrement approfondie par le philosophe du jeu Jacques Henriot. L'un des termes centraux employés par Henriot pour la qualifier est de la désigner comme un « procès métaphorique »⁹³, de « l'imaginaire en acte »⁹⁴. Cette assertion rejoint le point de vue de Jean-

⁹² J. Henriot, *Sous couleur de jouer, op. cit.*, p. 31.

⁹³ *Ibid.*, p. 300.

⁹⁴ *Ibid.*, p. 155.

Marie Schaeffer⁹⁵ qui définit le jeu comme « compétence intentionnelle complexe » fictionnelle, acquise à un âge très précoce, qui tire profit d'une structuration mentale « précablée », caractérisée par le fait que le joueur « fait comme si » ce qu'il faisait était autre. Si le joueur d'échecs s'applique à déplacer minutieusement chacune de ses pièces en envisageant le poids que chacune de ses décisions prendra dans la suite du jeu, son geste ne saurait par exemple se résumer à cette seule action pour qu'il puisse effectivement y avoir jeu. Comme le disent les amateurs de jeu d'échecs, il ne s'agit pas uniquement de « pousser du bois ». Pour entrer véritablement dans le jeu, le joueur doit faire comme si le plateau et les pièces qui se présentent à lui ne se résument pas uniquement à ce qu'ils sont, mais sans prendre pour autant le « simulacre » pour la réalité ; il doit entrer dans un univers de sens singulier : il va transposer les choses du monde où il vit dans un ordre nouveau, régi à la fois par des règles de la vie courante et par des règles spécifiques qui n'y ont pas habituellement cours. Mais le joueur ne va pas non plus totalement s'abstraire de la « réalité ordinaire », en ceci jouer ce n'est pas rêver⁹⁶. La notion d'aire intermédiaire d'expérience de Donald W. Winnicott⁹⁷ semble alors tout à fait appropriée pour qualifier cette réalité où se déroule le jeu : « Cette aire où l'on joue n'est pas la réalité psychique interne. Elle est en dehors de l'individu, mais elle n'appartient pas non plus au monde extérieur ». Si la pensée du joueur s'absente dans une aire intermédiaire, l'action du joueur sur le monde est donc tout aussi effective que celle issue d'une autre activité. Elle va donc également s'inscrire dans un certain contexte pragmatique qui lui donne forme. Le jeu n'est pas sans relation avec les dispositifs techniques qui lui donnent forme, avec son époque et son milieu, « comme serait celui d'un dieu s'il lui prenait la fantaisie de jouer. Après tout, l'Enfant divin d'Héraclite, s'il joue, n'est-ce pas, dans les siècles des siècles, à un seul et même jeu : cette petteia à laquelle, précisément, jouaient les contemporains d'Héraclite ? »⁹⁸.

En affirmant que « jouer c'est faire », Henriot affirme aussi qu'adopter une attitude ludique revient à adopter un ensemble de règles qui structurent le comportement⁹⁹, que ces règles aient ou non été préalablement formalisées. Comme nous l'avons vu, jouer comporte un ensemble de règles formelles et informelles, voire implicites, qui dépendent de la situation. Lors d'une partie d'échecs entre deux amis, il va généralement de soi qu'un coup ne doit pas

⁹⁵ J.-M., Schaeffer, *Pourquoi la fiction ?*, Paris, Éd. du Seuil, 1999.

⁹⁶ J. Henriot, *Sous couleur de jouer*, op. cit., p. 221.

⁹⁷ D.W. Winnicott, *Jeu et réalité, l'espace potentiel*, op. cit., p.67.

⁹⁸ J. Henriot, *Sous couleur de jouer*, op. cit., p. 226.

⁹⁹ *Ibid.*, p. 227.

prendre plus d'une heure, les deux joueurs doivent avoir la même facilité d'accès au plateau de jeu et être informés de la même manière de la position des pions, etc. Ces règles ne sont pas explicitées ni questionnées puisqu'elles sont considérées comme « allant de soi ». Ces allants de soi se retrouvent de la même façon dans les pratiques dites « spontanées » et immédiates des jeux d'enfants, lorsqu'ils jouent ensemble pour la première fois sans même avoir à expliciter les règles de leur pratique, ce qui ne veut pas dire cependant que ces pratiques n'ont pas de règles (jouer à l'avion ce n'est pas jouer à faire le train). Dans tous les cas, selon Henriot, les règles sont l'équivalent de fins et leur ensemble va constituer la thématique du jeu. « Si la fillette s'oblige à ce que les fougères ne la touchent pas, ce n'est pas afin de parvenir à l'autre extrémité du jardin. Le but qu'elle se fixe est justement celui-là : traverser le jardin sans que les fougères ne la touchent. La règle fait corps avec le but. [...] Dans un cas semblable, il est impossible de dissocier la règle de la fin poursuivie, autrement dit la règle du jeu... du jeu lui-même »¹⁰⁰. Enfin, il est aussi important de préciser que le joueur ne se fixe pas uniquement des buts, il « agence » pour y parvenir un certain nombre de moyens. « Tout acte de jouer se présente comme une structure opératoire de forme diachronique. Il consiste à œuvrer en vue de la réalisation d'un dessein défini, par l'agencement et la mise en œuvre plus ou moins coordonné de moyens »¹⁰¹. Prenant l'exemple de la guerre, Henriot fait ainsi la distinction entre la fin (soumettre l'ennemi) et les moyens (la violence). La particularité des moyens mis en œuvre par le joueur est qu'ils ne peuvent lui garantir une efficacité assurée. Pour Henriot, jouer c'est faire l'« exercice du possible », sinon on ne joue pas. « Le propre du jeu est de s'élaborer de se poursuivre, d'aller jusqu'à son point d'achèvement dans un climat de constante incertitude »¹⁰². Il est important de préciser que cette incertitude n'est pas simplement le fait de la situation dans laquelle se trouve le joueur mais est avant tout relative à l'individu, l'imprévisibilité dépendant des connaissances du joueur, de sa position dans le jeu : « l'incertitude est le fait de quelqu'un. L'augmentation du nombre et de la richesse des informations tend à la réduire et permet une meilleure prévision. Mais le joueur ne prend ni le temps ni la peine de s'informer suffisamment. [...] Qu'il gagne ou qu'il perde il aura toujours l'impression que les choses auraient pu tourner différemment »¹⁰³.

¹⁰⁰ *Ibidem.*

¹⁰¹ *Ibid.*, p. 221.

¹⁰² *Ibid.*, p. 236.

¹⁰³ *Ibid.*, pp. 237 – 238.

En somme, nous pouvons donc avancer que lorsqu'il adopte une attitude ludique, un individu procède à *l'agencement* d'un ensemble de règles et de moyens (qui structurent son attitude ludique), d'un monde fictionnel (puisque jouer c'est « faire comme si ») et d'un contexte pragmatique (le monde extérieur dans lequel s'incarne le jeu). Il nous semble important de souligner dans cette précédente définition le terme d'agencement, qui est aussi employé à plusieurs reprises par Henriot. Comme l'indique Deleuze, un agencement est « une multiplicité qui comporte beaucoup de termes hétérogènes, et qui établit des liaisons, des relations entre eux [...]. Aussi la seule unité de l'agencement est de co-fonctionnement »¹⁰⁴. Pour analyser l'agencement créé par l'attitude ludique, l'attention se doit donc d'être apportée sur les relations qui s'effectuent entre les différentes sphères du jeu, comme elles peuvent être représentées dans le schéma suivant :

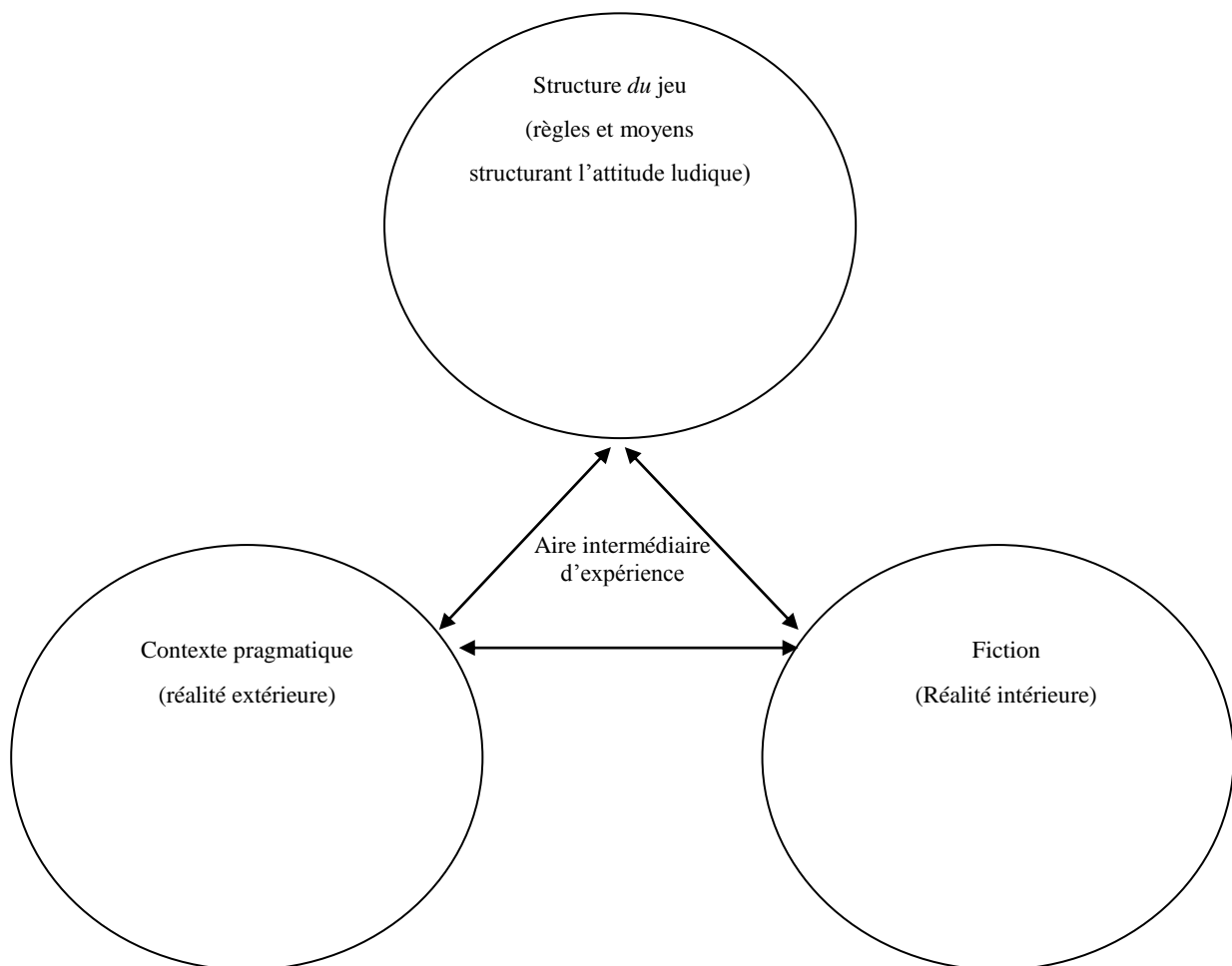


Schéma 1. Un agencement de jeu créé par l'attitude ludique

¹⁰⁴ Deleuze G., Parnet C., *Dialogues*, Paris, Flammarion, 1977, p. 84.

Analyser les agencements produits par l'acte ludique c'est à la fois comprendre comment les règles prennent forme dans un contexte pragmatique donné (qui va aussi avoir une incidence sur leur formulation), comment ce contexte fournit un certain support de fiction pour « faire comme si » (l'attitude ludique oscillant entre réalité intérieure et extérieure, entre engagement et distanciation¹⁰⁵), et comment cette fiction est régie par des règles dont elle permet conjointement l'appréhension (l'utilisation du médiéval fantastique est par exemple très commode dans les jeux vidéo en ce qu'il permet d'identifier facilement qui sera l'ennemi ou encore qui peut apporter son soutien, en jouant sur les références intertextuelles et intermédiales).

Contenus et expressions des agencements de jeu

Comme nous l'avons déjà souligné, même si le jeu n'apparaît véritablement qu'au moment où quelqu'un en adopte l'intention, il est indéniable que tout le monde sait qu'il y a des objets conçus et vendus pour servir « d'outils de jeu ». Une précision doit dans ce cadre être apportée en faisant la distinction entre 1) les structures *de* jeu, qui sont les objets destinés à servir d'outils de jeu et qui comportent notamment un système de règles formalisées pouvant faire l'objet d'une « représentation publique » indépendante du joueur (l'équivalent en anglais du terme « *rules of games* ») et 2) la structure *du* jeu (« *rules of play* »), qui est l'ensemble des schèmes, des règles informelles et formelles que suivent les joueurs lorsqu'ils jouent à un jeu et qui peuvent différer de celles préalablement établies par le jeu (les joueurs peuvent très bien ajouter des règles informelles à un jeu, voire en modifier ses règles durant la pratique et transformer la structure de jeu). Une structure de jeu (« *game* ») fait appel à certaines connaissances ludiques d'un utilisateur cible, à travers des marqueurs pragmatiques qui ont pour vocation à être signifiants pour eux en terme de jeu (*play*). « Ce qui fait l'essence de tout jeu, pourrait-on dire en généralisant, ce n'est, ni sa valeur en tant que divertissement, ni son détachement par rapport à ce que l'on appelle la vie réelle : c'est le fait que la situation à laquelle il donne sens offre un nombre déterminé de caractères objectivement repérables, définissables et analysables »¹⁰⁶.

¹⁰⁵ J. Henriot, *Sous couleur de jouer, op. cit.*, p. 260.

¹⁰⁶ *Ibid.*, p. 218.

Puisqu'il est envisageable, comme le montre Ian Bogost¹⁰⁷, de tisser des liens entre rhétorique et jeu vidéo, nous considérerons que ces caractères qui ont pour vocation de persuader leur destinataire de leur identité ludique et de faire œuvre de médiation ludique constituent ce que nous nommons l'èthos ludique de l'œuvre. Selon Nicole Pignier¹⁰⁸, le concept d'èthos, issu de la rhétorique classique, désignait les traits de caractère que l'orateur devait montrer à l'auditoire pour donner de l'autorité à ce qu'il disait et garantir son discours. Puisque jouer revient (en partie) à « faire comme si », l'èthos ludique va puiser dans des référents fictionnels de sorte à inciter à l'adoption d'une attitude ludique. À ce titre, Jean-Marie Schaeffer affirme qu'il existe un lien fort entre jeu et fiction en postulant l'origine ludique de ce « faire comme si », qui se retrouve dans toute immersion fictionnelle : « Je suis convaincu qu'on ne peut pas comprendre ce qu'est la fiction si on ne part pas des mécanismes fondamentaux du “faire-comme-si” – de la feintise ludique – et de la simulation imaginative dont la genèse s'observe dans les jeux de rôles et les rêveries de la petite enfance. Or, les jeux vidéo mettent en œuvre les mêmes aptitudes : pour pouvoir jouer à un jeu numérique, il faut être capable d'entrer dans un univers régi par la feintise ludique. Ils constituent donc une des portes d'entrées possibles pour la question plus générale des relations entre *jeux* fictionnels et la fiction au sens canonique du terme »¹⁰⁹.

Dans le cadre des TICs, Jean-Jacques Boutaud¹¹⁰ précise que si l'èthos renvoie au travail de l'énonciateur pour construire son monde propre et le faire partager, il faut aussi prendre en compte qu'il s'agit de construire un univers où l'utilisateur peut « se retrouver » et évoluer « en connivence ». Selon cet auteur, l'èthos doit également être abordé comme une notion porteuse « d'un système de valeurs ». Dans notre cas, cela incite également à analyser les valeurs conférées à l'activité ludique par un logiciel pour être actualisé comme jeu. Dans leur ouvrage, *Digital Play*¹¹¹, Kline, Dyer-Witthford et De Peuter identifient par exemple dans les premiers moments de l'histoire des jeux vidéo une prédominance de thématiques fictionnelles liées à ce qu'ils nomment la « masculinité militarisée ». Ces thématiques ont permis l'essor économique du jeu vidéo du fait de son public cible prioritaire, les adolescents

¹⁰⁷ I. Bogost, *Persuasive games*, Cambridge, MIT Press, 2007.

¹⁰⁸ N. Pignier, Drouillat B., *Le webdesign, op.cit.*, p. 52.

¹⁰⁹ *Ibid.*, p.11.

¹¹⁰ J.-J. Boutaud, « Les TIC et l'èthos », in Pignier N., Drouillat B., *Le webdesign*, Paris, Hermes – Lavoisier, 2008.

¹¹¹ S. Kline, N. Dyer-Witthford, G. De Peuter, *Digital Play*, Montreal & Kingston, McGill-Queen's University Press, 2003.

masculins, et de son contexte d'usage initial, les bars et salles d'arcade, qui servaient aussi de terrain d'expérimentation pour développer les jeux sur les premières consoles de salon.

Pour comprendre la façon dont une situation peut être sujette au jeu, il faut également préciser que le jeu ne peut prendre place en toute situation. Par exemple une inondation ne pourrait s'y prêter : « Si l'on se retient de le dire c'est un peu par crainte de heurter l'opinion, de blesser les sensibilités ; mais c'est avant tout parce que les situations que créent de tels événements ne laissent pratiquement aucune place à l'initiative de ceux qui s'y trouvent pris. Ils n'ont pas le choix. Très exactement, ils n'y peuvent rien »¹¹². En somme, certaines situations présentent des caractéristiques qui ne permettent pas aux personnes qui y sont impliquées d'adopter une attitude ludique à leur égard, le fait de ne pas pouvoir mener une action qui ait une répercussion signifiante sur la suite des événements étant l'un de ces aspects (le joueur ne pourra faire l'exercice des possibles dans ce cas précis). « Il faut que le jeu soit joué, mais pour qu'il soit joué, il faut d'abord qu'il soit jouable »¹¹³. Le rapport entre attitude ludique et structure de jeu est donc véritablement à comprendre comme un co-fonctionnement. Si certaines situations ne permettent pas à l'individu d'adopter une attitude ludique, d'autres, en revanche, présentent alors des traits qui rend son adoption plus aisée, elles présenteront une plus grande « jouabilité ». « Je me propose de théoriser sous le nom de jouabilité ce qui, sur le plan purement structural, fait d'une situation un jeu potentiel »¹¹⁴. Par exemple, pour un enfant, il est usuellement plus difficile de jouer durant les cours, alors que la récréation est un moment propice au jeu. Cela ne veut pas dire qu'il est impossible de jouer en classe, mais que la structure de la seconde situation (son système de règles et de contraintes) comporte une jouabilité plus élevée que la première. Il faut à nouveau souligner que la jouabilité d'une situation – son adaptation à une attitude ludique – dépendra de l'individu qui l'actualise. Une même situation peut très bien présenter un caractère de jouabilité pour un individu et tout en étant injouable pour un autre. Par exemple, dans le jeu du morpion, le faible nombre de tours et la réduction rapide des possibilités font que l'exercice du possible (qui est un autre trait de l'attitude ludique) peut être rapidement rendu caduque. En effet, un joueur expérimenté peut facilement gagner ou forcer le nul sans jamais perdre, ceci s'il suit un certain nombre de règles logiques¹¹⁵. Et si les deux joueurs suivent scrupuleusement ces

¹¹² J. Henriot, *Sous couleur de jouer, op. cit.*, p. 193.

¹¹³ *Ibid.*, p. 108.

¹¹⁴ *Ibid.*, p. 217.

¹¹⁵ Les règles logiques de victoire et de nul sont listées sur ce site : http://www.chessandpoker.com/tic_tac_toe_strategy.html

règles, la partie se terminera automatiquement par un nul. Le jeu du morpion risque donc de ne pas être jouable dans ce cas. Dans ce cadre, une situation injouable ne permettra jamais l'adoption d'une attitude ludique, ceci même si elle est qualifiée de jeu. De la sorte, si les promoteurs de certains produits ludo-éducatifs insistent sur le caractère amusant de leur logiciel et n'hésitent pas à les qualifier de jeu, Catherine Kellner montre, en se fondant sur une série d'enquêtes menées auprès des enfants, que ceux-ci ne sont pas « dupes » de la véritable nature de l'exercice qui leur est proposé. « Si structurellement, l'activité n'est pas ludique, ils en sont conscients. Inversement, ils perçoivent bien les situations qui favorisent une attitude ludique de leur part, tout en restant libres de l'adopter ou non »¹¹⁶. Nous entendons donc par jouabilité *le potentiel d'adaptation d'une structure à l'attitude ludique*.

À ce titre, les structures de jeu, c'est-à-dire les productions destinées à servir d'« outils de jeu », sont effectivement conçues pour être (potentiellement) plus adaptées à l'attitude ludique, plus jouables (ce qui ne garantit pas cependant leur usage ludique effectif). Ces considérations ne sont en rien antinomiques avec la définition du jeu (« *game* ») comme processus, tel que l'a défini Malaby. On ne cherche pas en effet ici des caractéristiques communes à tous les phénomènes dénommés jeu mais davantage des facteurs qui permettent au jeu de se réaliser. Malaby esquisse à ce titre, sans le revendiquer, des invariants qui permettent à certaines structures d'être employées comme support possible de jeu. Il avance par exemple qu'un jeu doit permettre à une signification ouverte d'émerger (nous verrons notamment que la jouabilité peut se définir à travers la notion de contingence). Une situation qui ne permettrait pas à cet aspect d'advenir serait impropre au jeu, donc « injouable ». Dans cette même perspective, de nombreuses situations peuvent être jouables sans pour autant être considérées comme des « jeux ». Un logiciel d'apprentissage tel que le célèbre *Logo* de Seymour Papert n'est pas qualifié de jeu, pourtant il comporte une jouabilité suffisante pour permettre à un enfant qui le découvre de jouer avec. Rien n'empêche néanmoins certaines situations d'être plus tard reconsidérées comme des jeux suite à l'évolution des représentations de l'activité ludique. Nous le rappelons, c'est avant tout par convention socio-culturelle que certains objets et systèmes sont qualifiés de « jeux » (*games*).

Ce faisant, en comportant une jouabilité et un éthos donné, une structure de jeu va aussi s'adresser à certains types de joueurs, qui sont susceptibles de disposer ou d'acquérir certaines

¹¹⁶ C. Kellner, *La médiation par le cédérom « ludo-éducatif »*. Approche communicationnelle, Thèse de doctorat en Sciences de l'Information et de la Communication, sous la direction du Pr. Jacques Walter, Université de Metz, 2000, p. 395.

compétences et connaissances ludiques. Elle dessine en somme un certain « joueur-modèle », qui n'est pas nécessairement le joueur empirique mais qui est en tout cas la stratégie interprétative que met en forme la structure de jeu pour constituer l'ensemble de ses interprétations légitimables. Pour le dire autrement, il ne s'agit pas uniquement de raisonner ici en terme de *game design* (qui considérerait une structure de jeu avant tout comme un système de règles) mais d'ouvrir le champ à des recherches qui orientent leur réflexion vers une étude du « *play design* » (il s'agit de décrire la façon dont un système de règles est configuré pour faire vivre à un certain « joueur-modèle » une expérience de jeu singulière). Une étude du « *play design* » revient à modifier le pôle d'attention d'une analyse interne, puisqu'une analyse de contenu devient indissociable d'une réflexion sur le « raisonnement pratique de sens commun »¹¹⁷. Ce changement de perspective s'accorde pleinement à une théorie de la ludicisation qui considère les jeux comme des processus mouvants, non immuables, qui doivent s'adapter à leur contexte pour proposer une expérience de jeu qui fasse sens (il s'agit en somme de prendre en compte la critique que fait Thomas Malaby à certaines approches relevant des *game studies*, qui définissent avant tout les jeux comme des systèmes de règles stabilisés).

Si l'on considère à nouveau par exemple les échecs, les règles telles que l'on les connaît aujourd'hui ont connu de nombreuses modifications avant de se stabiliser sous leur forme contemporaine (le roque n'a par exemple pas toujours existé). Un auteur tel que Thierry Wendling¹¹⁸ montre à ce titre comment l'institutionnalisation et l'internationalisation des compétitions d'échecs au cours du XIXème a mené à l'ajout du pendule de sorte à limiter le temps de réflexion pour l'organisation de rencontres. Cela instaura une modification substantielle des règles (puisque'il devient possible de perdre au temps) de même que de l'expérience de jeu, puisque dans ce cadre les échecs mettent en place une double temporalité, celle des coups de jeu et celui du pendule. Il serait certes possible de considérer qu'il s'agit là de multiples variantes du jeu d'échecs qui ne renvoient pas au « même » jeu, mais il semble difficile d'essentialiser une version du jeu d'échecs, qui serait incontestablement la structure de référence à partir de laquelle procéderait des déclinaisons plus ou moins lointaines, alors même que l'on constate une variation structurelle de ce que l'on nomme les échecs à travers le temps. Comme on le constate avec le cas du pendule, le contexte d'usage donne forme aux

¹¹⁷ Voir A. Schütz, *Éléments de sociologie phénoménologique*, trad. par Blin T., Paris, L'Harmattan, 1998.

¹¹⁸ T. Wendling, *Ethnologie des joueurs d'échecs*, Paris, Presses universitaires de France, 2002.

règles des jeux tout autant que ces règles « produisent » des pratiques de jeu, la structure de jeu témoignant par ailleurs de ce contexte puisqu'elle a été conçue pour en tenir compte.

Il s'agit de ne pas affirmer la primauté de la structure sur le joueur, sans pour autant en minimiser l'importance dans le développement des phénomènes ludiques. Le joueur-modèle témoigne du contexte pragmatique pour lequel la structure de jeu a été initialement conçue, ce qui n'empêche aucunement les réappropriations. Comprendre le rôle du contexte initial dans la mise en forme d'un joueur-modèle et l'itinéraire des appropriations successives de la structure – de même que la complémentarité ou résistance qu'elle offre à ses appropriations – peut être le rôle d'une socio-histoire des jeux vidéo qui reste à faire. De nombreux jeux vidéo, tels que la série des *Sim City*¹¹⁹ (Maxis, 1989 – 2013), sont par exemple aujourd'hui employés en salle de classe alors que ce n'était pas leur vocation première et qu'ils présentent certaines caractéristiques qui peuvent offrir de la résistance à ces nouveaux contextes, par exemple le temps d'une partie, qui peut durer plusieurs jours, voire plusieurs semaines dans le jeu de Maxis.



Sim city 2000, Maxis, 1994

¹¹⁹ Cette série de jeux repose sur le principe de mettre le joueur dans le rôle d'un maire qui doit développer l'urbanisme de sa ville, en gérant à la fois ses économies, le bonheur des citoyens, la criminalité, etc.

Le schéma que nous avons proposé peut donc être modifié de la façon suivante de sorte à prendre en compte l'ensemble de ces considérations :

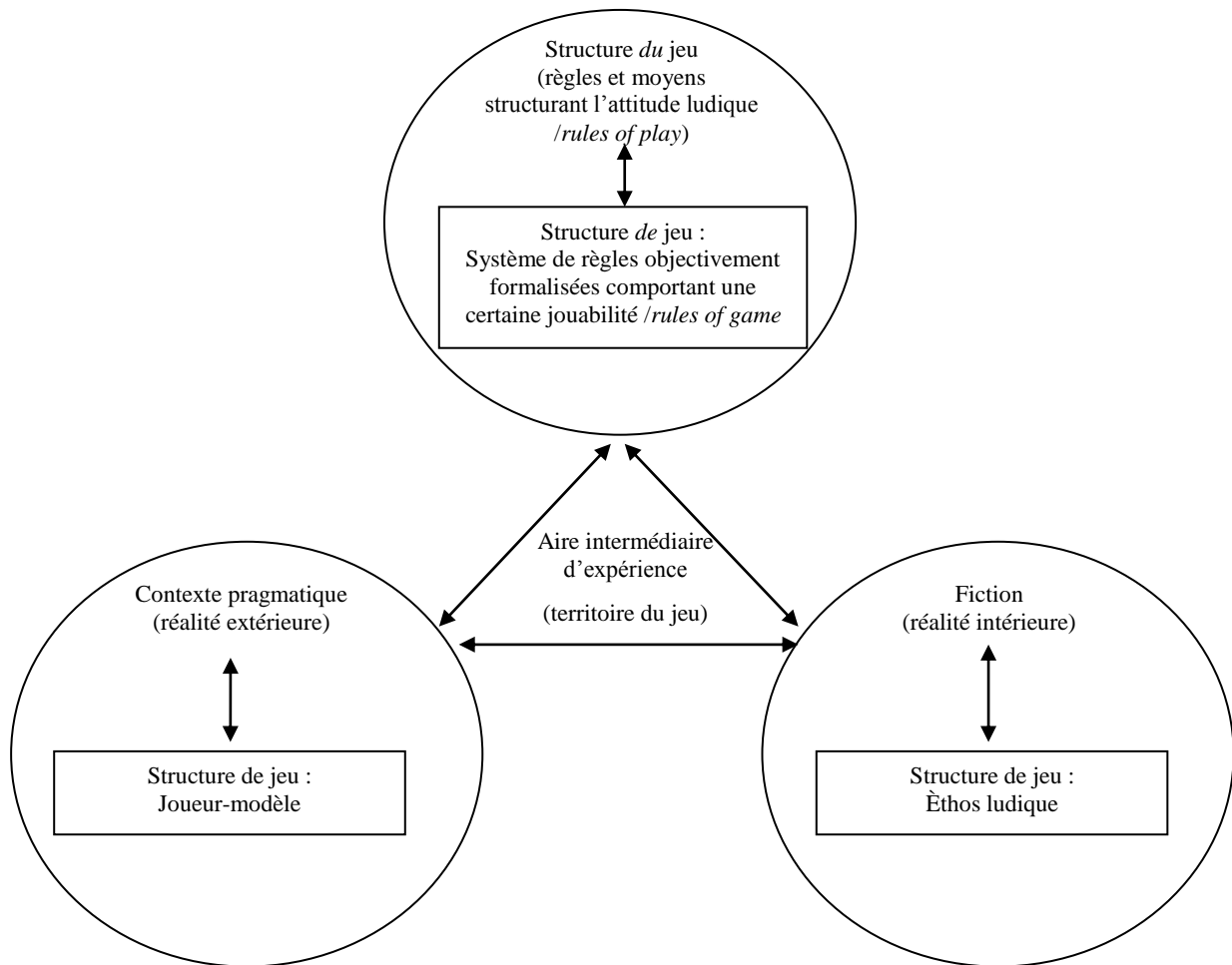


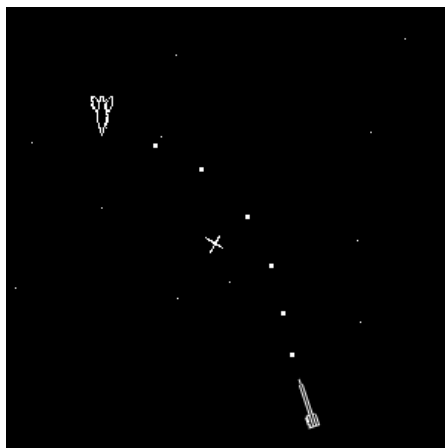
Schéma 2. Contenus et expressions des agencements de jeu

Comme dans tout agencement¹²⁰, dans le cadre des agencements de jeu on peut faire la distinction entre le plan du contenu (la structure de jeu, le *game*) et le plan de l'expression (le *play*, qui entoure dans notre schéma la structure de jeu sur ses différents aspects), les deux étant en présupposition réciproque : le joueur-modèle s'inscrit dans un contexte pragmatique, mais il invite aussi à le produire à travers une certaine stratégie interprétative analysable ; l'èthos ludique puise dans des référents fictionnels et ludiques pour constituer un système de valeur, ce qui aura vocation à persuader son destinataire de jouer (il s'agit d'inciter le destinataire à adopter une posture de feintise ludique en lui déclarant que « ceci est un jeu ») ; les règles de la structure de jeu comportent une certaine jouabilité qui structurera en partie

¹²⁰ G. Deleuze, F. Guattari, *Capitalisme et schizophrénie, Tome 2 : Mille plateaux*, Éditions de Minuit, 1980, p. 629.

l'attitude ludique, celle-ci pouvant amener des modifications dans les règles, que ce soit en ajoutant des règles informelles ou en faisant évoluer la structure de jeu elle-même.

Il est important de préciser que l'acte de jouer, qui procède par agencement, s'inscrit de fait dans un territoire qui fait la singularité de chaque agencement : « tout agencement est d'abord territorial, la première règle concrète des agencements c'est de découvrir la territorialité qu'ils enveloppent, le territoire fait l'agencement »¹²¹. Le territoire du jeu, c'est bien sûr l'aire intermédiaire d'expérience qui fait le lien entre les trois sphères décrites dans le schéma. « Le territoire est fait de fragments décodés de toutes sortes, empruntés aux milieux, mais qui acquièrent alors une valeur de propriétés »¹²². Analyser les territoires de jeu, c'est donc comprendre comment chacun des termes mis en avant dans ce schéma forment, à travers leurs frictions et complémentarités, un agencement particulier. Par exemple, *Spacewar* (Russel, 1962) qui est souvent considéré comme l'un des tous premiers jeux vidéo, était le produit d'un certain milieu, le MIT, même s'il ne résulte pas d'un programme de recherche officiel de l'institut. Il a été développé par et pour des étudiants ingénieurs qui disposaient de certaines compétences ludiques pour l'actualiser, qui partageaient certains référents fictionnels communs (dont une fascination pour la science fiction), de même que certaines valeurs accordées à l'activité ludique. Sa conception s'inscrivait dans une pratique de « *hacking* » qui prônait entre autres la libre circulation de l'information, l'ouverture des objets aux modifications apportées par ses utilisateurs. L'ensemble de ces éléments se retrouvent dans les propriétés de la structure de jeu de *Spacewar*, c'est-à-dire dans son éthos ludique, dans sa jouabilité et dans le joueur-modèle mis en forme.



Spacewar, Steve Russel, 1962

¹²¹ *Ibid.*, p. 629.

¹²² *Ibidem.*

Le jeu était gratuitement diffusé sur le réseau Arpanet¹²³ et était ouvert à la modification de ses joueurs. *Computer Space* (Nutting Associates, 1971), la version commerciale du précédent jeu conçue par Nolan Bushnell, s'inscrivait quant à lui dans un territoire différent et formait de ce fait un agencement tout autre. Développé à destination des bars et salles d'arcade, Bushnell modifia la structure du jeu pour y faire correspondre un modèle économique, celui du monnayeur des bornes d'arcade. Même si les référents fictionnels restaient les mêmes, les valeurs conférées à l'activité étaient dès lors toutes autres de celles des *hackers* qui avaient donné naissance à *Spacewar*. Comme le montrent Kline, Dyer-Whiteford et De Peuter¹²⁴, la marchandisation du jeu entraîne des logiques de restriction d'usages, de normalisation qui rentrent en friction avec les promesses d'exploration libre et ludique qui étaient aussi à l'origine du domaine, la communauté hacker ayant largement contribué à sa naissance. Le joueur-modèle de *Computer Space* ne fut cependant pas modifié et adapté à son nouveau contexte pragmatique (celui des arcades), les compétences ludiques requises étant toujours celles des étudiants ingénieurs des instituts de technologie. La borne d'arcade était exposée au tout venant des bars, qui n'avait pas à l'époque l'habitude de considérer cet objet comme un possible outil de jeu, et qui disposait encore moins du savoir-faire requis pour jouer. Cela entraîna l'échec de *Computer Space*. Cet exemple montre conjointement la nécessité de penser la structure de jeu non pas comme une forme immuable, mais bien comme le résultat d'un processus de mutations, de transformations. La structure de jeu est une forme toujours susceptible de changer et qui peut envahir et coloniser de nouveaux territoires. Cela contribue par là-même à modifier la signification que l'on attribuait à cette activité et à élargir l'idée de jeu à d'autres réalités, ce que montre l'exemple des processus de ludicisation qui traverse l'histoire de *Space War* puis *Computer Space*. « L'agencement se divise aussi d'après un autre axe. Sa territorialité (contenu et expression compris) n'est qu'un premier aspect, l'autre aspect étant constitué par les lignes de déterritorialisation qui le traversent et l'emportent »¹²⁵.

Diagramme de ludicisation

¹²³ Réseau informatique précurseur d'Internet, qui fut essentiellement utilisé par les chercheurs de corporations et d'universités, de même que les militaires.

¹²⁴ S. Kline, N. Dyer-Whiteford, G. De Peuter, *Digital Play, op. cit.*, p.56.

¹²⁵ G. Deleuze, *Foucault*, Paris, Éditions de minuit, 1986, p. 630.

Comme l'indique Henriot, les jeux sont des phénomènes sujets aux variations, ces variations dépendant du temps et de l'espace¹²⁶. Pour Deleuze, les vecteurs de mutation, de variation, sont une des composantes de tout agencement, qui l'orientent vers un devenir. « Pas d'agencement sans territoire, territorialité, et re-territorialisation qui comprend toutes sortes d'artifices. Mais pas d'agencement non plus sans pointe de déterritorialisation, sans ligne de fuite, qui l'entraîne à de nouvelles créations, ou bien vers la mort ? »¹²⁷. Ces variations, ces pointes de déterritorialisation, tracent alors un diagramme, qui est pour Deleuze une notion complémentaire et indissociable à celle d'agencement. Le diagramme est une potentialité de faits, la cause abstraite, des agencements concrets, qui en sont les effets. Deleuze définit la notion de diagramme en se référant à Foucault, qui l'avait employé pour définir, dans *Surveiller et Punir*, le Panopticon, architecture carcérale permettant au surveillant de tout voir sans être vu et aux détenus d'être vus sans rien voir. Pour Foucault, « le Panopticon ne doit pas être compris comme un édifice onirique: c'est le diagramme d'un mécanisme de pouvoir ramené à sa forme idéale; son fonctionnement, abstrait de tout obstacle, résistance ou frottement, peut bien être représenté comme un pur système architectural et optique »¹²⁸. Dans l'optique de Deleuze, le diagramme décrit par Foucault est une « machine abstraite », informelle, elle fait abstraction de ses fonctions et matières, tandis que les agencements concrets procèdent à une « actualisation-intégration » sur des substances et des fonctions, sur des formes de contenu et des formes d'expression¹²⁹ : le Panopticon en tant que diagramme peut s'intégrer et s'actualiser dans les écoles (la fonction est alors d'éduquer, les substances sont les élèves), les usines, les hôpitaux, les prisons, etc.

De la même façon, décrire les diagrammes de ludicisation c'est rendre compte des mécanismes qui président à la mise en forme d'agencements de jeu singuliers. Les jeux témoignent de diagrammes de ludicisation dont les mécanismes s'actualisent dans différentes fonctions et différentes formes : le jeu peut être employé pour divertir, pour informer, pour éduquer, etc. Il prend forme dans la cours d'école, dans le salon, dans les laboratoires d'institut de technologie, etc. La notion de genre dans les jeux vidéo, et son rôle dans les pratiques, montre de quelle façon les agencements de jeu sont traversés par un diagramme abstrait, qui les préside et construit, à travers eux, un réel à venir, des points de potentialité. Une structure de jeu propose souvent par exemple de perfectionner le fonctionnement de

¹²⁶ J. Henriot, *Sous couleur de jouer*, op. cit., p. 15.

¹²⁷ G. Deleuze, C. Parnet, *Dialogues*, op. cit., p. 84.

¹²⁸ M. Foucault, *Surveiller et Punir*, Paris, Gallimard, 1975, p. 233.

¹²⁹ G. Deleuze, *Foucault*, op. cit., pp. 45 – 46.

mécanismes déjà éprouvés tout en apportant certaines variations au système d'origine. C'est le cas d'un jeu comme *Half-Life* (Sierra, 1998) qui reprenait les principaux mécanismes des jeux s'apparentant à *Doom* (Id Software, 1993) tout en les complexifiant.



Half-Life, Valve corporation, 1998



Doom, Id Software, 1993

Il arrive aussi qu'une structure de jeu propose par son système une majorité de modalités d'action véritablement inédites. Certaines de ces modalités acquièrent par la suite le statut de « canons » et servent de briques de base à la structure d'autres jeux, afin que ces derniers soient aussi reconnus comme potentiellement ludiques. On a par exemple pendant un temps parlé de « *Doom-like* » pour parler du jeu s'apparentant à la production d'Id Software. On constate dans ces deux cas, que ce qui opère au centre des mécanismes de ludicisation, ramené à sa « forme idéale », « son fonctionnement, abstrait de tout obstacle », c'est une façon de jouer proposée à l'individu, une modalité d'action qui va ensuite s'incarner et s'actualiser dans un agencement de jeu. « Le genre de jeu vidéo renvoie à ce qu'il y a de plus important pour le joueur : la façon de jouer. Si l'on se penche rapidement sur quelques-uns des termes employés couramment pour classer les jeux, on retrouve en effet de façon très marquée les activités du joueur : jeu de plates-formes (il s'agit de sauter d'une plate-forme à l'autre), jeu de tir (il s'agit de tirer sur des monstres), jeu de rôle (il s'agit de se concentrer sur son personnage – persona - pour le faire progresser), jeu d'aventure (*adventura*, ce qui advient, dit bien le principe du jeu, où il s'agit de faire advenir des événements, du récit, en résolvant des énigmes) »¹³⁰.

En somme, un diagramme de ludicisation repose sur une façon de jouer, qui en constitue son mécanisme de fonctionnement. Mais une façon de jouer ne donne pas par avance sa fonction, sa valeur. Pour une même façon de jouer, il peut y avoir une multiplicité d'agencements, de fonctions (divertir, éduquer, informer,...), de règles qui donnent forme à ce mécanisme, de fictions qui viennent l'habiller, de valeurs conférées, de joueurs-modèles, etc. Il est cependant important de lever une possible ambiguïté. Le genre vidéoludique n'est pas un diagramme car il résulte lui-même de plusieurs actualisations d'un diagramme, il est lui aussi l'effet de processus de ludicisation. Dans cette perspective, chaque agencement effectue un diagramme à différents degrés : « c'est comme des coefficients d'effectuation, et plus le degré est haut, plus l'agencement diffuse dans les autres, adéquat à tout le champ social »¹³¹. Comme l'indique Deleuze, « l'actualisation est une intégration, un ensemble d'intégrations progressives, d'abord locales, puis globales ou tendant à être globales, opérant un alignement, une homogénéisation, une sommation des rapports de force »¹³². Nous verrons notamment en dernière partie que l'histoire du jeu d'aventure, qui a en grande partie concouru

¹³⁰ M. Letourneux, « La question du genre dans les jeux vidéo », in : S. Genvo, dir., *Le game design de jeux vidéo. Approches de l'expression vidéoludique*, Paris, L'Harmattan, 2006, pp. 39 - 54.

¹³¹ G. Deleuze, *Foucault, op. cit.*, p. 48.

¹³² *Ibid.*, p. 45.

à la ludicisation de l'ordinateur individuel, à son acceptation en tant que possible outil de jeu, offre un terrain de recherche particulièrement riche pour rendre compte de différentes actualisations d'un diagramme de ludicisation et la façon dont un agencement particulier a diffusé dans d'autres, en partant du local vers le global.

Aborder les processus d'évolution des agencements de jeu à travers la notion de diagramme permet également selon nous de répondre à l'une des difficultés que présentent les innovations liées aux technologies contemporaines, qui est, selon Yves Jeanneret de

« faire la part de ce qui relève d'un héritage de temps long et ce qui constitue des changements significatifs. En réalité, c'est l'interdépendance de deux temporalités, celle, mémorielle, des héritages structurants et celle, immédiate, des ruptures visibles, qui définit la dynamique de l'innovation. En effet, dès qu'on observe de près les dispositifs, les usages et les discours d'escorte, on constate aisément que beaucoup d'innovations procèdent d'une réécriture décalée de formes et de normes devenues familières à force de circuler largement de longue date. Cependant, la répétition constante du discours sur la nouveauté radicale des pratiques d'un côté, l'apparition régulière d'objets de forme inouïe de l'autre, rendent difficile le discernement entre ce qui est nouveau – ce qui permet des situations de communication inédites et favorise des pratiques différentes du passé – et ce qui est simplement neuf – ce qui apparaît comme une forme inhabituelle. Or seul le retour sur les héritages permet d'évaluer des déplacements et de réelles innovations »¹³³.

Penser les variations entre plusieurs agencements par l'intermédiaire du diagramme qu'ils intègrent et actualisent incite précisément à mettre en évidence le positionnement de chaque agencement singulier vis-à-vis d'un héritage ludique. Certains agencements vont à ce titre, dans un contexte donné, paraître plus typiques que d'autres de ce qu'on pense être un jeu (cette perception pouvant évoluer). Il peut y avoir des périodes de stabilisation (où il y aura parfois « simplement » du neuf) et des périodes de variations, voire de ruptures (des nouveautés). Il y a une histoire des agencements et un devenir et des mutations de diagramme¹³⁴. « Il faut distinguer au sein du concept de diagramme plusieurs états coexistants. Il s'agit donc de tracer la carte d'un rapport de forces en fonction de ses différents

¹³³ Y. Jeanneret, « Rejouer la séduction ludique ? », in : V. Berry, S. Labelle, Dirs., *Jeux vidéo et médiations des savoirs*, Paris, Questions théoriques, 2013 (sous presse).

¹³⁴ *Ibid.*, p. 49.

mouvements immanents. Ce sont eux qui déterminent en retour la possibilité pour l'historien de périodiser »¹³⁵.

Les strates ludiques

Comme l'indique Deleuze, une époque ne préexiste pas aux énoncés qui l'expriment¹³⁶. Il faut en somme repérer la constitution de « strates ludiques » et les rapports qui s'établissent entre ces strates, une strate étant chez Deleuze, une « formation historique », des « couches sédimentaires » constituées de « manière de dire et de façon de voir », « chaque strate est faite d'une combinaison des deux, et d'une strate à l'autre, il y a variation des deux et de leur combinaison »¹³⁷. Les contenus et la façon dont ces contenus s'expriment peuvent varier, faire l'objet de différentes articulations : un même jeu pouvait être vu comme un « simple » divertissement hier mais comme un outil d'apprentissage aujourd'hui, tout en disant une chose similaire (que l'on pense aux usages pédagogiques qui sont faits aujourd'hui de jeux comme *Sim City*¹³⁸ [Maxis, 1989 – 2013]). Il y a de la sorte des manières de dire le jeu et des façons de le voir qui peuvent varier et se combiner différemment, à charge de l'historien de périodiser ces strates et de tracer au sein de chaque strate la carte des rapports de force qui s'effectuent en fonction des mouvements du diagramme : pour les *hackers* des instituts de technologie américains des années 70, il y avait des façons de dire et de voir le jeu, qui était notamment vu comme un modèle de libre diffusion de l'information (les jeux étaient mis en libre circulation sur l'Arpanet), ils disaient la fascination de ses concepteurs pour l'expérimentation technologique ; pour les premiers promoteurs commerciaux du jeu vidéo (notamment Atari), le jeu disait l'avènement des biens expérimentels, qui se consomment dans leur usage, il était donc vu comme un objet technique qui devait présenter une obsolescence rapide (cette approche technologique de l'objet ne manqua pas de faire débat chez les premiers « *game designers* » de jeux vidéo, comme Chris Crawford¹³⁹, qui refusait ces

¹³⁵ I. Krtolica, « Diagramme et agencements chez Gilles Deleuze », *Filozofija I Društvo*, 3, 2009, p. 123.

¹³⁶ G. Deleuze, *Foucault, op. cit.*, p. 56.

¹³⁷ *Ibidem*.

¹³⁸ Comme l'indiquent Hovig Ter Minassian et Samuel Rufat, *Sim city* a fait l'objet de « récupérations pédagogiques », notamment au collège sur le thème des paysages urbains des grandes métropoles d'Amérique du Nord. Voir H. Ter Minassian et S. Rufat, « Et si les jeux vidéo servaient à comprendre la géographie ? », *Cybergeo : European Journal of Geography* [En ligne], *Science et Toile*, article 418, mis en ligne le 27 mars 2008, en ligne, <http://cybergeo.revues.org/17502>

¹³⁹ En 1984, Chris Crawford rédige l'un des premiers ouvrages consacré à ce qu'il nomme l'art du *game design* informatique, où il s'agit notamment de s'interroger sur ce qui fait la qualité d'un jeu vidéo et de quelle façon le médium peut développer son potentiel artistique. C. Crawford, *The art of computer game design*, Emeryville,

considérations pour inciter à voir l'« art du *game design* » comme indépendant des critères de prouesse technologique) ; pour certains artistes et théoriciens d'aujourd'hui le jeu vidéo est vu comme une nouvelle forme d'expression qui peut dire des revendications politiques, sociales, individuelles (que l'on pense au jeu *September 12th* [Newsgaming, 2003] de Gonzalo Frasca).

Le schéma ci-dessous permet de tenir compte de ces différentes réflexions sur diagramme de ludicisation et strates ludiques :

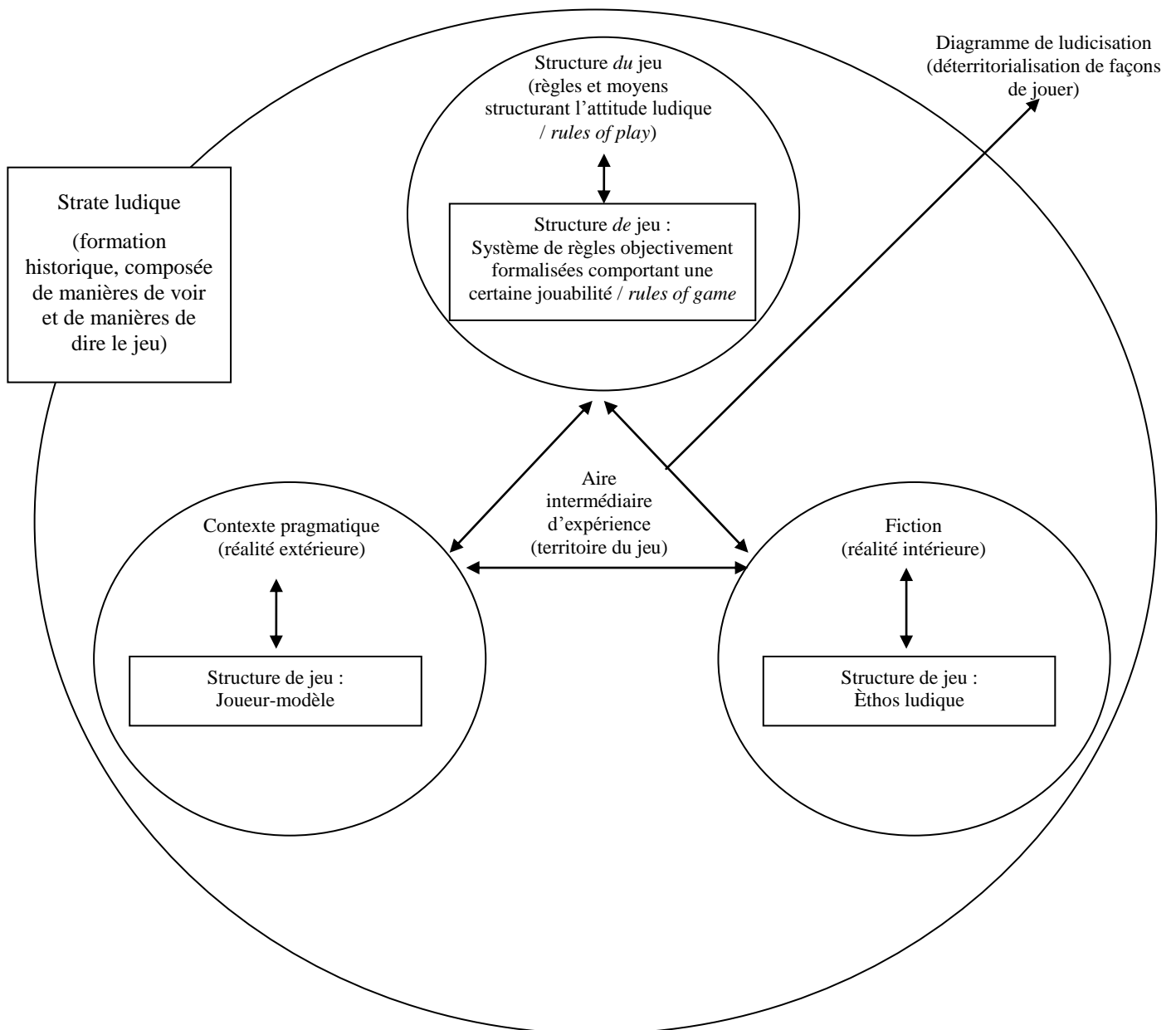


Schéma 3. Agencements de jeu, diagramme de ludicisation et strates ludiques

De multiples entrées pour analyser les processus de ludicisation

Rendre compte des processus de ludicisation nécessite donc en premier lieu de décrire le territoire, l'aire intermédiaire d'expérience, qui constitue chaque agencement de jeu dans sa singularité. Cette description nécessite de rendre compte de l'articulation entre le plan du contenu (le *game*) et le plan de l'expression (le *play*) de l'agencement considéré. Pour cela, trois notions permettent de décrire le co-fonctionnement de ses différents éléments constitutifs. Une description de la **jouabilité** permet de « voir » de quelle façon la structure d'une situation s'adapte à l'adoption de l'attitude ludique ; une description de l'**èthos ludique**, permet de « voir » de quelle façon on guide des individus vers le jeu à travers certains marqueurs pragmatiques qui font sens commun et comment, ce faisant, la structure construit un univers de valeurs propre qu'elle confère à l'activité ; ces deux descriptions permettent alors d'établir le « type » d'expérience de jeu proposé à un certain **joueur-modèle** par une structure de jeu donnée, ce qui témoigne du contexte pour lequel le jeu a été conçu. Comme nous l'avons souligné, il ne s'agit pas ici de prétendre que le joueur-modèle correspond au joueur empirique. À ce titre, de nombreux jeux donnent ouvertement des indications sur le type de joueur-modèle auquel ils s'adressent pour pouvoir être considérés comme ludique. Par exemple, au début des années 80, les premières fictions interactives en mode textuel de la société Infocom comportaient systématiquement sur la jaquette du jeu une indication du niveau de « compétence ludique » attendu par le joueur (niveau « standard », avancé, expert, etc.). Une étude complémentaire de réception d'un jeu peut alors permettre de voir si la stratégie discursive établie par le jeu (la façon dont la structure « dit » le jeu) a suscité une coopération de la part des joueurs empiriques ou si l'on s'inscrit davantage dans le cadre d'une utilisation libre (on rend de la sorte compte de la façon dont la structure est vue, nous reviendrons sur ces distinctions). En rendant compte de l'articulation entre le plan du contenu et de l'expression, il devient possible de mettre en évidence la strate ludique dans laquelle s'inscrit l'agencement et de décrire les logiques de déterritorialisation qui le traversent, afin de comprendre les processus de variation et de stabilisation à l'œuvre. Il s'agit en somme de rendre compte du diagramme de ludicisation que cet agencement actualise.

Les parties suivantes seront consacrées au développement des trois notions clés décrites ci-dessus, et de leurs interactions, afin d'établir une méthodologie d'analyse. En somme, nous allons décliner les différentes relations qu'entretiennent les composantes de l'agencement de jeu pour aborder ensuite la façon dont ces outils d'analyse nous permettent de rendre compte

de diagrammes de ludicisation et de la constitution de strates ludiques, en nous fondant notamment sur l'histoire du jeu d'aventure.

III. Le concept de jouabilité

Force est de constater le caractère polysémique du terme de jouabilité lorsque l'on essaie de rendre compte de son usage courant. Un article en ligne du *grand dictionnaire terminologique de l'office québécois de la langue française* en propose une définition qui reflète cette pluralité d'acceptions. La jouabilité, qui est catégorisée comme appartenant à la fois aux domaines de l'« informatique », de l'« Internet » et des « jeux vidéo », y est désignée comme la « qualité d'un jeu vidéo faisant référence à la facilité de contrôle du jeu, à l'originalité des actions à effectuer, à la cohérence des menus, à la fluidité des mouvements et à leur précision »¹⁴⁰. Plusieurs précisions sont également apportées en ce que le terme serait l'équivalent du mot « *gameplay* » en anglais et que ses « quasi-synonymes » seraient le « plaisir de jeu » et le « plaisir de jouer ». Il est enfin rapporté en note :

La jouabilité, c'est tout ce qui est de l'ordre du jeu, de la manipulation, du plaisir de cliquer, de déplacer des objets et de trouver des choses. En fait, c'est l'ensemble des possibilités interactives offertes par un jeu. La jouabilité, c'est ce qui différencie un jeu vidéo d'un film : ce ne sont ni les graphismes, ni le son, ni les personnages, ni le scénario, mais tout le reste. Le contrôle du personnage, les actions que le joueur peut effectuer, la façon avec laquelle il peut interagir avec l'environnement et, d'une manière générale, tout ce qui est sous le contrôle du joueur, c'est la jouabilité. La jouabilité permet de mesurer la maniabilité et l'ergonomie d'un ludiciel. Dans un sens plus large, le terme *gameplay* signifie "fun" (plaisir en français) ; on peut alors le traduire par plaisir du jeu ou plaisir de jouer¹⁴¹.

Cette brève définition nous semble mériter une attention particulière en ce qu'elle condense plusieurs usages du terme, que l'on retrouve à la fois chez les joueurs, les professionnels du jeu voire dans les quelques articles académiques y faisant référence. Ici liée au seul cadre des jeux vidéo, la jouabilité désigne en premier lieu le lien existant entre la manipulation du contrôleur de jeu et les réponses du système. Cette définition recoupe notamment celle qui est donnée sur un autre dictionnaire en ligne, *Wikipedia* : « Le terme de jouabilité désigne l'ensemble des règles et possibilités régissant le contrôle d'un personnage

¹⁴⁰ http://www.granddictionnaire.com/btml/fra/r_motclef/index800_1.asp , consulté le 19/10/10.

¹⁴¹ *Ibid.*

(ou machine ou entité) par un joueur, via les périphériques d'entrées (notamment une manette de jeu, un clavier ou une souris) dans les jeux vidéo »¹⁴². On trouve également de nombreux usages en ce sens sur les sites spécialisés en ligne. Au sujet de la sortie du jeu de Sega *Sonic Freerider* (2010), qui met en avant l'usage du périphérique *Kinect*¹⁴³ de la console Xbox 360, un journaliste indique de la sorte espérer « que la jouabilité sur ce périphérique en fasse un meilleur jeu que les deux premiers épisodes »¹⁴⁴. On peut noter que la jouabilité est considérée ici comme un facteur de la qualité du jeu, qui peut donc être mobilisé pour en faire la mesure (comme le suggère la première définition ci-dessus). Le site spécialisé *jeuxvideo.com* l'emploie à ce titre comme critère d'évaluation dans ses grilles de « tests » de jeux, en lui allouant une note et en le distinguant de la qualité des graphismes, de la durée de vie, de la bande son et du scénario. Il faut souligner que sur ce site, le terme de jouabilité est présenté comme la traduction française du terme de *gameplay* en anglais, qui « désigne les éléments caractéristiques d'un jeu : son principe, ses mécanismes et les possibilités d'interactions offertes au joueur »¹⁴⁵. L'usage qui en est fait ne renvoie pas de la sorte uniquement à l'aisance de maniabilité et à l'ergonomie du logiciel, puisqu'on trouve dans l'argumentaire des journalistes justifiant la note un ensemble de références à divers aspects spécifiques du jeu vidéo.

À l'occasion du « test » du jeu *A shadow's tale* (Konami, 2010) sur Wii, le journaliste attribue une note de 17/20 en jouabilité, qu'il justifie de la façon suivante : « Ingénieux en bien des points, le *level design*¹⁴⁶ enchante de bout en bout ! De plus, le *gameplay* évolue constamment jusqu'à la fin de la partie, permettant ainsi de renouveler le plaisir. Si les énigmes ne sont pas des plus compliquées, le mélange de réflexion, plates-formes et action est parfaitement équilibré, tenant ainsi le joueur en haleine jusqu'au bout. Les derniers étages sont peut-être un peu trop longs, mais au final, c'est une grosse réussite »¹⁴⁷. On retrouve bien ici un emploi du terme qualifiant « l'ensemble des possibilités interactives » du système, de même que le lien effectué entre ces possibilités offertes au joueur et le plaisir ressenti à les explorer. Si un équivalent semble être fait sur ce site entre le terme de jouabilité et celui de

¹⁴² <http://fr.wikipedia.org/wiki/Jouabilité>, consulté le 21/10/10.

¹⁴³ Périphérique à reconnaissance de mouvements du joueur.

¹⁴⁴ http://www.gamekyo.com/newsfr36544_sonic-free-riders-la-jouabilite-kinect-en-images.html, consulté le 21/10/10.

¹⁴⁵ Le site *jeuxvideo.com* présente un lexique hypertextuel qui est accessible au sein de tout test de jeu, il suffit de cliquer sur un mot technique, présenté dans une police différente du reste de l'article, pour qu'une « info-bulle » apparaisse. La définition que nous citons provient de cette info-bulle attribuée au mot *gameplay*.

¹⁴⁶ Ce terme renvoie à l'architecture fictionnelle qu'explore le joueur.

¹⁴⁷ <http://www.jeuxvideo.com/articles/0001/00013619-a-shadow-s-tale-test.htm>, consulté le 22/10/10.

« *gameplay* » (sur lequel nous reviendrons), il est à noter que cette exacte équivalence ne soit pas toujours retenue, la définition issue de *wikipedia* indiquant par exemple (sans plus de précision) que « la jouabilité a un rôle important dans le *gameplay* », sous entendant de la sorte que les deux termes ne se valent pas.

Quelques articles académiques en anglais tendent à confirmer cette nuance, en employant non pas le terme de « *gameplay* » mais de « *playability* ». Il faut préciser que la notion de « *playability* » a été employée à plusieurs reprises au sein d'articles proposant des méthodologies d'évaluation dans une optique de démarche qualité appliquée aux jeux vidéo¹⁴⁸. Sanchez *et al.* considèrent par exemple la « jouabilité comme la qualité de l'expérience de jeu »¹⁴⁹ et proposent une définition fondée sur la notion d'utilisabilité (« *usability* »), mais appliquée au contexte spécifique des jeux vidéo. Ces auteurs soulignent de la sorte que l'utilisabilité représente une mesure de l'utilisation d'un produit, qui permet aux utilisateurs d'atteindre des objectifs concrets dans un contexte spécifique d'utilisation. Mesurer l'utilisabilité d'un logiciel implique notamment de prendre en compte l'efficacité de son usage, sa facilité d'apprentissage et de compréhension,... Sanchez *et al.* soulignent cependant qu'un jeu peut être considéré comme système interactif « spécial », en ce qu'il est utilisé à des fins de loisirs par des utilisateurs à la recherche de plaisir et de divertissement. Pour ces auteurs, alors qu'un système de bureautique a un objectif fonctionnel clair, dédié à l'exécution d'une tâche, les objectifs de l'usage d'un jeu vidéo sont beaucoup plus diversifiés et subjectifs : « Un jeu vidéo n'est pas conçu pour que l'utilisateur prenne en charge des tâches quotidiennes, mais il a plutôt un objectif très spécifique : faire que le joueur se sente bien quand il y joue »¹⁵⁰.

Dans ce cadre, l'analyse d'un jeu vidéo en terme d'utilisabilité n'est pas suffisante pour les auteurs qui proposent de ne pas uniquement considérer les valeurs fonctionnelles du jeu vidéo mais aussi ses valeurs « non fonctionnelles », du fait des propriétés particulières de l'expérience d'un joueur. Les auteurs vont lister une série de propriétés spécifiques à mesurer, guidées par des objectifs de « jouabilité », ceci afin d'améliorer l'expérience finale du joueur et d'assurer la qualité d'un jeu vidéo. Parmi ces mesures, opérées dans le cadre d'analyses

¹⁴⁸ Sanchez J.L.G, Simarro F.M., Zea N.P., Vela F.L.G., « Playability as extension of quality in use in videogames », *Actes du colloque I-Used 2009*, Upssala, Suède, 2009 ; Desurvire H., Caplan M., Toth J.A., « Using Heuristics to Evaluate the Playability of Games », *Actes du colloque CHI '04 Extended Abstracts on Human Factors in Computing Systems*, Vienne, Autriche, 2004, pp. 1509 – 1512.

¹⁴⁹ *Ibid.* Les auteurs emploient les termes suivants : « Playability as quality of game experience », NT.

¹⁵⁰ *Idem.*

d'usages, on retrouve par exemple le taux de complétion d'un objectif de jeu, le degré de satisfaction du joueur, le degré de personnalisation possible du jeu, etc.

Cette approche évaluative de la jouabilité n'est pas isolée, on retrouve notamment une démarche similaire au sein de l'article « Using heuristics to evaluate the playability of games », co-écrit par Heather Desurvire, Martin Caplan et Jozsef A. Toth. Tout comme dans le cas de Sanchez *et al.*, il s'agit de constater que, du fait des différences d'objectifs entre un logiciel et un jeu vidéo, il y a une nécessité d'aller au-delà de l'évaluation d'utilisabilité de l'interface en prenant en compte des propriétés additionnelles de l'expérience de jeu. Pour ce faire, les auteurs vont formuler une liste d'heuristiques¹⁵¹ qu'ils répartissent en quatre catégories : le *gameplay* (qui est défini comme l'ensemble des « challenges », des objectifs auxquels l'utilisateur doit faire face pour gagner un jeu et qui ne serait pas dans ce cadre un équivalent au terme de jouabilité, qui engloberait le *gameplay*) ; l'histoire de jeu (qui inclut toutes les intrigues et personnages du récit) ; les mécanismes de jeu (qui implique les unités d'interaction avec l'environnement) ; l'utilisabilité du jeu (qui regroupe les éléments employés par le joueur pour interagir avec le jeu, que ce soit l'interface ou les périphériques et contrôleurs de jeu). Une liste de 43 heuristiques permettant l'évaluation de la jouabilité est ainsi dressée, on trouve par exemple dans la catégorie *gameplay* le fait que la fatigue du joueur doit être minimisée par différentes activités et des changements de rythme dans le « *gameplay* », ou encore que le jeu doit être amusant à rejouer, etc. La méthodologie employée pour l'évaluation diffère néanmoins de celle de Sanchez *et al.*, puisque ce sont des évaluateurs experts qui vont appliquer cette grille au jeu à « tester », il ne s'agit plus ici de mener une analyse d'usages.

Cette brève présentation d'articles académiques montre que, tout comme dans le cas des définitions de sens commun, la notion de jouabilité est mobilisée pour caractériser ce qui distingue un jeu vidéo d'un autre logiciel, du fait notamment des vocations accordées par les auteurs à une œuvre vidéoludique (son objectif principal est le divertissement, etc.). On peut également remarquer que tout comme dans les définitions issues du *grand dictionnaire terminologique de l'office québécois de la langue française* ou de *wikipedia.fr* cette notion semble ici liée à celle de jeu vidéo (en tout cas du jeu sur support numérique), de sorte que certaines des caractéristiques de la jouabilité énumérées sont directement issus du vocable

¹⁵¹ Dans leur cadre disciplinaire, les auteurs définissent des heuristiques comme des lignes directrices de conception qui servent d'outils d'évaluation utiles à la fois pour les concepteurs de produits et les professionnels de l'utilisabilité.

informatique (dans leurs heuristiques sur les mécanismes de jeu Heather Desurvire, Martin Caplan et Jozsef A. Toth¹⁵² incitent par exemple les concepteurs à rendre les effets de « l'intelligence artificielle » clairement visibles pour le joueur). L'ensemble des définitions que nous venons de présenter pose de nombreux questionnements au cadre théorique que nous avons élaboré jusqu'alors, ces interrogations nous permettant d'esquisser plusieurs pistes de recherche pour élaborer notre propre approche de la notion de jouabilité.

Pistes pour définir la jouabilité au regard des processus de ludicisation

Comme nous l'avons vu précédemment, penser et décrire les processus de ludicisation implique de refuser une approche essentialiste des caractéristiques que l'on prête usuellement aux phénomènes ludiques, pour accepter leur caractère mouvant et changeant. Dans ce cadre, on comprendra qu'il est nécessaire de nous écarter de précédentes définitions données dans une perspective évaluative de la jouabilité, que ce soit par Heather Desurvire, Martin Caplan et Jozsef A. Toth ou Sanchez *et al.*. Celles-ci se fondent en effet avant tout sur le présupposé qu'un jeu vidéo doit être conçu dans une optique de divertissement, de loisirs, et que c'est cette optique de conception qui va guider la formulation des caractéristiques du jouable, en contraste avec ce qui serait utilisable. Néanmoins, comme le montre le cas des *serious games*, la vocation divertissante d'un jeu n'est pas nécessairement centrale dans son usage. Doit-on pour autant limiter une réflexion sur la jouabilité aux systèmes interactifs conçus dans une optique de divertissement ? Un logiciel de simulation ne pourrait-il comporter lui aussi une certaine jouabilité, soit, dans notre approche, un certain potentiel d'adaptation à l'attitude ludique ? En somme, il nous semble nécessaire de ne pas déduire les caractéristiques du jouable en nous fondant uniquement sur des objets identifiés comme des jeux, car cela risque d'en fixer les caractéristiques en fonction de ce qui est communément reconnu comme appartenant à la sphère ludique, alors que notre objectif est justement de pouvoir analyser ce qui se situe aussi à la marge des normes ludiques et les processus de transformation de ces normes. De la même façon, il apparaît qu'il soit nécessaire de nous détacher, au moins dans un premier temps, du support numérique pour définir les règles qui régiraient les phénomènes de jouabilité, afin de ne pas en déduire des caractéristiques dépendantes d'un support donné, qui est lui aussi issu d'une certain processus socio-technique de conception.

¹⁵² Desurvire H., Caplan M., Toth J.A., « Using Heuristics to Evaluate the Playability of Games », *op. cit.*

Cette interrogation montre également une autre raison pour laquelle il nous semble nécessaire de nous écarter de ces travaux, en ce que ces listes d'heuristiques et ces facteurs de jouabilité ont été formulés dans une optique normative de qualité, Sanchez *et al.* déclarant notamment vouloir participer par leur travaux à l'enrichissement de la norme ISO 25010, qui est un standard de qualité relatif à l'ingénierie logicielle. Dans notre cadre, comme nous l'avons vu, une réflexion sur la notion de jouabilité doit avant tout nous permettre de décrire quels sont les procédés qui permettent à un objet de présenter de façon singulière un potentiel d'adaptation à l'attitude ludique. Notre objectif n'est pas de lister une série de facteurs visant à favoriser la jouabilité d'une situation, mais il s'agit davantage d'élaborer un cadre théorique permettant de l'analyser et de la décrire, ce qui est utile pour la description des logiques de ludicisation du numérique. En ce sens, il ne s'agit pas de porter de jugement de valeur quant à la qualité d'un jeu. Dans notre perspective, un jeu peut fort bien présenter une jouabilité limitée pour faire œuvre de médiation ludique, sans pour autant qu'il soit question de considérer cet objet comme un « bon » ou un « mauvais » jeu ou d'en prédire le succès ou l'échec (nous verrons notamment que certaines applications à succès sur les réseaux sociaux tels que *Facebook* ont une jouabilité volontairement limitée, ce qui n'est pas socialement et économiquement anodin).

Si notre approche s'écarte à plusieurs égards des définitions précédentes, il nous semble cependant nécessaire de relever une série d'interrogations qui en émergent et qui seront le point de départ de notre propre approche du jouable et de sa recontextualisation dans le cadre théorique établi précédemment. On l'a vu, plusieurs définitions insistent à la fois sur la jouabilité comme vecteur de manipulation d'un système numérique (avec des périphériques, des contrôleurs de jeu, par le biais d'une interface, etc.) mais aussi comme l'ensemble de ses caractéristiques internes (règles du jeu, possibilités d'interaction dans le monde fictionnel, etc.). Si l'on définit la jouabilité comme l'ensemble des possibilités interactives d'un système numérique, qu'est-ce qui distinguerait le jouable de l'interactif ? À partir de quels outils théoriques peut-on décrire et rendre compte de la jouabilité ? De quelle façon la manipulation des objets matériels agirait sur le facteur de jouabilité d'une situation de jeu ? En ce sens, en quoi la jouabilité s'exprimerait de façon particulière dans le cadre du jeu sur support numérique ? Pourquoi le terme de *gameplay* est-il fréquemment présenté comme spécifique au domaine de l'informatique et en même temps proche de celui de jouabilité ? Que dire des liens qui sont fréquemment faits entre le plaisir ressenti à jouer et la jouabilité ?

Analyser le jouable par la contingence

Comme nous l'avons vu jusqu'ici, jouer est un style cognitif, un ensemble de procédés interprétatifs caractérisé par le fait que le joueur « fait comme si » ce qu'il faisait était autre. Le joueur va entrer dans un univers de sens particulier. Il va transposer dans une « aire intermédiaire d'expérience » les choses du monde où il vit dans un ordre nouveau, régi à la fois par des règles de la vie courante et par des règles spécifiques qui n'y ont pas habituellement cours. Ces règles peuvent être formalisées et explicitées par avance à l'adoption de cette attitude ou être plus implicites, incorporée comme des allants-de-soi. Il faut alors ajouter que pour être adaptées à la structuration d'une attitude ludique, ces règles doivent permettre aux actes du joueur de comporter une certaine « contingence ».

En effet, de l'ensemble des définitions du jeu l'ayant considéré en tant qu'attitude singulière (au sens de « *play* »), la dimension incertaine des actions menées par le joueur est certainement celle qui retient le plus fréquemment l'attention. Roger Caillois stipule par exemple que « le jeu consiste dans la nécessité de trouver, d'inventer immédiatement une réponse *qui est libre dans la limite des règles* »¹⁵³ en précisant que « le déroulement ne saurait être déterminé ni le résultat acquis préalablement, une certaine latitude dans la nécessité d'inventer étant obligatoirement laissée au joueur »¹⁵⁴. Revenant sur la définition de Roger Caillois, Jacques Henriot souligne cependant qu'il ne suffit pas de qualifier cette activité d'incertaine : de nombreuses activités comportent elles aussi un caractère d'incertitude. Pour Jacques Henriot, le travail comporte par exemple cet aspect : « Le travailleur se lance souvent dans des entreprises dont il ne maîtrise pas toujours le déroulement. Comme le joueur, il s'aventure dans des chemins qu'il connaît mal ; il a recours à des procédés, des outils dont l'emploi comporte des risques »¹⁵⁵. Mais alors que le travailleur va tendre à réduire le champ des possibles pour augmenter l'efficacité productive de son action, le joueur, quand bien même aurait-il calculé les différentes probabilités qui découlent de chaque choix réalisable, sait que le résultat de son action ne peut être donné par avance ; il ne peut déterminer à « coup sûr » laquelle des possibilités qui s'offrent à lui sera la meilleure. Si le jeu ne consiste que dans la succession de décisions uniques, alors le joueur n'a aucune « latitude » dans ses choix, il se contente d'actualiser une proposition tenue pour vraie, qui ne dépend pas de son jeu

¹⁵³ R. Caillois, *Les jeux et les hommes*, op. cit., p.39

¹⁵⁴ *Ibid.*, p. 43.

¹⁵⁵ J. Henriot, *Sous couleur de jouer*, op. cit., p.172

particulier. Plutôt que de calculer, le joueur va donc, selon le philosophe Colas Duflo, « tenter d’agir pour le mieux dans l’incertain »¹⁵⁶ :

La tentation première, lorsqu’on essaie de comprendre l’activité du jeu, c’est souvent de la penser sous le modèle du calcul. [...] Il y a bien sûr du vrai dans cette opinion. Celui qui joue à des jeux de réflexions accomplit de fait un certain nombre de calculs. Mais on ne peut pas réduire cela à l’activité du joueur : d’abord parce que de nombreux jeux ne font pas autant appel aux capacités calculatoires de l’individu, ensuite parce que même dans les jeux de réflexion, restreindre l’activité du joueur à un calcul le rendrait profondément indescriptible et incompréhensible. [...] Mais tout le monde accordera que le joueur d’échecs n’envisage pas tous les coups possibles, et qu’il élimine, sans calcul, la plupart des alternatives autorisées par la règle.¹⁵⁷

Pour cela, Jacques Henriot précise que jouer c’est faire « l’exercice des possibles ». Cette remarque fait écho à plusieurs recherches plus récentes sur le mode de fonctionnement des jeux, ou plutôt sur ce qui fait que quelque chose peut fonctionner comme un jeu (ce qui revient dans notre optique à s’interroger sur ce qui constitue la jouabilité d’une situation). « Pour que quelque chose fonctionne comme un jeu, les règles du jeu doivent fournir différents résultats possibles »¹⁵⁸. Dans son ouvrage, *Jouer et philosopher*, Colas Duflo s’interroge de la même façon sur les conditions de possibilité de l’activité ludique en se demandant notamment comment l’individu qui joue est-il à même de jouer et comment le jeu lui-même fonctionne et que doit-il être pour fonctionner. Pour Duflo, à l’inverse de nombreuses idées reçues, les règles d’un jeu n’ont pas pour fonction de limiter des mouvements, des déplacements ou d’interdire des actions, mais plutôt de produire des possibilités d’actions, de décisions, de choix. « La règle du roque, aux échecs, n’a pas pour but de limiter les possibilités de roquer, mais de les créer. Sans la règle, le roque n’existe pas, il n’a pas de sens »¹⁵⁹. L’auteur prend notamment l’exemple de la différence entre le code de la route et les règles des échecs. Alors que les règles du code de la route limitent l’usage de la voiture celles des échecs n’ont pas pour fonction de limiter les usages des pièces, même si de

¹⁵⁶ C. Duflo, *Jouer et philosopher*, Paris, Presses Universitaires de France, 1997, p. 171.

¹⁵⁷ *Ibid.*, p. 143.

¹⁵⁸ J. Juul, « The Game, the Player, the World: Looking for a Heart of Gameness », in : M. Copier, and J. Raessens, Eds., *Level Up: Digital Games Research Conference Proceedings*, Utrecht: Utrecht University, 2003, en ligne : <http://www.jesperjuul.net/text/gameplayerworld/>, NT.

<http://www.jesperjuul.net/text/gameplayerworld/>

¹⁵⁹ C. Duflo, *Jouer et philosopher*, op. cit., p. 61.

fait ils sont limités, mais de rendre possible cet usage. « Les règles du jeu créent des possibles et donc des options entre lesquelles il faut choisir »¹⁶⁰. De la sorte, pour Duflo, en dehors de ce que prévoiraient les règles, les différentes actions ne feraient pas sens. Mais cela laisse réciproquement une latitude d'inventivité au sein des possibilités d'action proposées.

En somme, comme le fait remarquer Thomas Malaby, l'interprétation du résultat des actions du joueur est liée à l'exercice des possibles que celui-ci opère dans le cadre de son attitude ludique : « Les multiples résultats [...] que génèrent les jeux (qui ne sont jamais parfaitement prédictibles) sont sujets à des interprétations par lesquelles émergent des significations partagées plus ou moins stables culturellement. Le point important à propos de la génération de cette signification est qu'elle est, elle aussi, ouverte. Non seulement les pratiques de jeu changent (c'est-à-dire, la façon dont un jeu est joué), mais les significations que les jeux génèrent peuvent changer elles aussi »¹⁶¹. Cet auteur relève alors que la contingence est un facteur à prendre en considération pour comprendre ce qui peut rendre un jeu convaincant (« *compelling* »). « Par contingence je veux dire ce qui aurait pu être autre »¹⁶². Pour cet auteur, les règles d'un jeu sont conçues et « calibrées » pour générer de la contingence. Les règles des jeux génèrent des conditions reproductibles pour guider l'action et des résultats imprédictibles qui sont alors à interpréter (le résultat doit être signifiant). Pour préciser sa pensée, Malaby indique que les règles d'un jeu diffèrent de celles de la bureaucratie en ce que ces dernières sont destinées à réduire l'imprédictible. Ces règles seraient d'un ordre différent car « elles sont rationalisées au sens Weberien : elles sont destinées à produire des résultats réguliers et cohérents (même si elles échouent en pratique) »¹⁶³.

Cependant, une contradiction apparaît dans l'approche de Malaby, qui indique que les jeux (au sens de « *game* ») sont des processus en perpétuelle construction (qui ne peuvent être réduits à des caractéristiques immanentes ou à leurs règles) tout en soulignant que les règles d'un jeu ont tout de même des attributs spécifiques, notamment celle de générer de la contingence. Plutôt que de concentrer uniquement la réflexion sur les caractéristiques des jeux, cette approche doit selon nous davantage être rattachée à une problématique de jouabilité. Il nous semble en effet nécessaire de ne pas conférer *a priori* des caractéristiques

¹⁶⁰ *Ibid.*, p.72.

¹⁶¹ T. M. Malaby., « Beyond Play. A new approach to games », *Games and culture*, 2(2), 2007, p. 106 .

¹⁶² *Ibid.*, p. 107.

¹⁶³ *Ibid.*, p. 105.

particulières aux règles des jeux, au risque de retomber dans une perspective essentialiste qui définirait par avance ce qu'est ou non un jeu. Rien n'empêche la bureaucratie d'être considérée comme un jeu, selon un certain contexte ou avec l'évolution des représentations culturelles. Il n'en demeure pas moins que les règles adoptées pour structurer l'attitude ludique seraient alors peu jouables, car peu adaptées à la création de « contingence ». *Lorsqu'elles sont adoptées pour structurer une attitude ludique, les règles d'une situation doivent permettre aux actions menées de faire émerger un résultat qui comporte, pour le joueur, un certain caractère contingent. C'est à cette condition que la structure d'une situation, son système de règles, comportera une certaine jouabilité, soit une possible adaptation à l'adoption d'une attitude ludique. À ce titre, les productions destinées à servir d'« outils de jeu » sont effectivement conçues pour être (potentiellement) plus adaptées à l'attitude ludique.*

Il est important de souligner à nouveau que nous nous écartons ici de toute perspective essentialiste car la contingence est toujours interprétée relativement à un individu. Comme nous l'avons déjà souligné en prenant l'exemple du jeu du morpion, une même situation peut très bien présenter un caractère de jouabilité pour un individu et tout en étant injouable pour un autre. Duflo remarque à ce titre que certains jeux peuvent « s'épuiser » lorsqu'à force de pratique l'ensemble de leurs possibilités sont explorées. Le joueur dispose d'un stock de connaissances et de compétences ludiques qu'il va mettre en jeu lors de l'actualisation d'une structure. C'est par ailleurs l'exercice des possibles générés par les règles qui constitue pour Colas Duflo le plaisir spécifique du jeu, qui se conjugue par ailleurs à de nombreux autres plaisirs que l'on peut éprouver en jouant, mais qui ne seraient pas, quant à eux, spécifiques à l'activité (par exemple le plaisir cathartique). Cela rejoint à ce titre le positionnement de plusieurs définitions de la jouabilité (mises en exergue en amont) qui la caractérise comme étant synonyme du « plaisir de jouer ». Même s'il ne souhaite pas faire d'équivalence entre la notion de plaisir et celle de jeu (en ce que cela conférerait déjà à l'activité de nombreuses connotations normatives), Malaby affirme également que l'attrait exercé par les jeux provient notamment du fait qu'ils sont conçus pour faire éprouver de la contingence. Dans cette perspective, une réflexion sur ce qui favorise la contingence, sur la façon dont elle se donne à être actualisée dans une structure à vocation de jeu, peut donc être utile pour comprendre comment un objet donne forme à certaines « règles de base » de la jouabilité.

Typologie de contingences selon Malaby

Pour préciser son propos, Malaby identifie quatre types de contingence régulièrement mis en scène dans les jeux :

- La contingence stochastique, où l'imprédictible émerge d'un processus suffisamment complexe pour produire un résultat apparemment aléatoire, « chaotique ». Malaby prend entre autres l'exemple d'un lancé de dés ou des conditions météorologiques au baseball. Ce dernier exemple est intéressant en ce qu'il montre que des facteurs pré-existants et extérieurs au système de règles formalisées pour le jeu peuvent avoir une incidence sur la jouabilité de la situation. Ils vont faire partie intégrante de la structure de jeu et être actualisés en tant que telle. En somme, les facteurs météorologiques sont sujets au jeu, ils structureront tout autant l'attitude des joueurs que les règles formelles du baseball. Cela montre encore une fois que la structure de jeu n'est pas totalement imperméable au contexte dans lequel elle prend forme (nous y reviendrons).
- La contingence sociale, où l'imprédictible émerge du fait de ne pas être certain du « point de vue de l'autre » (ou de ses ressources, etc.), les jeux tels que les échecs ou le poker reposant en grande partie sur celle-ci. Puisque jouer c'est faire l'exercice des possibles, il ne suffit pas de dire que l'on est incertain ou que l'on devine correctement les informations détenues par autrui, mais il faut agir en fonction de ces suppositions.
- La contingence performative, où le résultat dépend de la performance du joueur et sera qualifiée en terme de réussite ou d'échec. Pour Malaby, de nombreuses compétitions sportives reposent sur la mise en forme de cette contingence, de même que les jeux vidéo les jeux de tir en vue subjective. Notons dans ce cadre que toutes les actions ludiques n'ont pas nécessairement vocation à être qualifiées en terme d'échecs et de réussites. Pour comprendre ce qui permet de donner forme à une contingence « performative », il est possible d'approfondir la réflexion de Thomas Malaby en faisant un lien avec deux types de règles que distingue le ludologue Gonzalo Frasca. Frasca se réfère plus particulièrement à deux catégories employées par Roger Caillois pour caractériser les règles d'un jeu, celles de *ludus* et de *paidia*. Gonzalo Frasca considère que les jeux s'inscrivant dans la catégorie *paidia* sont des jeux présentant avant tout des régularités, tandis que les jeux de *ludus* permettent de discerner un gagnant et un perdant, tout en comportant des règles relevant de la première catégorie. À titre d'exemple, les échecs comportent des règles de *paidia* en ce qu'invariablement un pion se déplace à la fois à chaque tour tandis qu'une règle relevant du *ludus* stipule que la partie se termine si l'un des deux joueurs met le roi adverse échec et mat. Dans

cette approche, Gonzalo Frasca fait la différence entre les règles rendant possible différentes actions du joueur et celles qui viennent stabiliser le sens du jeu en y mettant un terme par une sanction définitive. Mais encore une fois, il est nécessaire de préciser que de nombreuses situations comportent des régularités qui doivent être maintenues et des objectifs à accomplir. Il nous semble donc qu'il ne faille pas limiter ces considérations à la seule sphère des jeux. Dans une perspective de description de la jouabilité d'une situation (reconnue ou non comme un jeu), ces réflexions incitent à décrire à partir de quel moment et sous quelles conditions les actions du joueur vont se stabiliser pour faire acte et être interprétées. Ce type de contingence peut par ailleurs être liée aux deux précédentes.

- La contingence sémiotique, où un caractère d'incertitude accompagne les tentatives d'interprétation des résultats d'un jeu. Malaby prend l'exemple d'un séjour en Grèce où il était fréquemment sollicité pour des parties de Backgammon. Il relève que les prouesses de réussite à ce jeu sont associées de près à la fierté et à l'identité nationale grecque. À force de sollicitations, il devint capable de gagner fréquemment. Ces réussites furent interprétées de plus en plus diversement : « Tu es devenu un Grec, maintenant ! » ou encore « L'Américain malin doit avoir trouvé un nouveau moyen de tricher ». Soulignons également, pour illustrer cette catégorie, que ce type de contingence est récurrente dans les jeux en ligne tels que *World of Warcraft*, où les modifications perpétuelles des règles par l'équipe de développement incitent sans cesse à réinterpréter des résultats qui étaient pourtant donnés comme stabilisés. Le cas le plus emblématique est l'accès au dernier niveau du personnage qui est sans cesse repoussé lors de nouveaux « *add-on* », les avatars perçus comme puissants pendant un temps étant alors dévalorisés et leur statut remis en jeu. En somme cela montre qu'une règle ayant pour vocation d'établir un résultat définitif (de *ludus* pour Frasca) est toujours susceptible de se transformer en règle de répétition (de *paidia*). À travers ces deux exemples, il est selon nous important de constater à nouveau que les jeux présentent une certaine « perméabilité sémiotique », le contexte dans lequel se déroule le jeu ayant un rôle dans sa construction signifiante et en retour les actions menées au sein de celui-ci peuvent avoir des répercussions dans son environnement.

La vocation de ce chapitre étant de montrer l'intérêt de développer une théorie de la jouabilité à partir de la contingence que présente une situation, nous nous concentrerons sur

ces catégories pour exemplifier comment un objet donne forme à certaines règles de base de jouabilité, sans qu'il soit pour autant question de prétendre à une quelconque exhaustivité en terme de méthodologie d'analyse. Cette mise en application nous permettra justement d'établir plusieurs pistes pour la formulation d'un cadre d'analyse du jouable. À ce titre, le réseau social *Facebook* est un bon exemple pour s'interroger sur ce qui fait la jouabilité d'une situation. En effet, même s'il ne se présente pas comme un jeu en tant que tel, les interrogations sur son identité ludique (relevées en introduction) incitent à considérer s'il comporte une jouabilité suffisante pour qu'une attitude ludique puisse être adoptée à son égard. Cela nous permettra conjointement de montrer qu'il est possible d'analyser la jouabilité de situations qui ne sont pas nécessairement reconnues comme des jeux.

L'exemple de *Facebook*

Une étude menée par Valentina Rao en 2008 sur les dimensions ludiques des applications de *Facebook* apporte des éclairages sur la jouabilité singulière de celles-ci. Cette chercheuse mène une réflexion proche de la notre sur la contagion du jeu dans de nombreux secteurs d'activité et sur le *design* de situations favorisant l'adoption d'une « humeur ludique » (« *playful mood* ») qu'elle définit comme une attitude particulière adoptée par l'individu. Elle montre de la même façon qu'au sein de *Facebook* beaucoup d'applications catégorisées comme des jeux (rubrique « *games* » du site) ne nécessitent qu'une action minimale de l'utilisateur (parfois un clic suffit), n'engageant que peu de tâches à accomplir, avec un résultat qui peut être facilement prédictible. La chercheuse prend notamment l'exemple de l'application *Vampires* où une personne peut entre autres choisir d'attaquer un ami au sein de son réseau social (qui doit lui aussi déjà avoir essayé cette application), le résultat du combat (gagnant ou perdant) apparaissant aussitôt la décision de combattre prise : « ce résultat est généralement aléatoire, bien que cela nécessite un minimum de stratégie de choisir de combattre contre les vampires plus faibles plutôt que contre les plus forts »¹⁶⁴. Valentina Rao compare ces applications à des « *casual games* » qui ont la particularité d'être faciles à apprendre, avec des contrôles simplifiés et permettant des récompenses rapides. Néanmoins « alors que dans de nombreux *casual games* l'interaction est si convaincante que l'utilisateur va employer tous les coups à de nombreuses reprises, comme par exemple au

¹⁶⁴ V. Rao, « Facebook Applications and playful mood: the construction of Facebook as a "third place" », *Proceedings of the 12th international conference on Entertainment and media in the ubiquitous era*, 2008, en ligne : <http://www.forumjournal.org/site/issue/special/play/valentina-rao>, NT.

solitaire, la plupart des applications [de *Facebook*] sont jouées (ou exécutées) seulement quelques fois en séquence »¹⁶⁵.

En somme, le champ des décisions possibles à prendre pour le joueur serait très réduit, la contingence performative étant minime, tout comme peut l'être également la contingence sociale dans le cas de *Vampires*, le joueur connaissant préalablement le niveau de son adversaire. Une certaine contingence stochastique existe tout de même lorsque le joueur affronte des joueurs de niveau proche du sien, mais celle-ci peut très vite être rendue caduque en choisissant d'affronter des adversaires plus faibles. Concernant la possibilité d'adoption d'une posture fictionnelle relative à l'activité (où il s'agit de « faire comme si »), Valentina Rao mentionne que le caractère fictionnel est généralement peu développé. Il est davantage « une extension ou une fictionnalisation des activités et persona quotidiennes, trop bref dans le temps et faible en envergure pour entrer dans une dimension proprement fictionnelle, “narrative”, avec une référence constante à des éléments non-fictionnels, d'une façon ironique »¹⁶⁶. Et comme le constate la chercheuse, même dans le cadre de certains jeux plus développés ou plus usuels (jeux de cartes, etc.), les actions du joueur sont toujours mises en contexte dans le cadre plus large du réseau social, avec des encouragements à la comparaison des points par exemple.

Ces différents éléments l'amènent à conclure que de nombreuses applications « ressemblent à des jeux, ont des airs de jeux, mais ne sont pas des jeux »¹⁶⁷. Il nous semblerait plus approprié d'indiquer que leur jouabilité est limitée bien que de nombreux signes (ou marqueurs pragmatiques) incitent l'utilisateur à considérer les applications comme relevant du jeu (« ceci est un jeu »). Cela pourrait sembler contradictoire mais il apparaît néanmoins que cette limitation de la jouabilité n'est pas anodine puisqu'elle incite sans cesse l'utilisateur à recontextualiser son action dans le cadre global au sein duquel elle s'inscrit, le réseau social *Facebook*. Valentina Rao indique à ce titre que si, pour chaque application considérée individuellement, le processus fictionnel est trop fractionné pour faire véritablement sens en lui-même, les utilisateurs sont incités par ces procédés à participer à un processus d'ensemble orienté vers la construction identitaire *via* ce site, la socialisation étant mise en scène par des moments de jeu parcellaires. Rao relève que cela instaure une « glamorisation » des échanges, où les industriels dissimulent la véritable nature d'un espace

¹⁶⁵ *Ibid.*

¹⁶⁶ *Ibid.*

¹⁶⁷ *Ibid.*

de consommation sous des couverts de significations fictionnelles. Il s'agit notamment dans le cas de *Facebook* de faire oublier les intérêts commerciaux sous-jacents, comme le montre entre autres de nombreux débats relatifs à ce site au sujet de la diffusion des données personnelles à des fins mercantiles. Cette dernière réflexion montre alors que la *contingence sémiotique* tient un rôle important sur *Facebook* dès lors que l'on met en contexte les actions réalisées sur les « jeux ».

Une certaine perméabilité s'instaure sans cesse entre ceux-ci et le réseau social dans son ensemble. L'une des stratégies de réussite dans plusieurs jeux peut par exemple être de créer de « faux amis » sur le réseau social pour les ajouter comme compagnons ou adversaires au sein des applications de jeu. Dès lors, si l'on considère que ces applications sont les éléments d'un tout plus large, il faut également considérer que *Facebook* comporte une certaine jouabilité, qui est d'autant plus conséquente qu'elle est sans cesse augmentée de nouveaux composants à vocation ludique (il ne faut pas limiter l'analyse à ce qui est déclaré comme étant des « jeux »). Du fait de cette perméabilité, l'adoption d'une attitude ludique n'est donc pas uniquement encouragée par un certain type d'applications (même si l'étiquette « jeu » n'apparaît pas à tout moment), l'incitation étant plus diffuse. L'attitude ludique s'adapte d'autant plus aisément au réseau social que celui-ci n'est pas exempt de jouabilité. Malaby souligne à ce titre, en considérant le jeu comme lieu de contingence (ou selon nos propres termes, comme lieu d'exercice des possibles), que « si un domaine est suffisamment riche en possibilités, il peut générer pour ses utilisateurs une disposition distinctive (l'*habitus* de Mauss et Bourdieu) sur la façon dont il faut agir en son sein »¹⁶⁸. Cette double logique explique les questionnements quant à l'équivalence effectuée entre ce site et son appartenance à la sphère du jeu (« est-ce un jeu ? »). Ceci n'est pas neutre, comme on l'a constaté quant à la « disposition distinctive » des utilisateurs qui est attendue par les producteurs du site. L'exemple de *Facebook* prouve qu'il est nécessaire de faire la distinction (et de penser l'articulation) entre la jouabilité d'une situation (qui peut ou non être perçue comme un jeu) et les « marqueurs pragmatiques » qui vont inciter le destinataire à considérer un objet comme un jeu. Nous reviendrons sur ce second aspect dans le chapitre consacré à l'éthos ludique.

Éléments pour la formulation d'un cadre d'analyse du jouable

¹⁶⁸ T. M. Malaby., « Beyond Play. A new approach to games », *op. cit.*, p. 107, NT.

Comme le montre la grille d'analyse de la contingence établie par Malaby et l'exemple de son application sur le réseau social *Facebook*, il apparaît que la jouabilité d'une structure de jeu peut se décrire à plusieurs niveaux, qu'il s'agisse de celui du système de règles (comment les règles vont permettre au joueur de faire un certain exercice des possibles), du contexte dans lequel ces règles prennent forme (par exemple quelle sera l'identité du vainqueur dans un tournoi d'échecs), ou du monde fictionnel qu'elles concourent à produire (qui des Zerg, des Protoss ou des Terran remportera la bataille pour la suprématie galactique dans *Starcraft 2* [Blizzard, 2010] ?). Ces différents espaces qui créent la jouabilité ne sont pas séparés mais interdépendants et doivent être considérés comme un tout, comme le suggère Colas Duflo : un objet ludique (qu'il s'agisse de la reine aux échecs, d'une ligne dans la cours d'école pour certains jeux enfantins, etc.) « ne se définit pas par son contenu imaginaire, ni par sa matérialité, mais par la règle que cet imaginaire et cette matérialité incarne »¹⁶⁹. À ce titre, Colas Duflo souligne que les éléments d'un jeu ne peuvent être considérés isolément : le système de règles spécifie en effet les relations dans lesquelles ces éléments co-fonctionnent et se déterminent réciproquement : « jouer au tennis, ce n'est pas simplement taper dans la balle. Chaque coup au tennis s'inscrit et ne vaut que dans un système de relations entre le joueur qui frappe la balle, le filet, le point du court où elle arrive, les déplacement de l'autre joueur, etc. »¹⁷⁰.

Cette réflexion met en évidence une autre condition de réalisation de l'acte ludique, les actions menées par le joueur doivent pouvoir faire sens et être sujettes à interprétation, en somme les actions doivent pouvoir faire acte : « le terme "action" désignera la conduite humaine en tant que processus en cours qui est conçu par l'acteur par avance, c'est-à-dire, qui se base sur un projet préconçu. Le terme "acte" désignera le résultat de ce processus, c'est-à-dire, l'action accomplie »¹⁷¹. Les règles permettent de connaître le résultat des actions au sein de l'aire intermédiaire d'expérience. En effet, le joueur ne peut se tenir à l'observation de la seule réalité ordinaire pour estimer le résultat de son action dans le cadre du jeu. La position des pièces sur un plateau d'échec ne font sens à l'intérieur du jeu que dans la mesure où elles sont mises en relation avec les règles de la structure de jeu. À l'inverse, le résultat d'un jeu ne peut être le fruit de la seule imagination du joueur libéré de toutes contraintes volontairement imposées. Pour le dire autrement, le sens de l'acte de jeu émerge au sein de l'« aire

¹⁶⁹ C. Duflo, *Jouer et philosophe*, op. cit., p.114.

¹⁷⁰ *Ibid.*, p.116.

¹⁷¹ A. Schütz, *Éléments de sociologie phénoménologique*, trad. par Blin T., Paris, L'Harmattan, 1998, p. 53.

intermédiaire d'expérience » du jeu, la perception de cette aire étant conditionnée par l'adoption d'un « style cognitif » particulier. L'intelligibilité de l'action ludique ne se trouve pas dans son accomplissement au sein de la réalité ordinaire mais dans sa réalisation au sein de l'aire intermédiaire d'expérience, comme le montre l'anecdote suivante rapportée par Johan Huizinga¹⁷²:

« Le résultat du jeu, en tant que fait objectif, est insignifiant et indifférent en soi. Le Shah de Perse, qui aurait refusé, de passage en Angleterre, d'assister à une course pour le motif "qu'il savait bien qu'un cheval courait plus vite qu'un autre" avait, de son point de vue, parfaitement raison. Il ne consentait pas à se rendre dans une sphère ludique qui lui était étrangère : il entendait demeurer en dehors. L'issue d'un jeu ou d'un concours n'a d'importance que pour ceux qui entrent dans la sphère du jeu, comme joueurs ou spectateurs (sur les lieux, par radio ou autrement) et ont accepté ses règles. Ils sont devenus et seront des participants du jeu. Pour eux, il n'est ni insignifiant ni indifférent que le vainqueur soit Njord ou Triton ».

Dans notre perspective, *décrire la jouabilité d'une situation nécessite donc d'interroger de quelles façons les actions du joueur sont intégrées dans un agencement pour faire acte et de quelle façon cet acte est « discernable » pour faire preuve de contingence* : « Discernable signifie que le résultat de l'action dans le jeu est communiquée au joueur de façon perceptible. [...] La discernabilité dans un jeu laisse les joueurs savoir ce qui est arrivé quand ils ont effectué une action. Sans discernabilité, le joueur peut aussi bien presser un bouton de façon aléatoire ou jeter des cartes. Avec la discernabilité, un jeu possède les blocs de construction d'un jeu pleinement signifiant »¹⁷³. Nous l'avons déjà souligné, les objets à eux seuls ne peuvent suffire pour faire sens dans le contexte de jeu. Ils doivent être mis en relation avec les règles adoptées par le joueur, qui permettront d'interpréter le résultat des actions. Pour cela le résultat de l'action doit aussi être intégré à l'agencement de jeu : « Alors que la discernabilité des événements d'un jeu dit aux joueurs ce qui est arrivé (j'ai frappé un monstre), l'intégration laisse les joueurs savoir comment cela va affecter le reste du jeu (si je continue à frapper le monstre je vais le tuer. Si je tue suffisamment de monstres, je gagne un

¹⁷² J. Huizinga, *Homo ludens. Essai sur la fonction sociale du jeu*, op. cit., pp. 89 – 90.

¹⁷³ Salen K., Zimmerman E., *Rules of Play. Game Design Fundamentals*, Cambridge, MA, MIT Press, 2004, p. 35, NT.

niveau¹⁷⁴) »¹⁷⁵. Les échecs sont un jeu avec très fort niveau d'intégration puisque même le premier coup joué a une incidence sur l'ensemble de la partie à suivre.

La portée de l'acte de jeu peut être intégrée et générer du sens au-delà du seul système de règles. Pour reprendre les différentes sphères du jeu mises en évidence dans le schéma des agencements de jeu, si dans le cadre du monde fictionnel du jeu la contingence s'exprime à travers la victoire des blancs ou des noirs, elle s'exprime du côté de l'expérience des joueurs par la victoire de l'un ou l'autre individu. Le sens généré par la défaite ou l'échec peut de même, au sein du contexte pragmatique, être intégré à de nombreux niveaux. Il peut par exemple comporter, selon le contexte, un enjeu de confrontation politique et idéologique, comme ce fut le cas lors du championnat du monde d'échecs de 1972, dont la finale, sur fond de guerre froide, a abouti à l'affrontement du soviétique Boris Spassky et de l'américain Bobby Fischer (qui gagna la finale). Comme on peut le constater, la complexité du jeu provient du fait qu'il n'est pas, à l'inverse de ce qu'affirme Roger Caillois, une activité séparée, soigneusement isolée du reste de l'existence. La contingence peut s'exprimer au sein du contexte fictionnel mais aussi pragmatique de l'agencement de jeu. Les liens et les interactions qu'établit la jouabilité entre les différentes sphères constitutives de l'agencement de jeu sont de la sorte à préciser.

Jouabilité des règles

Il nous faut tout d'abord récapituler et développer les différentes relations que nous avons mises en évidence entre la notion de jouabilité et celle de règles. Lorsqu'elles sont adoptées pour structurer une attitude ludique, les règles d'une situation doivent permettre aux actions menées de faire émerger un résultat qui comporte, pour le joueur, un certain caractère contingent. « Les règles du jeu créent des possibles et donc des options entre lesquelles il faut choisir »¹⁷⁶. Pour ce faire, les règles permettent de connaître le résultat des actions au sein de l'aire intermédiaire d'expérience, elles stipulent un ici et un maintenant pour interroger le sens de l'action en cours et faire acte. Le système de règles, que le joueur va consciemment adopter pour structurer son attitude ludique, spécifie de la sorte de quelle façon les éléments de l'agencement co-fonctionnent et se déterminent réciproquement. Cependant, cette structure

¹⁷⁴ Les auteurs font ici référence aux jeux de rôles, où l'accumulation des certaines expériences permettent au personnage incarné par le joueur de gagner des « niveaux » de puissance, qui se traduisent couramment par l'acquisition de nouvelles compétences.

¹⁷⁵ Salen K., Zimmerman E., *Rules of Play. Game Design Fundamentals*, op. cit., p. 35, NT.

¹⁷⁶ *Idem.*, p.72, NT.

de jeu, qui peut faire l'objet d'une formalisation extérieure au joueur (un manuel de jeu, un énoncé de règles, etc.) n'est pas « actuelle », elle demande à être actualisée de façon singulière (chaque agencement de jeu est spécifique). La structure de jeu est un réservoir d'actualités possibles, d'où la propriété des règles d'un jeu de rendre possible un grand nombre de parties : « La partie est la révélation d'une incarnation de la structure et le temps de la partie celui de cette actualisation »¹⁷⁷.

Cet ensemble de possibles peut à ce titre être formalisé dans le cas des jeux les plus simples, comme le montrent en théorie des jeux les représentations sous forme d'« arbre de Kuhn » qui développent l'ensemble des choix possibles et leurs résultats. Ces représentations permettent notamment, une fois l'ensemble des issues possibles formalisées, d'établir quelle stratégie serait choisie par un joueur fictif qui, sur un mode calculatoire, ferait à chaque fois le choix le plus rationnel en envisageant l'ensemble des possibilités offertes. Colas Duflo remarque cependant que ces formalisations ne permettent pas de prendre en compte qu'une structure ludique doit, pour fonctionner, permettre un certain espace d'incertitude pour le joueur. Le joueur tel qu'il est conceptualisé dans la théorie des jeux supprime toute dynamique ludique. Les « joueurs réels » n'ont pas à ce titre de capacités de calcul infinies leur permettant d'envisager le meilleur choix parmi l'ensemble des possibilités que comporte un jeu ou alors selon Duflo quand tout est su, il n'y a plus de jeu. Pour Duflo, en complément des considérations structurales précédentes, il est nécessaire de penser les conditions de possibilité du jeu en fonction de la « compétence ludique » du joueur, cette compétence ne se résumant pas à une activité de calcul. Il s'agit en somme de transformer une structure *de* jeu en structure *du* jeu, de passer du plan du contenu à celui de son expression.

Selon Colas Duflo, la compétence ludique revient tout d'abord à comprendre et à appliquer les règles du jeu, qu'il nomme les règles constitutives. Elles forment le système et rendent possible, produisent, un certain type d'activité (les règles du jeu d'échecs indiquant par exemple que le fou se déplace en diagonale). Il s'agit en somme des règles de la structure de jeu. Colas Duflo distingue également les « règles régulatrices » que le joueur s'impose pour s'en tenir à une « stratégie dominante » de réussite (dans les échecs, le joueur choisirait de placer son fou sur telle case plutôt que telle autre car cela lui permettrait de mettre en difficulté son adversaire, tout en respectant la règle constitutive). Pour Duflo, la compétence ludique désigne alors les connaissances que le joueur a des régularités d'un jeu, soit la

¹⁷⁷ *Idem.*, p.117.

connaissance de l'ensemble des règles constitutives d'un jeu donné, « sans quoi le jeu n'est pas possible »¹⁷⁸ et, à un degré plus ou moins élaboré, la connaissance de règles régulatrices, des plus élémentaires (il vaut mieux éviter de perdre sa reine sans contrepartie) aux plus complexes. Ces règles régulatrices sont l'équivalent des schèmes chez Henriot, les moyens que le joueur met en œuvre pour atteindre les objectifs fixés par les règles. La façon dont les règles constitutives sont ou non respectées, les moyens que le joueur se propose de suivre pour progresser dans son jeu font partie de la structure *du* jeu du joueur.

Rappelons qu'à cet ensemble il faut aussi ajouter des règles implicites, non formalisées par la structure de jeu, car supposées être des allants de soi. En cas de désaccords entre les joueurs, elles peuvent faire l'objet d'explicitation et d'ajout à la structure de jeu, menant alors à sa transformation, de sorte qu'il faut envisager comme dynamiques les rapports qui s'établissent entre une structure de jeu et structure du jeu. « L'histoire des jeux enseigne comment ceux-ci se sont transformés à la suite de la discussion des règles par les joueurs. Aussi faut-il observer que la notion de règle participe de deux plans à ne pas confondre. Si d'un côté, la participation à un jeu implique l'acceptation, mais aussi – souvent – l'examen critique, de ses règles spécifiques, d'un autre côté, cette participation présuppose la reconnaissance de l'idée de Règle qui sous-tend tout jeu »¹⁷⁹. De façon similaire à cette réflexion émise par Thierry Wendling, Olivier Caïra montre dans *Jeux de rôle. Les forges de la fiction* que les situations où les joueurs négocient, adaptent, paramètrent ou créent des règles sont fréquentes dans ce genre de jeux où il ne s'agit pas d'« appliquer mécaniquement les règles, mais à en trouver la juste place dans la partie »¹⁸⁰. L'acte de jeu contient en somme le potentiel de transformer la structure qui l'anime. C'est ce que Katie Salen et Eric Zimmerman nomment par la notion de *transformative play*, qui renvoie à « un cas spécial de jeu (*play*) qui advient quand le libre mouvement du jeu altère la structure plus rigide dans laquelle il prend place. Le jeu ne fait pas qu'occuper et s'opposer aux interstices du système, mais il transforme en fait l'espace dans son ensemble »¹⁸¹. Les règles elles-mêmes comportent un caractère contingent, qui font d'une structure de jeu une forme en transformation perpétuelle, ce que montre par exemple l'histoire du jeu d'échecs et de son institutionnalisation. En somme, comme l'indique Deleuze, tout agencement de jeu comporte

¹⁷⁸ *Idem.*, p. 132.

¹⁷⁹ T. Wendling, *Ethnologie des joueurs d'échecs*, op. cit., p. 45.

¹⁸⁰ O. Caïra, *Jeux de rôle. Les forges de la fiction*, Paris, CNRS Edition, 2007, p. 229.

¹⁸¹ Salen K., Zimmerman E., *Rules of Play. Game Design Fundamentals*, op. cit., p. 305.

un plan de contenu et d'expression, mais il se divise aussi selon un autre aspect qui comporte ses vecteurs de variations et de transformation, ses lignes de déterritorialisation.

Il nous faut ici mentionner une particularité du support numérique quant au lien entre jouabilité et règles, en ce que celles-ci ne sont pas nécessairement données par avance mais peuvent être découvertes de façon dynamique par la pratique même de jeu. Alors qu'il n'est pas possible de jouer à un jeu d'échecs sur table sans en connaître par avance les règles, un logiciel informatique peut laisser au joueur la possibilité de découvrir les règles par essais/erreurs. C'est à cette dynamique d'expérimentation de la structure de jeu par et dans l'action ludique que renvoie le terme *gameplay*. Dans notre perspective, cette notion ne doit pas être considérée comme un équivalent au terme de jouabilité (ce qui justifie par ailleurs que l'on fasse la distinction en anglais entre *gameplay* et *playability*). Comme nous l'avons vu, il est possible de mener une réflexion sur la jouabilité de tout système comportant des règles, qu'il s'agisse ou non d'un jeu. Un logiciel de simulation de vol, *Facebook*, la bureaucratie comportent un potentiel d'adaptation à l'attitude ludique en ce qu'il est possible pour les actions qui sont menées dans ces cadres de faire preuve d'un certain caractère contingent. En revanche, la structure d'un jeu vidéo est conçue et pensée pour faire éprouver cette jouabilité, pour être actualisée de façon ludique. Le *gameplay* concerne donc, du fait de sa dénomination, des objets conçus pour être considérés comme des jeux, dont on va éprouver le caractère jouable et dont les règles se délivreront de façon diachronique, dans la pratique de jeu elle-même, ce que permet le support numérique. Cette dynamique, Bernard Perron et Dominic Arsenault¹⁸² la représentent à travers une série de boucles qui vont former un cycle, ce qui nous semble particulièrement adapté à notre propos. Ces deux auteurs se fondent tout d'abord sur l'analyse du *game designer* Tom Heaton qui indique que le *gameplay* est divisé en unités d'interaction, dont la structure de base serait l'analyse, la décision, l'implémentation et le changement dans l'état du jeu.

« Cette formulation du processus du *gameplay* centrée sur le joueur est correctement fondée, à l'exception de l'assomption commune sur laquelle elle est implicitement basée : que jouer à un jeu vidéo est interactif dans le sens où un joueur peut agir, et que le jeu peut réagir à son action. Mais nous voudrions avancer qu'un jeu vidéo est plutôt une chaîne de réactions. Le jeu n'agit pas tant qu'il réagit à ce que le jeu lui présente, et de façon similaire, le jeu réagit à son

¹⁸² B. Perron, D. Arsenault, « In the Frame of the Magic Cycle: the Circle(s) of Gameplay », in B. Perron, M.J.P. Wolf, dirs., *The Video Game Theory Reader 2*, Routledge, New York, 2008, pp. 109 – 131.

action. Si le joueur tombe sur une porte bloquée, il peut réagir en regardant aux alentours, le jeu réagissant à la manipulation du joystick en tournant la caméra virtuelle ; s'il voit un pied de biche au sol, il peut réagir encore en le prenant et en défonçant la porte. »¹⁸³

De la sorte, il s'agit davantage pour Bernard Perron et Dominic Arsenault de considérer que les jeux vidéo mettent en œuvre une logique d' « inter(ré)action », ceci à travers plusieurs boucles qui composent les cycles du *gameplay*. Chaque boucle se divise en quatre étapes : 1. À partir de la base de donnée du jeu, l'algorithme dessine les graphismes, joue les animations et sons pour représenter l'état actuel du jeu ; 2. Le jeu émet cet ensemble sur les périphériques de sortie (écran, hauts-parleurs, etc.). À ce moment le joueur utilise ses compétences perceptives pour voir, entendre, ressentir ce qui se passe ; 3. Le joueur analyse les données à disposition à travers son savoir antérieur des conventions narratives, de son répertoire de connaissances de joueur, etc. et prend une décision ; 4. Le joueur utilise ses « compétences d'implémentation » (comme la coordination main-regard) pour réagir à l'événement du jeu, et le jeu reconnaît cette entrée. Cette boucle est répétée sans cesse pour créer le cycle du *gameplay*, qui opère donc un aller-retour incessant entre la structure *de* jeu et la structure *du* jeu. Mais selon Perron et Arsenault, même si cette boucle reste la même, progresser dans un jeu requiert de développer sans cesse ses compétences. Considérant l'exemple de *Super Mario Bros.*, ils montrent notamment qu'au début du jeu, lors du premier niveau, les joueurs apprennent tout d'abord les manipulations de base consistant à déplacer le personnage, sauter, etc. avant de rencontrer des épreuves qui nécessitent d'acquérir des compétences plus développées (on saute tout d'abord sur des plateformes immobiles, puis mouvantes, etc.).

Le cadre analytique développé ici pour décrire le fonctionnement du *gameplay* correspond à notre propre perspective dans le sens où l'on y retrouve la nécessité d'interpréter une action qui devra faire sens dans le cadre du jeu, la mise en forme de l'acte dépendant de la compétence ludique du joueur, qui se fonde à la fois sur sa pratique en cours et sur un stock de connaissance. Dans ce cadre, le joueur éprouve la jouabilité du logiciel au moment d'interpréter le résultat des actions (3.) et en faisant le choix des possibles en réaction à l'événement du jeu (4.), à travers les modalités d'action disponibles. Sur support numérique, la jouabilité s'exprime donc elle aussi à travers les possibilités de manipulation établies par les règles, au niveau pragmatique (ne serait-ce qu'à travers les contrôleurs de jeu, qui

¹⁸³ *Ibid.*, pp. 119 - 120, NT.

requièrent une certaine compétence pour être utilisés) et au niveau des résultats qui émergent au sein du monde fictionnel.

Avant de préciser les liens qui s'établissent entre jouabilité/fiction et jouabilité/contexte pragmatique, il nous paraît important de rappeler à nouveau la nécessité de s'écarter de toute approche essentialiste quant aux propriétés du numérique et du *gameplay*. Ce n'est pas parce que le numérique rend possible l'appréhension dynamique des règles par l'action que cette dynamique est systématiquement mise en œuvre de façon équivalente. Si de nos jours, de nombreux jeux comportent des phases « didactiques » consistant à apprendre au joueur en situation de jeu les bases des règles (les jeux n'ayant plus qu'un manuel minimum), il n'était pas rare il y a encore quelques années d'avoir des manuels volumineux où le joueur pouvait apprendre les règles avant de se lancer dans la partie (le manuel d'un jeu comme *Civilization 2* [Microprose, 1996] comportait par exemple 186 pages...). Aujourd'hui la compétence ludique de nombreux joueurs s'est développée suite à des années de pratique et la conception des jeux a elle aussi évolué de sorte à centrer l'apprentissage des règles sur le *gameplay* (afin entre autres de diversifier le public potentiel en rendant plus immédiatement accessible certains genres de jeu). Afin de comprendre les processus de ludicisation du numérique, il est donc nécessaire de décrire de quelle façon les caractéristiques du *gameplay* ont été construites dans le temps, de même qu'il est nécessaire de mettre en œuvre une réflexion sur l'évolution des compétences ludiques requises et acquises par le public des jeux vidéo, qui lui aussi s'est transformé (nous reviendrons plus en avant sur ce point dans le chapitre consacré au joueur-modèle). Cet aspect attirera particulièrement notre attention lorsqu'il s'agira de comprendre certains processus de ludicisation de l'ordinateur individuel à partir de l'étude de l'histoire des jeux d'aventure.

Jouabilité et fiction

Dans son ouvrage ethnographique sur l'univers des jeux de rôles, Olivier Caïra mène une réflexion équivalente quant à la possibilité de comprendre la jouabilité en décrivant de quelle façon celle-ci est intégrée dans la structure de jeu et de quelle façon elle est rendue discernable. En se référant à Erving Goffman, il avance que le jeu n'est pas tant l'incertitude mais la façon dont elle est créée, « maintenue » et « rendue visible » aux protagonistes¹⁸⁴.

¹⁸⁴ O. Caïra, *Jeux de rôle. Les forges de la fiction*, op. cit., p. 212.

Dans le cas du jeu de rôles, les règles – qui permettent d’intégrer et de rendre discernable cette incertitude – ont cependant un rôle « paradoxal » :

« Elles doivent simuler de manière fidèle un univers de fiction. Or la fidélité d’une simulation se juge d’ordinaire à l’aune de données documentaires qui, en l’espèce, n’existent pas. De ce paradoxe découle un point essentiel pour la compréhension des jeux de rôle : les règles créent l’univers autant qu’elles le reflètent. La notion de fidélité se détache donc de celle de réalisme [...]. Un système de règle qui affligerait James Bond d’une entorse ou Conan de douleurs lombaires ne serait pas “fidèle” aux yeux des joueurs, au sens où il produirait constamment, au nom d’un réalisme incongru, des résultats invraisemblables dans les univers de Ian Flemming ou de Robert E. Howard ».

En somme, pour Olivier Caïra, dans les jeux de rôles, les règles doivent « trouver un équilibre entre “jouabilité” et vraisemblance »¹⁸⁵. Cette réflexion incite dès lors à comprendre la nature des liens qui peuvent s’établir entre la jouabilité des règles et la fiction que tout jeu génère. Pour faire référence au schéma des agencements de jeu que nous avons représenté en amont, il s’agit de comprendre comment ces deux sphères peuvent co-fonctionner en formulant les outils théoriques permettant la description de leurs relations. À ce titre, le travail mené par Olivier Caïra comporte plusieurs pistes pour établir les fondements de ce cadre descriptif.

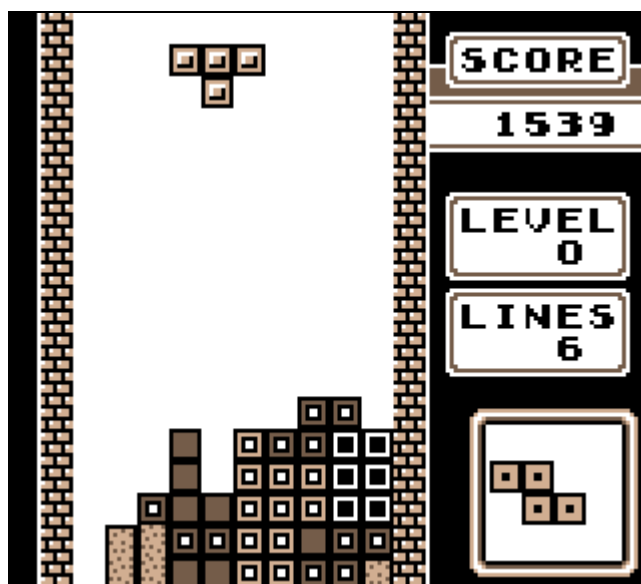
Ce chercheur distingue en effet deux « grandes formes » d’expression fictionnelle. D’une part la formulation de versions d’un monde alternatif, d’autre part l’usage d’un modèle logicomathématique affranchi de toute obligation d’adhérer au réel (ce dernier mode d’expression fictionnel étant selon lui encore aujourd’hui le parent pauvre des théories de la fiction). En somme, il serait possible dans le cadre des jeux de distinguer les fictions qui présentent une diégèse et d’autres qui n’en comportent pas¹⁸⁶, bien qu’elles restent actualisées sur le mode du « faire comme-si », de la « feintise ludique »¹⁸⁷. *Tetris* et *Super Mario Bros.* comportent bien une dimension fictionnelle lorsqu’ils sont actualisés. Jouer à *Tetris* c’est faire

¹⁸⁵ *Ibid.*, p. 55.

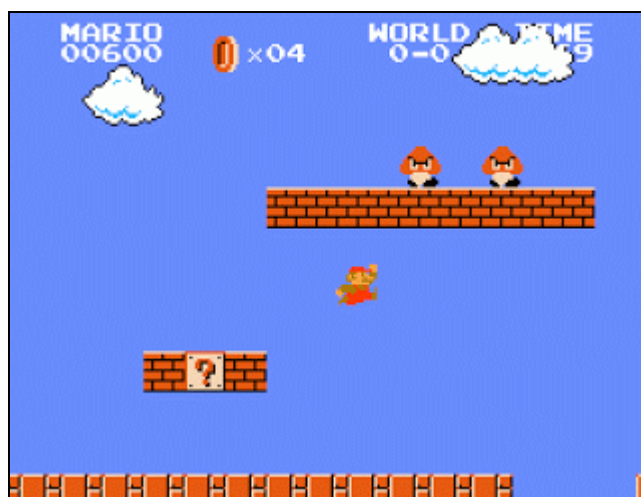
¹⁸⁶ Il est utile de rappeler que, selon Roger Odin, le concept de diégèse a été introduit dans le vocabulaire de la filmologie par Étienne Souriau en 1951 pour dénommer tout ce qui appartient, dans l’intelligibilité, à l’histoire racontée, au monde supposé ou présupposé par la fiction du film. La définition que donne Gérard Genette de ce terme précise par ailleurs que dans sa perspective, la diégèse ne serait pas tant l’histoire, mais l’univers où elle advient. Si ces définitions peuvent s’appliquer à des jeux comportant effectivement une histoire, elle est plus difficilement applicable à d’autres types de jeux tels que le célèbre *Tetris*. Où se situeraient dans ce cas la diégèse en l’absence de tout personnage et d’histoire racontée ? Voir G. Genette, *Palimpsestes. La littérature au second degré*, Paris, Seuil, 1982 et R. Odin, *De la fiction*, Bruxelles, De Boeck Université, 2000.

¹⁸⁷ J.-M., Schaeffer, *Pourquoi la fiction ?*, op. cit.

comme si ce qui défile sur l'écran vidéo est plus qu'un simple amas de pixels défilant. Jouer à un jeu vidéo ne revient pas à croire que l'on interagit avec une machine pour avoir un effet sur le monde réel¹⁸⁸. Cependant, *Tetris*, contrairement à *Super Mario Bros.*, ne demande pas à l'individu de définir une diégèse (au sens d'univers dans lequel va prendre place une *histoire*), comme c'est le cas pour *Mario*. Tous deux, en tant que jeux, constituent par contre des aires intermédiaires d'expérience.



Tetris, version Gameboy, Nintendo, 1989



Super Mario Bros., Nintendo, 1985

« D'ordinaire, ces modes de communication sont totalement séparés : d'un côté le roman, la pièce de théâtre, le film ou le conte ; de l'autre les échecs, l'énigme logique, le

¹⁸⁸ B. Perron, D. Arsenault, « In the Frame of the Magic Cycle: the Circle(s) of Gameplay », *op. cit.*

sudoku ou la belote. Les jeux de simulation constituent un pari philosophique intéressant : proposer conjointement univers de fiction et un corpus cohérent de règles qui soient en accord avec les représentations que les joueurs s'en font »¹⁸⁹. En se référant à Douglas Hofstadter – qui étudia le lien entre fiction poétique et les modèles logicomathématiques (notamment à travers l'œuvre du peintre Escher) –, Olivier Caïra avance que ce cas de concordance entre les règles et un univers de fiction peut être considéré comme un « isomorphisme ». Hofstadter précise dans son ouvrage *Gödel, Escher, Bach*, que ce terme « s'utilise lorsque l'on peut établir des associations entre deux structures complexes de telle sorte qu'à chaque partie d'une structure corresponde une partie de l'autre structure. (Cette correspondance devant se situer au niveau des rôles joués par ces parties dans leurs structures respectives.) »¹⁹⁰. Le rôle d'un objet ou d'un personnage dans la diégèse permet dès lors de comprendre et/ou d'appréhender certaines règles qui le régissent : dans un univers d'*heroïc fantasy*, un dragon sera synonyme d'ennemi puissant, de même que dans un jeu de science fiction comme *Doom* (Id Software, 1993), l'arme la plus dévastatrice du jeu est aussi celle avec la représentation graphique la plus impressionnante (le BFG 9000, abréviation élégante du bien nommé *Big Fucking Gun*¹⁹¹). Dans un cas d'isomorphisme, les règles ont donc pour vocation de simuler fidèlement l'univers produit, si bien que le centre de référence est avant tout l'univers de fiction, les règles étant évaluées à l'aune de leur « fidélité » par rapport aux représentations que le joueur a de cet univers.

Sur ce point, Jesper Juul remarque cependant que la concordance entre règles et univers de fiction à simuler n'est jamais totale, du fait de l'incomplétude fondamentale des univers de fiction. « Aucune fiction n'existe qui spécifie complètement tous les aspects d'un monde fictionnel. [...] Par exemple, il n'est pas possible de déterminer le nombre d'enfant qu'a Lady Macbeth – c'est une question indécidable. [...] Dans la plupart des cas, l'incomplétude d'un monde fictionnel laisse l'utilisateur avec un nombre de choix dans la façon d'imaginer le monde »¹⁹². En d'autres termes, il n'y a jamais de concordance totale entre l'ensemble des attentes relatives à un monde fictionnel et les règles qui permettent effectivement de le simuler. Dans un jeu vidéo, cela se traduit entre autres par l'impossibilité d'agir avec la totalité des éléments du monde représenté, de toutes les façons imaginables, même si la

¹⁸⁹ O. Caïra, *Jeux de rôle. Les forges de la fiction*, op. cit., pp. 205 - 206.

¹⁹⁰ D. Hofstadter, *Gödel, Escher, Bach*, Paris, InterÉditions, 1975, 1998, p. 57.

¹⁹¹ Que l'on peut tout aussi élégamment traduire par « putain de gros flingue ».

¹⁹² J. Juul, *Half-Real*, Cambridge, MIT Press, 2005, p. 122 – 123.

puissance de calcul d'un processeur permet de régir un nombre de règles infiniment supérieur à celui d'un jeu de rôle « sur table ».

Jesper Juul avance également qu'en plus de ne pas paraître complet, le monde fictionnel d'un jeu peut sembler « incohérent ». Il n'y a pas de justification diégétique au fait que Mario ait trois vies dans *Donkey Kong* (Nintendo, 1981), ni même qu'il puisse mourir et revenir aussi tôt. On ne nous donne pas non plus de raisons particulières aux échecs pour expliquer le mode de déplacement de la tour en comparaison du fou. En somme, selon nous, si d'un côté il est possible de discerner un isomorphisme entre un système de règles et une diégèse, il faut aussi considérer qu'à l'opposé, le système de règles peut faire preuve d'« automorphisme » par rapport à la fiction qu'il suscite. Les règles engendrent une fiction qui ne fait référence qu'aux règles elles-mêmes et ne se justifie que par elles. Nous sommes ici dans le cas de la deuxième forme d'expression fictionnelle discernée par Caïra, celle du modèle logicomathématique affranchi de toute obligation d'adhérer au « réel » ou à un autre univers de référence. Il ne s'agit donc pas d'incohérence des règles, elles ont leur propre cohérence interne. Le fait que les figures de *Tetris* soient composées de 5 unités (ce qui forme des tetraminos) n'a pas de justification diégétique particulière (bien qu'il peut y avoir une justification des règles vis-à-vis du contexte pragmatique, comme nous l'avons déjà vu à propos du pendule aux jeux d'échecs). Alors que dans un cas d'isomorphisme, le centre de référence est avant tout l'espace fictionnel (les règles tendent à respecter les contraintes établies par la diégèse), dans le cas d'automorphisme le rapport s'inverse et ce sont les règles qui deviennent le centre de référence de l'espace fictionnel.

Bien sûr, comme nous l'avons mentionné dans le cas de *Donkey Kong*, un même jeu peut comporter des règles qui s'inscrivent dans ces deux logiques. Les règles du jeu d'échecs présentent par exemple un faible degré d'isomorphisme avec l'univers diégétique, la concordance des rôles se situant essentiellement dans l'importance attribuée à la valeur de chaque pièce (le roi et le reine sont des plus importantes que les autres et à protéger en priorité, etc.). Le rapport entre règles et fiction est également fluctuant, ce qui fait toute la complexité d'un jeu sur ce point, l'actualisation d'une structure de jeu se faisant à travers une progression temporelle, de façon diachronique. Pour cette raison, le lien unissant le système de règles et l'espace fictionnel (qu'il s'agisse ou non d'une diégèse) est à envisager dans une perspective d'agencement plutôt que dans une optique systémique. Les différents éléments de

l'agencement sont dans un processus de co-fonctionnement, avec leurs complémentarités et frictions éventuelles :

Le concept de système, dans les sciences naturelles comme dans les sciences humaines est lui aussi fondé sur la conception des relations entre éléments qui forment un tout. Les relations entre les différentes parties d'un système sont nécessaires. Par conséquent, la défaillance de l'une de ces relations conduit à celle du système entier. [...] Dans la théorie de l'agencement, les relations entre les parties sont pensées différemment : les éléments sont intégrés au tout par des relations contingentes (non nécessaires). En d'autres termes, les relations peuvent changer à tout moment et les parties peuvent se défaire d'un agencement et en rejoindre d'autres, y compris en y tenant des rôles distincts. Cela invite à appréhender les relations entre les éléments depuis une perspective historique et empirique, davantage que d'un point de vue purement théorique, comme pour le concept de système.¹⁹³

La façon dont va s'exprimer la jouabilité de la structure de jeu va donc fortement dépendre du rapport qui va s'établir entre les règles et la fiction, de la variabilité du centre de référence dans la construction fictionnelle. Les réflexions précédentes nous fournissent des outils permettant d'appréhender et de décrire de façon empirique les relations entre ces deux sphères. À quel niveau et comment le jeu fait-il preuve de contingence ? Comment le joueur peut-il être amené à entrevoir l'espace des possibles qui s'offre à lui et comment en fait-il l'exercice ? Est-ce avant tout les attentes véhiculées par la diégèse, et l'isomorphisme des règles avec celle-ci, qui vont permettre au joueur d'estimer ses possibilités d'actions et la façon dont elles peuvent avoir un résultat signifiant ? Ou est-ce avant tout les règles qui vont transmettre leur propre logique et permettre au joueur d'évaluer le résultat de ses actes ?

Ces différentes questions constituent des guides pour décrire lors d'études de cas les liens qui s'établissent entre jouabilité et fiction. Les réponses que l'on peut y apporter dépendent de chaque structure de jeu et de la façon dont elle est actualisée, selon notamment la compétence et les connaissances ludiques du joueur (d'où la nécessité d'appréhender les éléments d'un agencement dans une perspective « empirique »). Un joueur d'échecs expert pourra se passer de plateau pour faire sa partie et se représenter les différentes possibilités qui lui sont offertes par l'intermédiaire d'un graphe, qui est un arbre d'analyse dont les branches

¹⁹³ S. De Paoli, A. Kerr, « L'agencement de la triche. Aborder la triche dans les MMORPG comme un imbroglio », *Réseaux*, Vol. 30, 2012, p. 244.

sont utilisées pour noter les différentes variantes envisagées¹⁹⁴. Dans ce cas, le modèle logicomathématique sous-jacent à la structure de jeu devient le centre de référence de l'expérience ludique, même si celle-ci ne peut se résumer à ce seul modèle. « C'est dans leur expérimentation quotidienne, dans les conflits qui les accompagnent, que les règles accèdent à la réalité pour les joueurs »¹⁹⁵. Dans cette perspective, pour un joueur novice un plateau d'échecs où la représentation des pièces est en adéquation avec leur dénomination facilitera certainement l'actualisation fictionnelle, l'appréhension du rôle de chaque pièce et les possibilités d'action. Le jeu vidéo *Battle Chess* [Interplay Entertainment, 1988] est à ce titre reconnu pour avoir donné des représentations réalistes à chaque pièce en leur attribuant des animations propres, que ce soit dans les mouvements ou les combats.



Battlechess, Interplay, 1988

De même, si la jouabilité des règles peut s'exprimer au sein de la fiction engendrée par le jeu, il faut aussi rappeler que le résultat d'une action peut également être signifiant au sein de la « réalité ordinaire » du joueur. Comme le montre par exemple l'ethnographie menée par Olivier Caïra sur les pratiques des « rôlistes », « il n'y a donc pas, à proprement parler, d'éléments "parasites" dans une partie de jeu de rôle. Le quotidien devient matière à jouer ; le jeu fonctionne en permanence sur différents degrés de prise au sérieux. Les objets sur la table

¹⁹⁴ T. Wendling, *Ethnologie des joueurs d'échecs*, op.cit., p. 216.

¹⁹⁵ *Ibid.*, p. 46.

deviennent aussi mixtes que les joueurs : un verre retourné fera une excellente table de taverne ; deux crayons parallèles formeront un couloir. [...] L'extrême fluidité de ces changements de degré, également observée par les américains Gary Alan Fine et Daniel Mackay, reflète une tendance forte de la fiction contemporaine : l'abaissement des barrières entre œuvres de genre et parodies. Le caractère collectif, mathématique et semi-improvisé du jeu de rôle favorise ces manifestations de réflexivité. Les rôlistes multiplient les clins d'œil montrant qu'ils n'ont "qu'un pied" dans le monde fictionnel, qu'il savent "faire la part", non seulement du réel et du fictionnel – c'est tout de même facile autour d'une table –, mais surtout des différents registres de la fiction »¹⁹⁶. D'ailleurs, ce sociologue indique que « faire la part » est une compétence dans ce genre de situation, qui implique une retenue quant à son engagement dans l'action : « à tout moment, on peut être surpris comme étant trop engagé pour saisir une plaisanterie »¹⁹⁷.

On peut relever que le jeu apparaît bien ici comme une aire intermédiaire d'expérience, fluctuant entre la prise en compte des règles, la construction d'une fiction et le contexte dans lequel la partie prend forme (être autour d'une table entre ami peut par exemple faciliter le fait de savoir « faire la part »). Afin de formuler l'ensemble de notre cadre descriptif du jouable, il nous reste donc à considérer les liens qui peuvent s'établir entre jouabilité et contexte pragmatique.

Jouabilité et contexte pragmatique de la structure de jeu

Comme nous l'avons déjà souligné, le jeu, que ce soit dans son contenu ou dans son expression, n'est pas sans relation avec les dispositifs techniques qui lui donnent forme, avec son époque et son milieu. Jouer au tennis en salle, sur terre battue, sur gazon, par vent fort, au soleil ou sous la pluie, changera nécessairement l'expérience de la jouabilité, tout comme la compétence ludique du joueur aura une incidence sur la façon dont le jeu s'exprime. De même, l'expérience ne sera certainement pas la même s'il s'agit de la finale de Wimbledon ou d'un match d'entraînement entre deux amis. Il nous semble nécessaire de préciser le sens, ou plutôt les sens, qu'il est possible de donner à la notion de « contexte pragmatique », ceci pour développer la relation entretenue avec la jouabilité d'une structure de jeu.

- **Le cercle magique et la théorie du jeu comme système ouvert ou fermé**

¹⁹⁶ O. Caïra, *Jeux de rôle. Les forges de la fiction*, op. cit., p. 202 - 203.

¹⁹⁷ *Ibidem*.

Toute la difficulté dans le cadre du jeu est délimiter l'espace qu'englobe le jeu et ce qui lui est extérieur, ce qui l'entourne. Cette question est au centre de nombreux débats car elle interroge la définition même que l'on donne à ce qu'est un jeu. Un auteur comme Roger Caillois considère que le jeu se déroule dans un espace et dans une temporalité séparée de la vie courante, ce postulat étant notamment remis en cause par des auteurs comme Jacques Henriot ou encore Patrick Schmoll. Au sein des *game studies* contemporaines, la question de la séparation entre la sphère du jeu et celle de son environnement s'est notamment développée autour de la notion de cercle magique, formulée à l'origine par Johan Huizinga mais théorisée par Katie Salen et Eric Zimmerman dans leur ouvrage *Rules of play*. Pour ces deux auteurs lorsqu'un joueur joue à un jeu, il franchit ou sort d'une frontière qui définit ce jeu dans un espace et un temps donné. Les frontières permettraient de maintenir l'espace fictionnel du jeu de façon à ce que les parties de la réalité avec lesquelles nous décidons de ne pas jouer puissent rester en dehors de ce cadre. Ils désignent ces frontières par le terme de « cercle magique », qui instaure un temps et un espace particulier. Le cercle magique peut avoir une représentation physique, comme par exemple dans le cas du plateau au Monopoly ou du terrain au foot. Mais beaucoup de jeux reposent uniquement sur la décision du joueur de commencer le jeu et ne comportent pas de marqueurs physique pour en délimiter la surface (jouer à cache-cache, etc.). Le point important du concept pour Salen et Zimmerman est la notion de cercle : « Tout comme un cercle fermé, l'espace qu'il circonscrit est délimité et séparé du monde réel. Tout comme un marqueur temporel, le cercle magique est comme une horloge : il représente simultanément un chemin avec un début et une fin, mais sans commencement et sans fin. Le cercle magique inscrit un espace qui est répétable, un espace à la fois limité et illimité. En somme, un espace fini avec des possibilités infinies »¹⁹⁸. Dans ce cercle magique, des significations particulières sont attribuées aux objets et aux comportements en ce qu'une nouvelle réalité serait créée, définie par les règles du jeu et habitée par ses joueurs.

Ces deux auteurs se demandent alors à quel point les frontières du cercle magique sont perméables avec le monde « réel », qu'ils opposent au monde « artificiel » créé par un jeu. Pour eux, la réponse à cette question passe par la façon dont on se représente le jeu, selon qu'il soit considéré comme un système fermé ou ouvert. Salen et Zimmerman définissent un système comme un ensemble d'éléments qui forme un tout différent de la seule addition de

¹⁹⁸ Salen K., Zimmerman E., *Rules of Play. Game Design Fundamentals*, op. cit., p. 95, NT.

ses composants individuels, qui s'affectent mutuellement. Un système résulte donc de la combinaison de quatre éléments : ses objets (qui sont ses parties, ses éléments, ses variables et qui peuvent être matériels ou abstraits selon la nature du système) ; ses attributs (les propriétés et qualités du système et de ses objets) ; les relations internes entre ses objets ; son environnement. Katie Salen et Eric Zimmerman montrent qu'un jeu peut être représenté comme une imbrication de systèmes interdépendants et que le fonctionnement du jeu peut être représenté à travers trois schémas différents, où un schéma serait à considérer comme une façon particulière de comprendre les jeux :

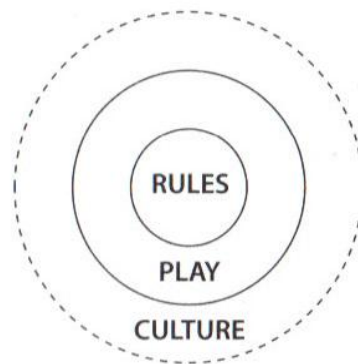


Schéma 1. Les schémas primaires du jeu¹⁹⁹

Les deux auteurs appliquent leur réflexion aux jeux d'échecs, qui peuvent en premier lieu être considérés en tant que « *game* », comme un système de règles : les objets sont les pièces et le plateau, les attributs sont les caractéristiques que les règles donnent à ces objets (leur position de départ, leurs possibilités de mouvement), les relations internes sont les positions de chaque pièce par rapport à l'autre (cela détermine des relations stratégiques entre les pièces, certaines en menaçant d'autres, d'autres permettant de les protéger), l'environnement étant la pratique du jeu, le « *play* ». Cette même partie d'échecs peut cependant être vue du côté de l'expérience des joueurs, ce qui revient donc à changer le rôle et la place du contexte. La pratique de jeu est considérée comme un « système expérientiel » dont les objets sont les deux joueurs, les attributs sont les pièces que chacun contrôle, les relations sont à la fois les interactions stratégiques entre les joueurs mais aussi leurs communications sociales, psychologiques, émotionnelles. L'environnement renvoie ici aux modalités de réalisation de la partie : si le jeu se déroule par mel, en co-présence, sur support informatique, entre amis, dans le cadre d'une compétition, etc. Il est de la sorte possible d'y

¹⁹⁹ *Ibid.*, p.102.

inclure les connotations que les joueurs attribuent aux échecs. Enfin, Salen et Zimmerman indiquent que les échecs peuvent aussi être analysés comme un système culturel, où il s'agit de faire le lien entre le « *design* » du jeu et des structures culturelles qui l'environnent. Les deux auteurs précisent dans ce cadre que le jeu d'échecs est l'objet de ce système, les attributs sont les informations sur la façon dont ce jeu est utilisé (sur son histoire et son évolution), les relations sont les liens qui s'effectuent entre le jeu et la culture au sens anthropologique du terme (avec les implications idéologiques, les valeurs conférées au jeu), l'environnement étant « la culture elle-même, dans toutes ses formes »²⁰⁰. Salen et Zimmerman précisent sur ce point qu'il n'y a pas une seule façon de décrire les échecs comme un système culturel, il serait par exemple possible d'analyser les pratiques amateurs et professionnelles des échecs qui entourent le jeu et qui forment une culture échiquéenne (ce qui est notamment le projet de l'ouvrage *Ethnologie des joueurs d'échecs* de Thierry Wendling²⁰¹).

Dès lors, selon l'échelle à laquelle on se place, Salen et Zimmerman estiment qu'il est possible de représenter un jeu comme un système plus ou moins fermé. De leur point de vue, un système fermé serait à considérer comme un système qui n'a pas d'échange avec son environnement, à l'inverse du système ouvert, où l'environnement fournit la « matière et l'énergie » au système. Défini en tant que système de règles, il serait par exemple possible d'analyser les échecs sur leur seul plan formel et structurel, sans prendre en considération les possibles interactions avec leur environnement. En revanche, si l'on considère les échecs comme un système culturel, le jeu est alors à définir comme un système ouvert, qui interagit avec d'autres contextes, comme la société, le langage, l'histoire. Enfin, en tant que système expérientiel, les échecs peuvent à la fois être définis comme un système ouvert ou fermé : « Si nous considérons uniquement les joueurs et leurs actions de stratégies de jeu, nous pouvons dire qu'une fois que le jeu commence, les seuls événements importants sont les événements internes au jeu. En ce sens, le jeu est un système fermé. D'un autre côté, nous pourrions souligner le bagage émotionnel et social que les joueurs apportent dans le jeu, la distraction de l'environnement, la réputation qu'ils gagnent ou perdent après que le jeu soit fini. Dans ce sens, le jeu d'échecs serait un système ouvert »²⁰².

- Limites de l'approche systémique pour penser les processus de ludicisation

²⁰⁰ *Ibid.*, p. 52.

²⁰¹ T. Wendling, *Ethnologie des joueurs d'échecs*, *op. cit.*

²⁰² Salen K., Zimmerman E., *Rules of Play. Game Design Fundamentals*, *op. cit.*, p. 54.

De prime abord, l'approche systémique précédente semble adaptée à nos réflexions en ce qu'elle montre qu'un ensemble de règles peut être actualisé par l'attitude ludique (sans qu'on ne les définisse nécessairement celles-ci comme un jeu, au sens de « *game* »), l'adoption de cette attitude ludique dépendant d'un contexte socio-culturel plus large. Il nous semble cependant que l'intégration de l'ensemble de nos réflexions sur la jouabilité au sein du schéma présenté par Salen et Zimmerman nécessite de l'amender sur plusieurs points. Il est en effet nécessaire de ne pas réduire uniquement le contexte du « *play* » à un contexte culturel, puisque comme nous l'avons vu (et comme le relèvent également Salen et Zimmerman) d'autres facteurs sont à prendre en compte dans les conditions d'adoption et dans la structuration de l'attitude ludique, tels que l'environnement physique, le support matériel sur lequel va se porter l'action ludique, tout comme le niveau de compétences des joueurs qui peut rendre caduque la jouabilité d'une situation.

Les réflexions de ces deux auteurs montrent néanmoins que ce qui peut être considéré comme le contexte d'un jeu est extrêmement fluctuant et varié selon l'échelle d'analyse. Il serait dès lors illusoire de tout vouloir prendre en considération, l'exhaustivité ne pouvant être atteinte. Le choix du niveau considéré (et le contenu que l'on prêtera au contexte) doit dépendre de sa pertinence au regard des besoins de l'étude menée. Il s'agit en somme de proposer un modèle approprié de la notion de contexte, où un modèle est à considérer comme « un outil de travail, un médiateur entre la théorie et l'observation, un dispositif théorique, [...] une sorte d'instrument d'optique, une lunette ou plutôt un microscope, ayant pour objectif d'aider à mieux voir et à se poser des questions »²⁰³. Plus précisément, dans notre perspective de compréhension des phénomènes de ludicisation, la notion de contexte doit nous permettre de décrire – de « voir » – les modalités d'actualisation, et de transformation, d'une structure de jeu (donc d'un ensemble de règles ayant vocation à faire adopter une attitude ludique), cette dernière pouvant conjointement modifier son contexte. Pour rappel, la structure de jeu renvoie par son « joueur-modèle » au contexte pour lequel elle a été créée. Et réciproquement, le contexte effectif d'actualisation rentre en friction ou complémentarité avec la structure de jeu (le tennis n'est pas fait à l'origine pour être pratiqué sur une plage de sable fin...), ce qui peut aussi participer en retour à l'évolution de la structure (le « *beach-tennis* », ou tennis de plage, existe ainsi depuis quelques années, avec des règles modifiées par rapport

²⁰³ R. Odin, *Les espaces de communication*, Grenoble, Presses Universitaires de Grenoble, 2011, p. 17.

au modèle initial²⁰⁴). En d'autres termes, il faut mettre en relation la structure de jeu (avec sa stratégie interprétative) et les circonstances de son actualisation.

Dans notre cadre, nous nous situons donc au premier niveau d'articulation décrit par Salen et Zimmerman, mais il paraît nécessaire de ne pas considérer une structure de jeu comme un système clos, au contraire puisqu'elle peut être amenée à évoluer. Comme le soulignait Thomas Malaby, la façon dont Salen et Zimmerman représentent les phénomènes ludiques ne permet pas de prendre en compte leur aspect processuel et mouvant, les règles étant considérées comme un système stabilisé, voire « fermé ». À ce titre, la notion d'agencement nous semble encore une fois plus adaptée que la théorie des systèmes pour conceptualiser le co-fonctionnement d'une structure de jeu et du contexte dans lequel elle s'exprime. Dans un agencement, comme nous l'avons déjà indiqué, les relations entre les éléments sont considérées comme non nécessaires, les parties peuvent se défaire d'un agencement et en rejoindre d'autres, y compris en y tenant des rôles distincts. Cela est particulièrement adapté pour penser les phénomènes d'évolution et de transformation des jeux, où la porosité des frontières du « cercle magique » implique fréquemment l'intégration d'éléments initialement extérieurs au monde du jeu. *Penser les phénomènes de ludicisation implique justement de décrire les processus de co-construction de la structure de jeu et de son contexte.*

- Décrire la jouabilité du contexte de jeu

À ce titre, la stratégie interprétative (le joueur-modèle) de chaque structure de jeu va impliquer un ensemble de conditions contextuelles préalables pour que les actions puissent produire du sens et faire preuve de contingence : il est difficile de jouer au tennis sur terre battue lors d'une averse, au Badminton par tempête, les jeux vidéo sur PC requièrent une configuration matérielle minimum pour être opérationnels, sans quoi la lenteur de calcul de la machine risque de rendre le jeu « injouable », etc. Comme l'indique Jean-Louis Harter dans son ouvrage *Le jeu. Essai de déstructuration* :

Les propriétés physiques des objet employés dans les jeux sensori-moteurs conditionnent leurs modes d'utilisation. Une boule, par exemple est le plus souvent impliquée dans des jeux où on la fait rouler ; qu'on utilise un ballon maintenant, et on le fera bientôt rebondir... En ce sens, les déterminations matérielles dont sont porteurs les objets de jeu servent de base à

²⁰⁴ Voir par exemple le site de la fédération internationale de ce sport : <http://www.itftennis.com/beachtennis/home.aspx>

l'élaboration d'un certain type de conduites ludiques, directement liées à la morphologie des objets : Piaget remarquait ainsi que l'enfant, au stade sensori-moteur, accommode ses schèmes à la nature de l'objet. Le comportement du joueur est donc ici régi par des lois physiques qui structurent le jeu de manière analogue à la structuration établie par la règle. L'ensemble de ces lois servira de fondement, le cas échéant, aux règles qui introduiront ces objets dans des « jeux de règles » proprement dits : c'est ainsi que le rebond du ballon est pris en compte par la règle de nombreux jeux de balle.²⁰⁵

La structure de jeu incite au respect de certaines contraintes au sein de la réalité extérieure (ces contraintes sont inscrites en elle et concourent à donner forme au joueur-modèle). Mais en retour les circonstances d'actualisation peuvent imposer elles aussi des contraintes singulières à la structure de jeu, jusqu'à la modifier, et auront donc une incidence sur l'interprétation de l'action de jeu (il s'agit de contraintes extérieures). On permettra facilement à un ami qui apprend les échecs de reprendre son coup après avoir touché une pièce, alors que ce geste est strictement réglementé en compétition.

De la sorte, le contexte de jeu est à considérer à travers une perspective sémiopragmatique, en le comprenant selon « un modèle de production du sens », pour reprendre une expression de Roger Odin : décrire la façon dont s'exprime la jouabilité d'une structure de jeu au niveau de son contexte pragmatique revient à identifier les contraintes préalables à l'expression de l'acte ludique. Ces contraintes auront une incidence sur l'actualisation de la structure de jeu puisqu'elles viendront compléter les règles établies par celle-ci pour produire une signification. En somme, elles entreront au sein du « cercle magique » et pourront rendre le jeu plus ou moins « jouable ». En ce sens, le respect des contraintes inscrites dans la structure de jeu garantira d'une certaine façon *a minima* la jouabilité telle qu'elle est prévue par celle-ci. Il est toujours possible de jouer au foot avec une balle de tennis, marquer des buts risque cependant d'être bien plus difficile...

Les contraintes, qu'elles soient ou non requises par la structure de jeu, auront donc une incidence sur la production et l'exercice des possibles. À ce titre, parmi les contraintes qui auront une conséquence sur l'interprétation du caractère contingent de l'acte ludique, nous avons également relevé à plusieurs reprises la place essentielle qu'occupent les compétences des joueurs. Selon les compétences ludiques, une même structure pourra se révéler plus ou

²⁰⁵ J.L. Harter, *Le jeu : essai de déstructuration*, 2002, Paris, L'Harmattan, pp.69 – 70.

moins jouable (on peut imaginer un joueur particulièrement entraîné pour marquer des buts avec une balle de tennis...). Nous l'avons souligné en nous référant à la notion de cycle magique chez Perron et Arsenault, progresser dans un jeu requiert de développer sans cesse ses compétences, tout en puisant dans son stock de connaissances à disposition. Néanmoins, il faut souligner ici que le fait de prendre en considération l'environnement socio-cognitif de la structure de jeu dans l'analyse du contexte incite à le voir de façon évolutive. Puisque ces compétences sont en progression constante, un contexte ne peut être considéré comme immuable, d'autant que nous avons souligné à plusieurs reprises la nature dynamique des échanges qui peuvent s'effectuer avec la structure de jeu. Il s'agirait donc de ne plus aborder le contexte selon un modèle de production du sens – qui fixe les modalités préalables de réalisation de l'acte ludique –, mais selon un modèle de progression, où le contexte fonctionne comme une variable. Pour Roger Odin, ces deux conceptions de la notion de contexte ne sont cependant pas antinomiques mais complémentaires : « le modèle de production fixe le cadre dans lequel fonctionnera le modèle de progression » (Odin, 2011 : 22). En d'autres termes, si pour comprendre les relations entre jouabilité et contexte il est nécessaire de prendre en considération les contraintes préalables à l'acte ludique, il faut aussi prendre en considération la façon dont ces contraintes évoluent au cours du jeu, ce qui pose la question de leur identification.

- Modéliser le rôle du contexte

Pour Roger Odin, ce serait au théoricien de modéliser le contexte d'un espace de communication en décrivant le faisceau de contraintes qui pousse les actants de cet espace à produire du sens sur le même axe de pertinence. Cette réflexion peut être adaptée à notre propre réflexion en ce que, comme nous l'avons vu, le fait de faire jouer autrui par l'intermédiaire d'une structure de jeu peut être considéré comme un processus communicationnel, il y a la mise en forme d'une médiation ludique qui incite à considérer que « ceci est un jeu ». Les processus de ludicisation impliquent d'interroger la façon dont se produit le sens commun de jeu dans une situation donnée. Pour Odin, modéliser cet espace de communication, ce faisceau de contraintes qui incite les actants à se situer sur le même axe de pertinence revient à respecter plusieurs principes. Le théoricien doit tout d'abord donner le degré et le genre exact de généralité ou de particularité qu'il désire en terme d'objets (qui sont dans notre cas les structures de jeu), d'espace et de temps. « [Le théoricien] peut par exemple décider de travailler sur l'espace de la communication pédagogique (objet) en général (pas de

prise en considération des paramètres d'espace-temps), ou bien sur l'espace de la communication pédagogique dans l'École de la Troisième République (espace) en France (temps) »²⁰⁶. Un autre principe complémentaire nécessite également de réduire la modélisation du contexte à « un nombre limité de paramètres maîtrisables » en les sélectionnant, ceci selon l'axe de pertinence choisi pour l'analyse, ce qui implique également « d'afficher ces limitations » : « par exemple, si je décide de travailler sur l'espace de la communication pédagogique en général, je ne retiendrai que les contraintes qui distinguent cet espace de l'espace de communication interpersonnelle quotidienne, de l'espace de communication ludique, de la communication informatique, etc. »²⁰⁷ (*Ibid.* : 41).

En somme, en respectant ces principes, la modélisation doit nous aider « à mieux voir et à se poser des questions »²⁰⁸. La partie sur l'èthos ludique et celle sur le joueur-modèle nous permettront d'apporter des précisions quant aux processus communicationnels à l'œuvre dans une structure de jeu (ce qui guide l'individu vers l'adoption d'une attitude ludique). En ce qui concerne les liens qu'entretiennent la jouabilité d'une structure de jeu et son contexte, nous l'avons vu, l'attention doit se porter sur le rôle du contexte dans la façon dont l'individu peut être amené à faire l'« exercice des possibles ».

En complément et à l'issue de l'ensemble de nos précédentes réflexions, nous pouvons finalement énumérer une série de questions qui pourront servir de guide à cette fin et qu'il s'agira de poser dans le cadre des études de cas : Quelles sont les contraintes contextuelles extérieures préalables (économiques, génériques, matérielles, sociales, etc.) qui ont concouru à la mise en forme de la structure de jeu ? Comment celles-ci ont configuré l'espace des possibles qui s'offre au joueur et comment ces contraintes vont permettre à ces possibles de s'exprimer ? Quelles sont les contraintes requises dans l'environnement par la structure pour effectuer l'exercice des possibles ? L'actualisation de la structure du jeu entraîne-t-elle la modification de son contexte et des contraintes qui lui sont extérieures ? Comment l'évolution du contexte initial modifie ou préserve la jouabilité ? Ces évolutions entraînent-elles en retour la transformation de la structure de jeu ? Comme le relèvent les préconisations méthodologiques établies par Roger Odin, la réponse à ces différentes questions peut varier quant au niveau de détail, la durée et l'espace étudiés, ceci en fonction des besoins de l'analyse. Dans la perspective d'un historique des processus de ludicisation du numérique,

²⁰⁶ R. Odin, *Les espaces de communication*, op. cit., p.41.

²⁰⁷ *Ibidem.*

²⁰⁸ *Ibid.*, p. 17.

nous verrons par exemple comment l'évolution du contexte d'usage des jeux d'aventure a peu à peu transformé leur jouabilité, qui était initialement mise en forme pour répondre aux compétences ludiques d'une communauté particulière de joueur, celle des *hackers* des instituts de recherche technologique aux États-Unis.

Pour résumer...

Nous pouvons à présent récapituler brièvement les points essentiels des réponses apportées aux questions posées en introduction de cette partie.

- Si l'on définit la jouabilité comme l'ensemble des possibilités interactives d'un système numérique, qu'est-ce qui distinguerait le jouable de l'interactif ?

Nous l'avons vu en nous référant à Bernard Perron et Dominic Arsenault, comprendre le jouable sur support numérique implique de décrire la relation qui s'établit entre le joueur et la structure de jeu à travers des boucles d'inter(ré)action plutôt que comme une interaction.

- À partir de quels outils théoriques peut-on décrire et rendre compte de la jouabilité ?

La notion de contingence est centrale pour décrire les phénomènes de jouabilité. Lorsqu'elles sont adoptées pour structurer une attitude ludique, les règles d'une situation doivent permettre aux actions menées de faire émerger un résultat qui comporte, pour le joueur, un certain caractère contingent. Il s'agit de faire l'exercice des possibles. Dans le cadre de l'actualisation ludique, l'exercice des possibles s'exprime conjointement dans un cadre fictionnel et réel à partir d'un ensemble de règles. Cela instaure un agencement de jeu. Cette oscillation entre réalité extérieure et réalité intérieure comme vecteur de création du sens sera plus particulièrement approfondie dans la partie sur le joueur-modèle, lorsqu'il s'agira de développer la stratégie interprétative induite par une structure de jeu quant à la fiction qu'elle développe. Nous avons d'ores et déjà vu que la façon dont va s'exprimer la jouabilité de la structure de jeu au sein de la fiction va dépendre du centre de référence dans la construction fictionnelle, s'il s'agit avant tout des règles ou plutôt d'un univers diégétique. Le contexte pragmatique de la structure de jeu va également donner forme à cette jouabilité et permettre son expression, il concourra à la production du sens de l'acte ludique. Ce contexte doit à la fois être considéré comme préalable à l'acte ludique mais aussi comme évolutif, l'environnement socio-cognitif notamment ne pouvant pas être considéré comme immuable.

En définitive, comprendre le sens d'un acte ludique nécessite de mettre en relation les différents pôles constitutifs de l'agencement de jeu.

- De quelle façon la manipulation des objets matériels agirait sur le facteur de jouabilité d'une situation de jeu ?

À travers sa stratégie interprétative, la structure de jeu incite au respect de certaines contraintes au sein de la réalité extérieure (ces contraintes sont inscrites en elle et concourent à donner forme au joueur-modèle). Mais en retour les circonstances d'actualisation peuvent imposer elles aussi des contraintes singulières à la structure de jeu, jusqu'à la modifier, et auront donc une incidence sur l'interprétation de l'action de jeu.

- En ce sens, en quoi la jouabilité s'exprimerait de façon particulière dans le cadre du jeu sur support numérique ?

Sur support numérique, les règles ne sont pas nécessairement données par avance mais peuvent être découvertes de façon dynamique par la pratique même de jeu. C'est à cette dynamique d'expérimentation de la structure de jeu par la pratique que renvoie le terme *gameplay*.

- Pourquoi le terme de *gameplay* est-il fréquemment présenté comme spécifique au domaine de l'informatique et en même temps proche de celui de jouabilité ?

Dans notre perspective, cette notion ne doit pas être considérée comme un équivalent au terme de jouabilité. Le *gameplay* concerne, du fait de sa dénomination, des objets conçus pour être considérés comme des jeux, dont on va éprouver le caractère jouable et dont les règles se délivreront de façon diachronique, dans la pratique, ce que permet le support numérique.

- Que dire des liens qui sont fréquemment faits entre le plaisir ressenti à jouer et la jouabilité ?

Nous avons vu que pour Colas Duflo, l'exercice des possibles générés par les règles est ce qui constitue le plaisir spécifique du jeu, qui se conjugue par ailleurs à de nombreux autres plaisirs que l'on peut éprouver en jouant, mais qui ne seraient pas, quant à eux, spécifiques à l'activité (par exemple le plaisir cathartique). Notre positionnement sur ce point rejoint cependant davantage celui de Thomas Malaby, qui n'emploie pas la notion de *fun* ou de plaisir à propos de la jouabilité, en ce que cela conférerait déjà à l'activité de nombreuses connotations normatives. On peut néanmoins rejoindre cet auteur en affirmant l'attrait exercé

par les jeux provient notamment du fait qu'ils sont conçus pour faire éprouver de la contingence. Dans cette perspective, une réflexion sur ce qui favorise la contingence – sur la façon dont elle se donne à être actualisée dans une structure à vocation de jeu – nous a été utile pour comprendre comment un objet donne forme à certaines « règles de base » de la jouabilité.

Si nous nous sommes concentré dans cette partie sur le jouable et sa relation avec la fiction et la réalité extérieure, la définition du concept de jouabilité a fait émerger plusieurs pistes d'investigation qui impliquent de placer le point focal d'analyse sur les autres pôles. Pour rappel, une description de la **jouabilité** permet de « voir » de quelle façon la structure d'une situation s'adapte à l'adoption de l'attitude ludique. Cela ne nous dit rien en revanche de la façon dont on incite le « destinataire » de cette structure à adopter cette attitude et à considérer qu'il s'agit bien là d'un jeu. Ce processus de médiation peut être approfondi par l'intermédiaire du concept d'**éthos ludique**.

IV. Le concept d'èthos ludique

Nous l'avons vu, faire jouer autrui à un jeu implique de persuader le destinataire de la structure de jeu que « ceci est un jeu ». Ce processus d'incitation à l'adoption d'une attitude ludique peut selon nous être compris en faisant appel à certaines théories issues de la rhétorique, qui servira de point de départ à notre réflexion. Les relations qui peuvent être établies entre jeux vidéo et rhétorique ont notamment déjà été développées par Ian Bogost dans son ouvrage *Persuasive games. The expressive power of video games*²⁰⁹. La présentation des théories de cet auteur nous permettra de mieux cerner l'originalité de notre propre positionnement par rapport à la visée persuasive des jeux.

Ian Bogost part du constat que les jeux vidéo sont un moyen d'expression qui représentent la façon dont des systèmes réels et imaginaires fonctionnent. Ceux-ci invitent dès lors le joueur à interagir avec ces systèmes et à former des jugements à leurs propos. Cherchant à comprendre les spécificités expressives des jeux vidéo par rapport à d'autres médias dans la façon dont ils forment des arguments et influencent le joueur, Bogost avance alors que ceux-ci mettent en forme une nouvelle forme de rhétorique, qu'il nomme rhétorique procédurale. Afin d'établir la définition de cette notion, Bogost revient sur l'évolution du terme de rhétorique et établit deux formes d'acceptions dominantes. Il discerne tout d'abord un « modèle classique » permettant de définir cette notion comme art de la persuasion, ceci en se fondant sur une approche platonicienne et aristotélicienne. Bogost souligne à ce titre l'art de la rhétorique compris en ce sens peut tout aussi bien être appliqué à la persuasion orale que visuelle ou autre, Aristote n'ayant pas explicitement défini la rhétorique comme un art exclusivement verbal. Dès lors, en revenant sur l'historique du concept, Bogost note que son application s'est peu à peu étendue au-delà du champ de la persuasion directe :

La rhétorique dans l'écriture, la peinture, la sculpture et d'autres médias ne fait pas nécessairement aussi directement référence à la persuasion que dans le domaine oratoire. Ainsi, la rhétorique en est venue à faire référence à une expression effective, c'est-à-dire, un écrit, un discours, ou un art qui accomplit à la fois les objectifs de l'auteur et absorbe le lecteur ou le spectateur. (...) Les écrivains et les artistes ont des objectifs expressifs, et ils

²⁰⁹ I. Bogost, *Persuasive games. The expressive power of video games*, op.cit.

déploient des techniques pour accomplir ces buts. La tendance post structuraliste de découpler l'instance auctoriale de l'instance lectoriale, qui célèbre le jeu libre de la signification textuelle, porte atteinte encore davantage au statut de la persuasion. Dans ce cas, la persuasion se déplace du simple accomplissement de fins désirées à l'arrangement effectif d'une œuvre pour un espace désirable possible d'interprétation.²¹⁰

Bogost ajoute dès lors que selon un « modèle contemporain », la rhétorique est à comprendre comme l'ensemble des moyens permettant de souligner des idées et de les rendre attrayantes, le succès d'une bonne rhétorique signifiant dans ce cadre une expression effective et non pas nécessairement une influence effective.

Selon cet auteur, cette diversification des domaines et vocations de la rhétorique incitent alors à prendre en considération de quelle façon les logiciels, et plus particulièrement les jeux vidéo, peuvent eux-aussi développer une rhétorique singulière. « Tout comme les rhéteurs du domaine visuel affirment que la rhétorique verbale et écrite ne rend pas compte de façon adéquate des propriétés uniques de l'expression visuelle, alors j'affirme que les rhétoriques verbales, écrites et visuelles ne rendent pas compte de façon adéquate des propriétés uniques de l'expression procédurale »²¹¹. La procéduralité serait à comprendre comme une capacité à exécuter une série de règles, les systèmes procéduraux générant des représentations à partir de modèles fondés sur des règles. Ce point de vu développé par Ian Bogost rejoint notamment celui de Gonzalo Frasca, qui s'est également intéressé au potentiel expressif des jeux vidéo. Il remarque que « jusqu'à présent, l'approche de recherche traditionnelle – la plus populaire – de l'industrie et de l'académie a été de considérer les jeux vidéo comme des extensions de la narration et des arts dramatiques. Bien que cette notion a été contestée (particulièrement par Espen Aarseth) et a généré parfois un débat passionné, le paradigme narratif prévaut encore. Mon but dans cet essai est de contribuer à la discussion en offrant davantage de raisons qui montrent non seulement que le modèle narratif est un modèle inapproprié mais aussi que celui-ci limite notre compréhension du médium et notre capacité à créer des jeux encore plus efficaces. L'argument principal que je vais explorer est que, à la différence des médias traditionnels, les jeux vidéo ne sont pas uniquement basés sur la représentation mais sur une structure sémiotique alternative connue sous le nom de simulation »²¹².

²¹⁰ *Ibid.*, p. 20, NT.

²¹¹ *Ibid.*, p. 29, NT.

²¹² G. Frasca, « Simulation versus narrative », in : M.J.P. Wolf, B. Perron, dirs., *The video game theory reader*, New York, Routledge, 2003, pp.221 – 222, NT.

Si Bogost souligne que la procéduralité n'est pas uniquement l'apanage des systèmes informatiques (on la retrouve dans les tribunaux, dans la bureaucratie, etc.), elle distingue néanmoins les ordinateurs d'autres médias, d'autant que ceux-ci en font un usage intensif et mettent une importante emphase sur la capacité expressive de l'exécution de règles. Pour Bogost, si l'on retient la définition élaborée par le modèle classique, la rhétorique procédurale est comprise comme la pratique consistant à employer des procédures de façon persuasive. Selon une acception plus contemporaine du terme de rhétorique, elle peut être comprise comme l'art de souligner et d'exprimer des idées par des procédures. Dès lors, les jeux vidéo seraient un objet d'étude privilégié pour comprendre cette rhétorique particulière car, selon Bogost, de tous les artefacts informatiques, ils font partie de ceux qui mobilisent le nombre le plus important de procédures pour fonctionner. De plus, à l'opposé de « logiciels à visée productive » (comme *Microsoft Word* par exemple), l'attention de l'utilisateur est portée sur la visée expressive des règles et des représentations qu'elles génèrent. « Les jeux vidéo sont uniquement, consciemment, et principalement élaborés comme expressions. En tant que telles, ils représentent d'excellents candidats pour le discours rhétorique, persuasion et expression étant inexorablement liés »²¹³.

Il est important de souligner que l'intérêt de Bogost pour les jeux vidéo en tant que forme de rhétorique procédurale est avant tout orienté vers la façon dont ceux-ci peuvent persuader autrui de points de vue ou d'arguments sur le fonctionnement de notre « monde matériel ». « Je suis intéressé par les jeux vidéo qui créent des arguments sur la façon dont les systèmes fonctionnent dans le monde matériel. Ces jeux s'efforcent d'altérer ou d'affecter l'opinion du joueur en dehors du jeu »²¹⁴. Bogost reconnaît que tous les jeux ont d'une certaine façon une visée persuasive en ce qu'ils incitent les joueurs à continuer de jouer. Le modèle économique des jeux sur borne d'arcade par exemple implique de réussir à persuader le joueur de continuer à jouer, même s'il perd, pour l'inciter à mettre davantage de pièces dans le monnayeur. Mais ce n'est pas ce genre de persuasion « auto-référentielle » qui intéresse Bogost. Il s'agit à l'inverse de mener une réflexion permettant de « conduire le joueur du monde du jeu vers le monde matériel ». Pour Bogost, il est nécessaire d'étudier la rhétorique procédurale pour pouvoir mieux analyser, critiquer, voire concevoir des « jeux persuasifs », qui sont dès lors des types particuliers de jeux vidéo, qui cherchent à faire adhérer l'utilisateur au contenu d'un discours élaboré à partir de procédures. Bogost a

²¹³ I. Bogost, *Persuasive games. The expressive power of video games*, op. cit., p.45, NT.

²¹⁴ *Ibid.*, p.47, NT.

d'ailleurs conçu en 2003 avec Gonzalo Frasca le jeu *The Howard Dean for Iowa Game*, qui était le premier jeu vidéo officiel d'un candidat à l'élection présidentielle américaine et dont l'objectif était de convaincre les électeurs de voter pour ce candidat lors des primaires du parti démocrate. Il serait ainsi possible d'avancer que l'acception qu'il retient de la notion de rhétorique se rapproche davantage de ce qu'il désigne comme étant l'acception « classique » du terme. Il s'agit de faire des jeux « persuasifs ». Bogost définit à ce titre ceux-ci comme des jeux vidéo qui soutiennent une rhétorique procédurale de façon effective²¹⁵.

On comprendra que notre approche diverge sur ce point de la perspective adoptée par Ian Bogost. À l'inverse de ce chercheur, ce qui nous intéresse est justement de pouvoir décrire ce qui incite l'individu à considérer que « ceci est un jeu », ce qui implique de comprendre avant tout les modalités de réalisation de cette persuasion « auto-référentielle » dont parle ce chercheur. Comme nous le verrons, cette rhétorique n'est pas pour autant dénuée de valeurs et de visions de monde, qui peuvent justement remettre en cause la perception de la dimension ludique du logiciel. Mais nous verrons que la reconnaissance de la dimension ludique d'un objet n'incite pas nécessairement l'adhésion aux valeurs établies, en ce que l'éthos ludique peut offrir, précisément parce qu'il se veut ludique, un espace de jouabilité. Cela implique d'approfondir dans cette perspective la question des relations entre l'univers fictionnel élaboré par un jeu et notre monde « matériel ». À ce titre, pour reprendre les définitions établies par Bogost, notre approche de la rhétorique des jeux vidéo cherche à comprendre quels sont les processus qui instaurent l'arrangement effectif d'une œuvre pour créer un « espace désirable possible d'interprétation ». La notion d'éthos est à ce titre un point d'ancrage approprié pour mener cette réflexion.

Définir l'éthos

Comme le remarquent Patrick Voisin et Marielle de Béchillon²¹⁶, les fondements théoriques de la notion d'éthos ont été posés par Aristote, dans son ouvrage sur la rhétorique. Parfois traduit par « caractère » ou « caractère moral », c'est à l'éthos que le discours emprunte sa plus grande force de persuasion selon le philosophe grec (nous avons souligné la traduction du terme éthos dans le texte suivant) :

²¹⁵ *Ibid.*, p.46.

²¹⁶ P. Voisin, M. Béchillon, *L'art du discours dans l'antiquité : de l'orateur au poète*, Paris, L'Harmattan, 2010.

On persuade par le **caractère** [èthos] quand le discours est de nature à rendre l'orateur digne de foi, car les honnêtes gens nous inspirent une confiance plus grande et plus prompte sur toutes les questions en général, et en confiance entière sur celles qui ne comptent point de certitude, et laissent une place au doute. Mais il faut que cette confiance soit l'effet du discours, non d'une prévention sur le caractère de l'orateur. Il ne faut donc pas admettre, comme quelques auteurs de techniques, que l'honnêteté même de l'orateur ne contribue en rien à la persuasion ; c'est le **caractère** [èthos] qui, peut-on dire, constitue la plus efficace des preuves.²¹⁷

Comme le soulignent Patrick Voisin et Marielle de Béchillon, ce passage tend à montrer que l'èthos de l'orateur est une construction du discours, il relève de l'impression produite plus que de la réalité. Cet aspect a été souligné par de nombreux autres auteurs s'étant intéressés à la notion, notamment Roland Barthes qui définit l'èthos comme « les traits de caractère que l'orateur doit montrer à l'auditoire (peu importe sa sincérité) pour faire bonne impression »²¹⁸. À ce titre Barthes ajoute que l'èthos est au sens propre une connotation : l'orateur énonce une information et en même temps il dit : je suis ceci, je ne suis pas cela. Cette approche du concept d'èthos est également reprise par Oswald Ducrot, qui indique qu'il est aussi possible d'appeler cette notion « mœurs oratoire » : « Il faut entendre par là les mœurs que l'orateur s'attribue à lui-même par la façon dont il exerce son activité oratoire. Il ne s'agit pas des affirmations flatteuses que l'orateur peut faire sur sa propre personne dans le contenu de son discours, affirmations qui risquent au contraire de heurter l'auditeur, mais de l'apparence que lui confèrent le débit, l'intonation, chaleureuse ou sévère, le choix des mots, des arguments... »²¹⁹. Ce point est souligné par le linguiste Dominique Maingueneau comme étant essentiel dans l'efficacité persuasive de l'èthos, en ce qu'il enveloppe l'énonciation sans être explicité dans l'énoncé. Dès lors, « le destinataire attribue à un locuteur inscrit dans le monde extradiscursif des traits qui sont en réalité intradiscursifs, puisque associés à une manière de dire »²²⁰.

Nous pouvons souligner l'adaptation du concept d'èthos à notre propre cadre théorique, qui va à l'encontre des approches essentialisantes du jeu et de ses caractéristiques. Comme

²¹⁷ Aristote, *Rhétorique I*, 1356a, cité par P. Voisin, M. de Béchillon, *L'art du discours dans l'antiquité : de l'orateur au poète, op. cit.*, p. 250.

²¹⁸ R. Barthes, « L'ancienne rhétorique », *Communications*, 16, 1970, p. 212.

²¹⁹ O. Ducrot, *Le Dire et le dit*, Paris Minuit, 1984, p. 201.

²²⁰ D. Maingueneau, *L'èthos, de la rhétorique à l'analyse du discours*, 2002, en ligne : http://dominique.maingueneau.pagesperso-orange.fr/intro_company.html

nous l'avons déjà évoqué, il y a des « manières de dire » le jeu qui évoluent à travers les époques. Il s'agit en revanche de pouvoir décrire les marqueurs pragmatiques qui concourent à faire sens ludique chez le destinataire de la structure de jeu, en fonction de ses représentations culturelles de ce qu'est le jeu. Celles-ci peuvent d'ailleurs évoluer, puisque nous le rappelons la dimension ludique résulte d'une co-construction entre la structure de jeu et son contexte. Le concept d'èthos est particulièrement propice au développement d'une telle approche en ce que l'èthos n'est pas à considérer comme une représentation statique et bien délimitée, il s'agit plutôt « d'une forme dynamique, construite par le destinataire à travers le mouvement même de la parole du locuteur. L'èthos n'agit pas au premier plan, mais de manière latérale, il implique une expérience sensible du discours »²²¹.

Dominique Maingueneau précise de la sorte la définition de l'èthos : « Pour reprendre une formule de Gibert (XVIII^e siècle), qui résume le triangle de la rhétorique antique, “on instruit par les arguments ; on remue par les passions ; on s'insinue par les mœurs” : les “arguments” correspondent au *logos*, les “passions” au *pathos*, les “mœurs” à l'*ethos* »²²². Dans cette perspective, il ne s'agit pas simplement de trouver au sein de la structure de jeu un énoncé annonçant clairement « ceci est un jeu » ou encore une argumentation, un *logos* qui chercherait à persuader le destinataire de ce caractère ludique. Comme nous l'avons déjà montré dans les parties précédentes (et nous reviendrons sur ce point lors des études de cas), cet énoncé ne peut suffire à mener à l'adoption d'une attitude ludique (ce qui ne veut pas dire que nous ignorerons complètement les contenus des discours développés par une structure de jeu). Pour ce qui est du *pathos* vidéoludique, nous pouvons considérer qu'il s'exprime au sein des différents cercles composant un agencement de jeu. Nous avons déjà souligné en quoi la jouabilité pouvait être un vecteur émotionnel à travers l'exercice des possibles qu'elle offre. De la même façon, la fiction peut être provoquer des émotions, qui vont s'articuler avec celles offertes par la jouabilité. La passion que suscite une structure de jeu peut aussi provenir du contexte pragmatique qui l'entoure, du moment de son actualisation (lors de la rencontre attendue entre deux adversaires par exemple, etc.). Cette possibilité de distinguer différentes sphères dans les émotions suscitées par un jeu est par ailleurs développée par Bernard Perron²²³. Il fait notamment une distinction entre émotions fictionnelles et émotions vidéoludiques, ce qui recoupe notre propre approche du *pathos* ludique. Les réflexions sur le

²²¹ *Ibid.*

²²² *Ibid.*

²²³ Voir B. Perron, « Jeu vidéo et émotions » in : S. Genvo, dir., *Le game design de jeux vidéo. Approches de l'expression vidéoludique*, Paris, L'Harmattan, 2006.

pathos dans le jeu vidéo se doivent donc d'être transversales aux différents pôles composant un agencement de jeu.

Pour ces différentes raisons, nous pouvons considérer que l'*èthos* peut servir de point d'ancrage pour développer notre réflexion sur la rhétorique des jeux vidéo. À ce titre, il est important de souligner que la notion d'*èthos* est loin d'être univoque. C'est ce que fait remarquer Frédérique Woerther²²⁴, qui relève que la notion semble se soustraire à toute saisie capable de l'envisager dans sa multiplicité. Il propose une synthèse des différents commentaires modernes de la notion d'*èthos* chez Aristote. Le philosophe grec fait en effet des emplois très divers de la notion dans son traité de la rhétorique, de même que dans son corpus d'œuvres. Dès lors, de nombreux auteurs ont proposé des classifications des multiples significations qui peuvent lui être rattachées. Frédérique Woerther montre notamment que c'est E.M. Cope qui identifia le premier, en 1867, trois valeurs à la notion d'*èthos*. La première rejoint celle que nous avons déjà développée, où il s'agit d'un moyen de persuasion qui consiste à créer pour l'auditoire une impression favorable. Un autre sens renvoie cependant aux caractères des régimes politiques et des âges de la vie, tous deux censés indiquer à l'orateur les moyens permettant d'adapter son discours à l'auditoire. L'*èthos* doit donc d'une façon ou d'une autre prendre en compte le type de destinataire auquel il s'adresse, ce qui rejoint notamment nos réflexions sur les liens entre *èthos* ludique et joueur-modèle. Enfin, un troisième sens lie l'*èthos* à la notion de style : « comme une peinture ou ornement, il contribue à la persuasion en conférant un caractère honnête au discours, généralement à la narration. La connaissance d'un individu ou de traits génériques de la classe à laquelle il appartient permet en effet de bâtir une narration expressive et d'esquisser un portrait convaincant, qui feront apparaître l'orateur comme digne de foi »²²⁵. Frédérique Woerther ajoute qu'il s'agit d'une acception de l'*èthos* proche du caractère dramatique, comme dans la poésie et la peinture. Ce parallèle, de même que l'emphase mise sur l'aspect expressif du discours, fait écho aux réflexions de Ian Bogost sur les possibilités d'extension des réflexions d'Aristote à d'autres médiums que le discours verbal et à d'autres vocations, qui minimisent la persuasion pour mettre l'accent sur l'expressivité. Frédérique Woerther fait mention d'un autre type de catégorisation de l'*èthos*, fondé sur le critère des personnes concernées. C'est

²²⁴ F. Woerther, *L'èthos aristotélicien : genèse d'une notion rhétorique*, 2007, Paris, Vrin.

²²⁵ *Ibid.*, p.8.

notamment O. Immisch, à la fin du 19^{ème} siècle, qui distingue dans les écrits d'Aristote deux types d'èthos, l'un « subjectif », où l'orateur se conforme aux valeurs éthiques de son auditoire, l'autre « objectif », qui définit la représentation de l'orateur par des personnes différentes de lui.

Cette distinction est également faite par Dominique Maingueneau qui indique que « la notion d'èthos renvoie à des choses très différentes selon qu'on considère le point de vue du locuteur ou celui du destinataire : l'èthos visé n'est pas nécessairement l'èthos produit. L'enseignant qui veut donner l'image du sérieux peut être perçu comme ennuyeux, celui qui veut donner l'image de l'individu ouvert et sympathique peut être perçu comme racoleur ou “démago”. Les échecs en matière d'èthos sont monnaie courante »²²⁶. Nous verrons que cette distinction peut être particulièrement utile lorsqu'il s'agit de comprendre de quelle façon l'èthos ludique se co-construit dans les interactions entre la structure de jeu et son contexte. Cette distinction ne va pas cependant sans produire de nouvelles difficultés par rapport aux acceptions que donnent Aristote de l'èthos. Dominique Maingueneau remarque ainsi que bien que l'èthos soit crucialement lié à l'acte d'énonciation, on ne peut pas pour autant ignorer que le public se construit aussi des représentations de l'èthos de l'énonciateur *avant* même qu'il ne parle : « Il semble donc nécessaire d'établir une distinction entre *èthos discursif* et *èthos prédiscursif*. Seul le premier, on l'a vu, correspond à la définition d'Aristote »²²⁷. On retrouve dans cette distinction les réflexions que nous avons menée sur la nécessaire prise en compte du contexte préalable à toute situation de communication, qui concourt à produire le sens, tout comme la dimension évolutive de ce contexte lors de l'acte de communication (l'èthos étant une représentation dynamique) : « l'èthos s'élabore ainsi à travers une perception complexe qui mobilise l'affectivité de l'interprète en tirant ses informations du matériau linguistique et de l'environnement »²²⁸.

Pour Maingueneau, de l'ensemble des problèmes soulevés par la notion, il y en a un qui semble plus « grave » que les autres : « si l'on dit que l'èthos est un effet du discours, on est censé pouvoir délimiter ce qui relève du discours ; mais c'est beaucoup plus évident pour un texte écrit que pour une situation d'interaction orale. Il y a toujours des éléments contingents dans un acte de communication, pour lesquels il est difficile de dire s'ils font partie ou non du discours, mais qui influent sur la construction de l'èthos par le destinataire. C'est en dernière

²²⁶ D. Maingueneau, *L'èthos, de la rhétorique à l'analyse du discours*, op.cit.

²²⁷ *Ibid.*

²²⁸ *Ibid.*

instance une décision théorique que de savoir si l'on doit rapporter l'éthos au matériau proprement verbal, donner le pouvoir aux mots, ou si l'on doit y intégrer des éléments comme l'habillement du locuteur, ses gestes, voire l'ensemble du cadre de la communication »²²⁹. La relation entre le contenu représentationnel, discursif du jeu et sa mise en forme ludique, notamment la façon dont ce contenu est jouable, devra donc requérir de notre part une attention particulière dans la conceptualisation que l'on fera de l'éthos pour le cadre ludique.

Si l'ensemble de ces problèmes et la diversité des emplois de la notion d'éthos pourraient de prime abord constituer un obstacle à l'utilisation du concept pour penser et décrire le « caractère » ludique d'un objet, il nous semble à l'inverse que c'est bien la pluralité de ses dimensions qui constitue la force du concept et justifie son emploi comme point focal de réflexion dans cette partie abordant la rhétorique du jeu. Comme l'indique Dominique Maningeau : « Nous ne vivons pas dans le même monde que la rhétorique antique et la parole n'y est pas contrainte par les mêmes dispositifs ; ce qui était une discipline unique, la rhétorique, est aujourd'hui éclaté en diverses disciplines théoriques et pratiques qui ont des intérêts distincts et captent l'éthos sous des facettes diverses. Il n'est de toute façon pas possible de stabiliser définitivement une notion de ce type, qu'il vaut mieux appréhender comme le noyau générateur d'une multitude de développements possibles »²³⁰. C'est donc à partir des multiples développements offerts par la notion que nous allons pouvoir établir ce qui peut être considéré comme l'éthos ludique.

L'application de la notion d'éthos au-delà du discours verbal

- Èthos et TICs

Tout comme la notion de rhétorique a été appliquée à des domaines variés, la notion d'éthos n'a pas uniquement été employée dans le seul cadre du discours verbal. Au sein des TICs, Nicole Pignier et Benoît Drouillat mobilisent notamment cette notion pour penser les modalités de création du sens au sein des sites webs. Considéré en tant que « pages-écrans », l'interface d'un site web est un « énoncé produit par une énonciation plurielle à double titre : par ce qu'elle mobilise en agence différents énonciateurs, du designer interactif à l'ergonome en passant par tous les métiers à l'œuvre dans sa conception et dans sa réalisation y compris le responsable internet de l'annonceur ; mais aussi et surtout parce que chaque acteur, le

²²⁹ *Ibid.*

²³⁰ *Ibid.*

designer entre autres, convoque dans sa réflexion des exemples, des idées, des pratiques, des modèles d'interface qui font partie de sa culture – en ce sens, il propose à lui seul une énonciation plurielle où dialogue plusieurs “voix”²³¹. L'« usager » d'un site web est alors défini comme un « co-énonciateur », les interfaces invitant à des pratiques de communication à partir des appropriations culturelles qu'elles offrent. Cette approche communicationnelle des sites webs recoupe sur plusieurs aspects notre propre approche communicationnelle des jeux vidéo, en ce que nous estimons que faire jouer autrui est un fait de communication qui invite à faire adopter une certaine idée de ce qu'est le jeu (un auteur comme Vincent Mabillot²³² ayant par ailleurs également montré que jouer à un jeu vidéo peut lui aussi être considéré comme un acte de co-énonciation en ce que le numérique implique une certaine perméabilité sémiotique des contenus).

Nicole Pignier et Benoît Drouillat mobilisent alors la notion d'èthos pour comprendre les « pages-écrans » des sites webs non seulement comme une organisation d'informations et d'instructions mais aussi comme un espace où l'énonciateur et son énoncé se mettent en scène, invitant l'utilisateur, en tant que co-énonciateur, à adhérer à une certaine « manière de communiquer » (ce qui fait écho à la définition d'*èthos* comme manière de dire, l'èthos ludique étant une manière de dire le jeu). Il s'agit pour les annonceurs ou les éditeurs, à travers leurs sites webs, de mettre en scène leur èthos, « un faire social, une représentation morale et imaginaire qu'ils nous invitent à adopter »²³³. Si les deux auteurs avancent que cette représentation se veut morale, c'est au sens de manière de vivre en société, au sens de forme sociale relationnelle et non au sens de normes moralisantes visant à définir les fins des actions des hommes. Cette précision nous semble particulièrement utile pour situer encore davantage notre réflexion par rapport aux travaux de Ian Bogost, dont la réflexion sur une possible vocation persuasive des jeux vidéo s'accompagne justement d'une définition de la rhétorique visant à prescrire des formes de conduite allant au-delà de la pratique ludique. Notre réflexion cherche avant tout à comprendre de quelle façon un jeu propose d'adopter, à travers son èthos, une certaine manière de jouer qui est accompagnée de connotations et de valeurs, mais qui n'a pas nécessairement vocation à persuader à l'adoption de ces valeurs en dehors du jeu. Pour

²³¹ N. Pignier, B. Drouillat, *Le webdesign, op.cit.*, p. 44.

²³² V. Mabillot, « Les dimensions proxémiques recomposées de la communication interactive », Sherbrooke, Actes du colloque *La communication médiatisée par ordinateur : un carrefour des problématiques*, 2001, en ligne, <<http://grm.uqam.ca/activites/cmo2001/mabillot.html>>.

²³³ N. Pignier, B. Drouillat, *Le webdesign, op. cit.*, p.50.

reprendre une expression de Pignier et Drouillat, l'èthos est à considérer comme une morale non moralisante.

Il pourrait sembler que la notion d'èthos se rapproche dans le cadre des TICs de l'usage qui est fait de la notion d'affordance, notamment à la suite des travaux de Donald Norman, qui a mobilisé cette notion pour faire référence à des propriétés des objets qui seraient perçues et qui indiqueraient les usages qu'on peut en faire. « Les affordances pourraient alors être utilisées pour rendre l'interaction plus simple en transmettant aux usagers, lors d'un contact de type exclusivement perceptif, les instructions nécessaires à l'interaction »²³⁴. Comme le montre Morgane Morgagni, cette conception de l'affordance – employée pour désigner toutes les informations qu'on peut percevoir sans avoir besoin d'une appréhension spécifique – a dans un premier temps été pensée comme une activité perceptive détachée des conventions sociales et culturelles. Ce positionnement théorique n'a pas manqué de susciter des critiques, soulignant un nécessaire recourt aux dimensions sémiotiques et aux processus cognitifs liés à la perception des affordances. Cela a notamment amené à reconsidérer l'affordance comme le résultat d'un processus de communication où s'établit un échange sémiotique entre concepteur et utilisateur : « le résultat est celui d'une prise en compte, certes, d'un processus de communication ayant lieu entre l'utilisateur et le monde externe (dans le cas spécifique avec un objet, un outil technologique) ; mais ce processus reste désespérément constitué par une succession de messages singuliers et indépendants stockés et rendus disponibles aux usagers par l'interface virtuelle des objets »²³⁵.

S'il ne s'agit pas ici de restituer l'ensemble des acceptions possibles de la notion d'affordance (dont l'application dépasse largement le seul cadre des TICs), on peut néanmoins souligner qu'en comparaison, dans le même cadre, la notion d'èthos porte l'accent sur la forme de représentation sociale que construit une « manière » de communiquer à partir des conventions culturelles qui la fonde (et donc en relation avec un destinataire). Comme nous venons de l'évoquer, cette emphase portée sur le caractère culturel et construit des affordances n'est pas toujours présente dans la définition du terme. Même si des tentatives ont été faites en ce sens²³⁶, cette dimension n'est pas nécessairement

²³⁴ S. Morgani, « Repenser la notion d'affordance dans ses dynamiques sémiotiques », *Intellectica*, 1, 2011, p.11.

²³⁵ *Ibid.*, p. 12.

²³⁶ S. Raudaskoski, « The Affordances of Mobile Application », *Proceedings of the Workshop on Technology Interaction and Workplace Studies*, Tampere, 2003.

constitutive du concept. Dans son application au domaine vidéoludique, on peut par exemple relever qu'un auteur comme Sébastien Hock-Koon a récemment défini l'affordance comme une possibilité d'action offerte par un environnement qui existe indépendamment d'un sujet, que celui-ci soit ou non capable de la percevoir²³⁷. Notre réflexion étant quant à elle orientée sur l'évolution des manières de dire le jeu et de voir le jeu, donc sur les processus de transformation culturelle des agencements de jeu – où structure et contexte, objets et sujets, sont dans un rapport de co-construction –, il apparaît que la notion d'èthos soit plus appropriée pour l'élaboration de notre cadre théorique.

- Èthos et jeu

Si le concept d'èthos a déjà été mobilisé dans le cadre des TICs, on en trouve également une application dans le cadre ludique, notamment à travers les écrits de Fred d'Agostino²³⁸. Tout comme nous, d'Agostino montre les limites d'une approche formaliste des jeux, qui ne définit ceux-ci qu'à partir de leurs règles formelles. Il s'agit notamment de s'opposer à une conception qui considère qu'un jeu ne prend véritablement forme dans la pratique que lorsqu'elle ses règles sont scrupuleusement respectées, sinon on ne joue pas au jeu tel qu'il a été conçu. Cette approche est « déficiente » pour D'Agostino, en ce qu'elle n'arrive pas à prendre en considération le fait qu'en réalité les actualisations d'un jeu comportent très fréquemment des variations apportées aux règles formelles, qu'elles soient délibérées ou non. Pour d'Agostino, l'approche formaliste consacre une sorte de pensée platonicienne des jeux, les jeux étant des « idéaux-types » qui ne sont qu'imparfaitement réalisés par la façon dont les gens jouent.

« Si le formalisme est correcte, cela suggère qu'un jeu "réel" doit s'approcher de son idéal type (dans lequel aucun comportement violent les règles n'apparaît) au fur et à mesure de l'augmentation en compétence de ses joueurs. Mais, bien sûr, cela n'est pas le cas. Bien qu'il puisse être vrai que les joueurs plus compétents s'engagent moins fréquemment dans un comportement de violation des règles de façon inintentionnelle, il n'est certainement pas vrai que les jeux "réels" entre joueurs qualifiés s'approchent davantage de leurs idéaux types par rapport aux jeux "réels" entre des joueurs moins compétents. Des joueurs plus compétents

²³⁷ S. Hock-Koon, « Press a button to fire : Elliptical learning applied to game design », *gamasutra.org*, 2013, en ligne : http://gamasutra.com/blogs/SebastienHockkoon/20130504/191720/Press_a_Button_to_Fire_Elliptical_Learning_Applied_to_Game_Design.php

²³⁸ F. d'Agostino, « Ethos of games », *Journal of the philosophy of sport*, 8, 1981, pp. 7 – 18.

peuvent intentionnellement s'engager dans un comportement de violation des règles plus fréquemment que les joueurs moins qualifiés.²³⁹

Pour préciser sa réflexion, d'Agostino prend l'exemple du basketball. Selon les règles formelles, il s'agit d'un sport sans contacts physiques, qui sont interdits. Mais tout match de basketball professionnel est rempli d'incidents dans lesquels les joueurs (accidentellement ou de façon délibérées) créent des contacts. Nombre de ces incidents ne provoquent pas de pénalités cependant. Selon d'Agostino, la raison est que de nombreux organismes officiels se sont mis d'accord pour ignorer certaines règles, au moins dans certaines situations, afin de rendre le jeu plus excitant pour les spectateurs. En somme, un système de conventions implicites, de règles informelles, indique comment les règles formelles sont à appliquer dans diverses circonstances, ce qui ne veut donc pas dire que les règles formelles cessent complètement d'exister. En somme, ce qu'avance d'Agostino, c'est qu'à l'inverse de l'approche formaliste, il faut donc prendre en considération les variations apportées aux règles par la pratique. Il n'y a pas de modèle idéal d'un jeu, mais des actualisations singulières, ce qui rejoint pleinement notre approche des jeux comme agencements. Selon cet auteur, l'éthos d'un jeu serait donc les conventions partagées par un groupe d'individus déterminant comment les règles formelles d'un jeu sont appliquées dans des circonstances concrètes. Cette conception insiste de fait sur la dimension « objective » de l'éthos, qui renvoie aux représentations que l'on se fait de la structure de jeu, ce qui n'empêche pas de prendre en considération la façon dont celle-ci construit son propre système de valeurs pour être actualisée de façon ludique (cela permet au contraire de rendre compte de la multiplicité des modes d'actualisation d'une même structure et de leurs évolutions, qui peuvent en retour concourir à modifier les règles formelles). Les réflexions de Fred d'Agostino indiquent également que les règles d'un jeu, et leur jouabilité, ont un rôle important dans la constitution de l'éthos ludique. L'ensemble des réflexions précédentes nous permet à présent d'établir un cadre d'analyse de ce qui constituerait l'éthos ludique.

Comme le montre le schéma que nous avons établi concernant les processus de ludicisation, l'éthos ludique entretient à la fois des échanges avec la jouabilité de la structure de jeu, avec la fiction qui lui donne forme, avec le contexte pragmatique qui conditionne sa réception et auquel elle renvoie en « creux » (ce qui participe à construire un certain joueur-

²³⁹ *Ibid.*, p. 9, NT.

modèle). Ces trois axes sont autant d'entrées permettant de décrire l'éthos d'un agencement de jeu.

Èthos ludique et jouabilité

Si la jouabilité n'est pas exclusive aux jeux, les règles des jeux sont conçues (calibrées comme le dirait Malaby) pour faire éprouver une certaine contingence. En ce sens, dans un jeu, la jouabilité est conçue pour répondre aux représentations de ce qui, dans l'ensemble des systèmes jouables, est considéré comme ludique. En quoi la façon dont on permet au joueur de faire l'exercice des possibles nous renseigne sur la logique de médiation ludique d'une structure de jeu ? Comme le relèvent Kline, De Peuter et Dyer-Whiteford²⁴⁰, si *Super Mario Bros.* a pleinement concouru à imposer la console FAMICOM (appelée NES en occident) de Nintendo au milieu des années 80, c'est en grande partie parce qu'il offrait au joueur de nouvelles possibilités d'action et d'exploration. Cette sensation de liberté nouvelle pour le joueur est placée au centre de l'expérience de jeu, comme le montre l'extrait suivant d'une critique dithyrambique du jeu. Elle témoigne que 20 ans après sa diffusion, c'est « la jouabilité légendaire » de *Super Mario Bros.* qui reste ancrée dans la mémoire de nombreux joueurs : « Soyons directs ! 1000 fois copié jamais égalé, ce chef d'œuvre de Shigéru Miyamoto a révolutionné le monde du jeu vidéo comme Michael Jackson a révolutionné le monde de la musique pop... Véritable phénomène de société et bouleversement vidéoludique, Super Mario Bros. (SMB pour les intimes) posa dès le 13 septembre 1985 toutes les bases d'un genre amené à connaître un incroyable succès : les jeux de plates-formes en 2D. Alors que 95 % des jeux disponibles sur la Famicom à cette époque étaient composés de niveaux à tableaux uniques [...], Mario réussit le tour de force de présenter aux joueurs 32 longs niveaux (avec un *scrolling*²⁴¹ horizontal) variés, colorés, accompagnés de musiques (écrites par Koji Kondo) et d'une jouabilité légendaire. Jamais un personnage de jeu vidéo n'avait été aussi libre ! Mario pouvait tout faire : lancer des boules de feu, sauter haut, courir très vite, écraser ses ennemis, se baisser, éclater des briques, grimper aux plantes vertes, nager, rebondir sur des nuages, shooter sur des carapaces de tortues renversées, etc. ! »²⁴². Cet éloge de *Super Mario Bros.*, issu d'un magazine se proposant de retracer les grands moments de l'histoire des consoles japonaises, montre que le jeu de Nintendo offre à la fois au joueur une

²⁴⁰ S. Kline, N. Dyer-Whiteford, G. De Peuter, *Digital Play*, *op. cit.*

²⁴¹ Ce terme renvoie au défilement du décor qui progresse avec le déplacement de l'avatar.

²⁴² F. Gorges, « Super Mario Bros. », *Game Fan*, HS 1, 2005, p. 23.

palette d'actions plus étendue que les autres programmes et propose aussi un monde à découvrir. En somme, avec *Super Mario Bros.*, le jeu vidéo est consacré comme un espace qui se donne à être exploré. Pour renforcer cette impression, les concepteurs ont par ailleurs inclus des passages secrets que le joueur peut très bien manquer s'il ne connaît pas les astuces pour y accéder et sans que cela ne l'empêche de terminer le jeu. Les objectifs peuvent de ce fait être multiples, la découverte de ces salles cachées primant sur la libération de la princesse.

De nombreux jeux jouent à ce titre sur la promotion de l'ouverture des possibles qu'ils permettent en promettant au joueur une grande liberté d'action et une personnalisation de son expérience ludique. En ce sens, les critiques de jeux vidéo que l'on trouve dans les magazines consacrés au média regorgent de passages montrant que la jouabilité peut constituer un facteur essentiel dans ce qui va donner envie de jouer à l'utilisateur. La série des jeux de rôle *The Elder Scrolls* (1994 – 2012) a construit sa réputation sur cette ouverture des possibles au joueur au sein d'un monde diégétique immense, peuplé de centaines de personnages avec qui interagir.



The elder scrolls. Oblivion, 2006

À ce titre, l'extrait suivant, issu de la critique du quatrième épisode (*Oblivion*, Bethesda Softworks, 2006) sur le site *jeuxvideo.com*, permet d'éclairer plusieurs de nos réflexions sur les liens entre èthos ludique et jouabilité : « Je vais finir sur cette partie consacrée à l'intensification du gameplay avec un tour de table d'autres exemples probants. L'utilisation du crochetage et de la persuasion sont désormais des séquences ludiques à part entière. Le crochetage demande calme et réflexion. La persuasion est un petit jeu d'observation et de rapidité qui retire des mécanismes de chez Fable. Encore une fois, en masquant la couche des calculs de points au profit d'actions pleinement jouables, les développeurs intensifient chaque situation et rendent encore plus responsable le joueur dans chacun de ses gestes »²⁴³. Il faut noter l'appréciation faite par le journaliste de la structure logico-mathématique du jeu (« la couche des calculs de points »), qui est ici au service du monde diégétique (les règles entretiennent une relation d'isomorphisme avec l'univers de fiction). Comme dans de nombreux jeux de rôle, *Oblivion* repose sur le principe de développement d'un personnage avatar du joueur, dont plusieurs caractéristiques (talent de crochetage, aisance au maniement de certaines armes, etc.) sont chiffrées, la réussite du joueur pour effectuer certaines actions dépendant à la fois de son adresse et du niveau en points de l'avatar dans la caractéristique liée à l'action (ainsi il sera impossible de crocheter une serrure complexe si le personnage a un faible score dans cette caractéristique, même si le joueur est particulièrement habile). De façon originale, dans ce jeu, une caractéristique augmente à force de pratique (ce qui n'est pas le cas dans tous les jeux de rôle, où un système de niveaux de personnage permet d'augmenter certains talents au choix, indépendamment de leur pratique). La jouabilité s'exprime de la sorte dans la réussite ou l'échec d'actions dont la résolution ne dépend pas d'un calcul automatique exécuté par la machine mais de l'adresse du joueur, conjuguée à certaines données chiffrées liées aux caractéristiques du personnage. Cela renforce encore davantage la personnalisation de l'expérience de jeu qui dépend des actions du joueur, ce qui s'inscrit pleinement dans l'identité ludique singulière de la série *The Elder Scroll*, fondée sur le développement et la complexification de la jouabilité. La référence faite à un autre jeu, *Fable* (Lionhead Studio, 2004), resitue la jouabilité du logiciel par rapport à un autre qui est reconnu et accepté comme un jeu.

S'il faut reconnaître que la jouabilité peut occuper une place essentielle dans l'èthos ludique, il faut alors considérer que la jouabilité participe aussi à former, d'une certaine façon,

²⁴³ http://www.jeuxvideo.com/articles/0000/00006403_test.htm, consulté le 20/11/12.

la « morale non moralisante » d'un jeu, elle attribue une connotation singulière à ce qui est ludique. Mener la description d'un ethos ludique à partir de sa jouabilité implique donc également de répondre à la question suivante : en quoi l'exercice de la contingence définie par un système de règles construit un certain système de valeurs ? Les points d'analyse peuvent être précisés au regard des réflexions que nous avons élaborées sur la définition de la jouabilité et du *gameplay* (nous le rappelons, ce terme renvoie dans notre perspective à la dynamique d'appréhension du jouable dans le cadre du numérique). Il s'agit de mettre en évidence la façon dont un ensemble de fins et de moyens attribués au joueur – de même que les résultats possibles des actions et les choix laissés en réaction à l'événement du jeu – concourent à créer un système de valeurs. En ce sens, dans le cadre des supports numériques, la dynamique d'appréhension de la structure de jeu (les boucles d'inter-réactions qui vont l'inciter à progresser), fait partie intégrante de cette construction. Il s'agit en somme de développer une approche axiologique du jouable.

- L'exemple du jeu *The Sims* (Maxis, 2000)



The Sims, Maxis, 2000

Au sein d'un article consacré au jeu *The Sims*, Miguel Sicart²⁴⁴ développe par exemple une analyse qui s'inscrit, selon nous, dans ce cadre. Comme le remarque ce chercheur, ce jeu a déjà suscité de nombreuses réflexions dans le domaine académique en ce qu'il peut être considéré comme un simulateur de relation sociale (le sous-titre du jeu est « simulateur de personnes »²⁴⁵). Ce jeu consiste dans la création d'un avatar qui a une autonomie relative. Il est personnalisable sur le plan de son apparence et par rapport à certaines compétences (créativité, logique, charisme, cuisine, etc.). Il s'agit alors de l'insérer dans un environnement urbain en lui achetant ou en lui construisant une maison. Le joueur peut décider quels seront les personnages du voisinage que son « sim » fréquentera et devra prendre soin de ses besoins (nourriture, confort, etc.), ce qui va notamment déterminer le degré de bonheur du sim. Il est possible de décider ce que l'on achètera à son sim pour agrémenter son logement, de décider de ses hobbies et occupations. Le jeu repose aussi sur l'évolution professionnelle de son avatar, plusieurs opportunités apparaissant au fur et à mesure de la partie. Comme le souligne Miguel Sicart, la prémisse de base de *The Sims* est d'offrir un simulateur d'interaction sociale fondé sur l'achat de biens virtuels avec une monnaie virtuelle, ce qui pose la question du type de société que ce jeu décrit. L'article de Sicart cherche à comprendre sur quelle idéologie repose ce jeu et plus précisément de quelle façon celle-ci s'exprime à travers la structure de jeu (son « *game design* »).

Pour préciser la notion d'idéologie, Sicart se fonde notamment sur les réflexions de Louis Althusser. Il retient des travaux du philosophe français la conception de l'État comme force d'intervention répressive au service des classes dominantes, qui emploie comme moyen de répression deux « appareils » distincts, les appareils répressifs d'État (la police, les tribunaux, les prisons, l'armée, etc.) et les Appareils Idéologiques d'État. Il s'agit dans ce dernier cas de moyens répressifs subtiles qui sont déterminés par l'État mais adressés à l'individu de façon privée. Alors que l'Appareil Répressif d'État fait majoritairement appel à la répression (notamment physique), l'Appareil Idéologique d'État (AIE) fonctionne de façon prévalente à l'idéologie (par l'éducation, les loisirs, les productions culturelles, les médias d'information, etc.). Ce que retient dès lors Sicart des réflexions d'Althusser c'est que l'idéologie est un ensemble de valeurs avec lesquelles nous nous représentons le monde tel que nous le percevons, l'État générant, à travers l'AIE, des idées et valeurs qui sont

²⁴⁴ M. Sicart, « Family values : Ideology, computer games & The Sims », *Conférence DIGRA03*, 2003, en ligne : <http://miguel sicart.net/papers/DIGRA03.pdf>

²⁴⁵ Notre traduction, le terme original étant « *The people simulator* ».

internalisées par les individus comme la vérité et qui les aliènent. En somme, pour Althusser (1976 : 101), « l'idéologie représente le rapport imaginaire des individus à leurs conditions réelles d'existence »²⁴⁶. Pour faire face à cette aliénation les individus produisent des histoires qui justifient précisément cette aliénation. Selon Miguel Sicart, la notion de capitalisme tardif, empruntée à Frédéric Jameson, permet alors de mettre en évidence l'idéologie à l'œuvre dans la structure de jeu de *The Sims*. Le capitalisme tardif désigne le moment dans l'histoire de l'économie où les marchés et les firmes transnationales ont une portée globale sur le capitalisme. Il y a moins d'États forts et le pouvoir revient à présent aux marchés globalisés. L'économie du capitalisme tardif est l'institution qui détermine l'idéologie et qui est à la source de l'Appareil Idéologique d'État, tandis que les états assurent la stabilité de l'Appareil Répressif d'État en cas de nécessité. Ce qui est important est que l'idéologie du capitalisme tardif accepte et intègre les révolutions superficielles, tant qu'elles ne remettent pas en cause la dynamique capitaliste.

Pour montrer comment *The Sims* met en œuvre cette idéologie à travers sa structure, Miguel Sicart se propose d'explorer les limites de ce système de « simulation de personnes » en menant plusieurs expérimentations, qui nous paraissent particulièrement éclairantes pour montrer comment la jouabilité d'une structure de jeu développe conjointement un système de valeurs. Il crée en premier lieu plusieurs personnages féminins afin de voir de quelle façon le jeu gère l'égalité des salaires selon les genres. Le premier avatar, Marcia, commence dans une belle maison et accroît progressivement son réseau social pour devenir finalement une politicienne accomplie qui gagne beaucoup d'argent et vit au final dans une grande maison d'architecte. Le second personnage, qu'il nomme Selma, commence dans un cadre plus difficile, puisque c'est une mère célibataire. La vie de Selma est plus difficile, il est plus compliqué pour elle de se faire des amis et elle manque de temps pour accomplir l'ensemble des activités requises (acheter des biens, prendre soin de l'enfant, développer ses compétences, etc.). La réussite prend plus de temps mais elle s'accomplit finalement financièrement en devenant parrain de la mafia locale. Puis Miguel Sicart crée un autre couple de personnages, Martin et Wood, qui sont homosexuels (ce que permet le jeu). Ils ne peuvent se marier (le mariage n'est pas permis pour les couples du même sexe) mais peuvent très bien élever un petit garçon. Cette relation paraît tout à fait normale aux autres sims du quartier et les opportunités professionnelles sont équivalentes que pour les autres couples. En somme,

²⁴⁶ L. Althusser, *Positions*, Paris, Editions Sociales, 1976, p. 101.

selon Sicart, *The Sims* semble être une simulation très progressiste de la société, il n'y a pas de discrimination selon les sexes en terme de salaires et d'emploi ou selon les orientations sexuelles des individus. « Tant que vous suivez le chemin pré-établi du bonheur dans le jeu, et que vous avez la patience et les compétences de jeu pour réussir, tous les sims sont traités de la même façon. Mêmes salaires, mêmes opportunités de travail, même concept du succès »²⁴⁷.

Miguel Sicart décide alors de tester un cas limite, en créant un sim qui représente le chanteur décédé du groupe *Nirvana*, Kurt Cobain, dont la musique était empreinte de contestation du pouvoir économique (ce qui n'empêcha pas sa pleine intégration au modèle économique dominant). Sicart donne à son sim une personnalité peu équilibrée sur le plan des compétences, en renforçant ses aptitudes créatives. Il lui achète une maison immense mais en fait un alcoolique qui passe sa journée au lit à regarder la télévision et à jouer de la guitare, en ayant que peu de relations sociales. L'ensemble de l'argent est dépensé dans des objets inutiles qui finissent dans un coin de la maison. Ce sim mène également une vie de couple dissolue avec sa femme, Courtney Love. Il s'agissait de voir si ce mode de vie, adopté par le leader du groupe de rock, pouvait générer son bonheur dans le jeu. « Peu après avoir commencé SimCobain, je me rendis compte que j'étais en train de me battre avec le sim. Il refusait de jouer de la guitare ou de regarder la télévision : il voulait avoir des amis, un travail, être gentil avec sa femme, il voulait la vie que Kurt Cobain parodiait dans ses chansons ! A ce moment, le jeu prit le contrôle, et je n'étais plus qu'un simple observateur de la façon dont Kurt refaisait sa vie »²⁴⁸. Pour Sicart, la société dépeinte par *The Sims* est trop avancée en terme d'égalité, tous les sims doivent être égaux, en n'autorisant que quelques modifications mineures dans leurs modes de vie. Le jeu simule une société capitaliste dans laquelle les moyens économiques sont les valeurs qui déterminent les conditions du bonheur et de l'intégration sociale. Plus le sim gagne d'argent, plus il aura d'amis, plus sa vie sera une réussite. Si un individu s'écarte de cette relation matérielle au capital, il est exclu de la société jusqu'à ce qu'il revienne dans le droit chemin. Les droits des sims sont égaux tant que leurs vies sont productives pour le système. En définitive, *The Sims* serait à considérer comme une simulation de l'Appareil Idéologique d'État qui assure le capitalisme.

²⁴⁷ M. Sicart, « Family values : Ideology, computer games & The Sims », *Conférence DIGRA03, op. cit.*, p. 7, NT.

²⁴⁸ *Ibid.*, pp. 8 – 9.

Cet exemple est éclairant pour montrer de quelle façon les choix laissés par les règles au joueur, l'exploration des possibles offerts, mais aussi la dynamique d'appréhension progressive de la structure de jeu, construisent peu à peu un univers de valeurs qui devra être manipulé et dans lequel il s'agira d'évoluer. *The Sims* est un exemple particulièrement adapté pour mettre en valeur la façon dont un ethos ludique construit une certaine rhétorique dans sa relation à la jouabilité du système, sans chercher néanmoins à convaincre ouvertement le destinataire de la justesse de son propos. Même s'il représente d'une certaine façon notre société actuelle, il n'engage pas le joueur à faire un retour à la réalité, à l'inverse des jeux persuasifs souhaités par Ian Bogost. Cela n'empêche pas l'adhésion au système de valeurs développé, mais l'ethos repose conjointement sur l'expérimentation des limites de son propre système (c'est en cela qu'il est jouable). En d'autres termes, il peut être ludique de vouloir pousser jusqu'à l'absurde un système simulant, pour partie, l'idéologie du capitalisme tardif. On peut à ce titre faire la distinction entre l'ethos subjectif de *The Sims* et ses multiples ethos objectifs, qui procèdent des valeurs que vont lui attribuer les joueurs et le sens qu'ils vont conférer à leurs pratiques. Ce jeu est notamment largement employé par des joueurs pour générer et diffuser l'histoire de la vie de leurs sims, que ce soit à travers des blogs ou des vidéos sur Internet. On peut en ce sens mentionner les créations de Chloé Delaume, écrivain et artiste, pour qui *The Sims* a été employé comme support d'« autofiction »²⁴⁹ dans son roman *Corpus Simsi : Incarnation virtuellement temporaire*²⁵⁰. En créant dans le jeu un personnage nommé Chloé Delaume, l'auteure a voulu « se faire sims et se jouer, pour s'écrire par la suite sur de nouveaux supports »²⁵¹. Cette initiative et le choix de *The Sims* comportent une perspective critique qui se joue précisément de l'idéologie dominante, véhiculée et mise en forme par la structure de jeu : « 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 »²⁵².

²⁴⁹ Comme l'indique Anaïs Guilet au sujet du travail de Chloé Delaume, l'autofiction est à définir comme 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 », A. Guilet, « Lire le jeu vidéo, jouer à la littérature : Corpus Simsi de Chloé Delaume » in, Craipeau S., Genvo S., Simonnot B., *Les jeux vidéo. Au croisement du social, de l'art et de la culture*, Presses Universitaires de Nancy, 2010, p. 228.

²⁵⁰ C. Delaume, *Corpus Simsi : Incarnation virtuellement temporaire*, Paris, Léo Sheer, 2003.

²⁵¹ C. Delaume, « S'écrire mode d'emploi », *Colloque de Cerisy sur l'autofiction*, disponible en ligne : <http://www.chloedelaume.net>

²⁵² *Ibid.*

Il est important de rappeler que le caractère ludique d'une structure de jeu – et par extension les valeurs attribuées à ce qui est ludique –, ne dépend pas uniquement de la jouabilité du système mais repose aussi sur la fiction développée dans ce système. Une relation de co-fonctionnement s'établit entre ces différentes sphères, entrant en complémentarité ou en friction, voire en contradiction, quant aux valeurs développées. C'est par exemple le cas du jeu de rôle post-apocalyptique *Fallout 2* (Interplay, 1998), où l'accomplissement du personnage passe par un système d'accumulation de ressources (points d'expérience, argent, etc.) mais dont le message développé par l'univers fictionnel dresse une critique acerbe du capitalisme, du libéralisme économique et de la société américaine, désignée comme principale responsable d'un désastre pour l'humanité.

En somme, le co-fonctionnement entre la jouabilité du système de règles et son univers de fiction concourt à forger l'èthos ludique subjectif d'une structure de jeu donnée. Puisque jouer c'est de l'« imaginaire en acte »²⁵³, la structure de jeu doit encourager le joueur à agir, tout en l'invitant à adopter à son égard une relation fictionnelle. L'étude des pratiques de jeu peut alors relever comment le contenu de cet èthos s'exprime sur un plan « objectif », en restituant la place occupée par le jouable et l'univers de fiction dans l'acceptation ou le rejet de la vocation ludique de la structure de jeu. Les jeux de la série *The Elder Scrolls* ne brillent pas par l'originalité de leur univers de fiction, mais c'est en revanche la grande jouabilité de cet univers qui en fait une franchise majeure pour les fans de jeu de rôle vidéoludique. Ces éléments incitent à approfondir le rôle du monde de fiction dans la constitution de l'èthos ludique, en abordant notamment les façons dont un joueur peut être engagé à percevoir la situation qui se présente à lui comme une fiction.

Èthos ludique et fiction

Nous le rappelons, faire jouer autrui implique de lui communiquer que « ceci est un jeu » de sorte à lui faire adopter une attitude ludique. L'une des caractéristiques de cette attitude est qu'elle implique d'actualiser la réalité ordinaire de façon fictionnelle, sur le mode du « faire comme si ». Néanmoins, pour qu'un dispositif puisse être considéré comme une fiction par le destinataire, il est nécessaire que ce dernier s'inscrive dans une situation de « feintise ludique partagée », qui se différencie selon Jean-Marie Schaeffer de la feintise « sérieuse ». Alors que dans cette dernière le dispositif représentationnel qui est soumis au

²⁵³ J. Henriot, *Sous couleur de jouer*, op. cit.

récepteur va le tromper sur la nature des leurre (comme ce peut être le cas lorsqu'un mensonge est énoncé et qu'il est tenu pour vrai par son auditeur), la feintise ludique se caractérise par sa dimension « partagée », les représentations sont ouvertement proclamées « pour de faux », mettant le producteur et le récepteur au fait du caractère fictionnel de l'activité. Pour que l'immersion fictionnelle puisse avoir lieu, il est nécessaire que la fiction soit annoncée au sein du dispositif représentationnel, sans quoi la feintise ne peut être partagée. « La fonction de cette annonce étant d'instituer le cadre pragmatique qui délimite l'espace de jeu à l'intérieur duquel le simulacre peut opérer sans que les représentations induites par les mimèmes²⁵⁴ ne soient traitées de la même manière que le seraient les représentations "réelles" mimées par le dispositif fictionnel »²⁵⁵. Jean-Marie Schaeffer indique que la fiction s'annonce à travers ce qu'il nomme les « marqueurs pragmatiques de la fiction ». De la même façon, un jeu doit inciter l'individu à adopter une attitude fictionnelle, un « faire comme si », à travers différents marqueurs.

Il faut sur ce point souligner que « selon le contexte culturel et le type de fiction, cette annonce est plus ou moins explicite »²⁵⁶. Schaeffer précise concernant le contexte culturel que dans le cas d'une tradition fictionnelle bien ancrée dans une société donnée et d'une œuvre s'inscrivant dans cette tradition, l'acte instituant la fiction peut être tacite et faire partie des implicites de la situation de communication : « Par exemple, notre connaissance implicite des traits marquants de la fiction cinématographique fait que lorsque nous allumons la télévision en plein milieu d'une émission nous savons en général si les images qui défilent sont de nature documentaires ou font partie d'un film de fiction »²⁵⁷. De la même façon, la dimension fictionnelle de certains jeux ancrés dans les traditions ludiques d'une culture est perçue comme un allant-de-soi. Ceci renvoie au lien que l'éthos ludique peut tisser avec son contexte pragmatique et le joueur-modèle qu'elle implique. Mais il faut aussi souligner que les formes des marqueurs pragmatiques peuvent varier selon les types de fiction : « Dans le cas de la littérature orale, le rôle est en général rempli par des formules introductives conventionnelles. [...] Dans d'autres formes de fiction, le contrat pragmatique se matérialise sous la forme d'un véritable cadre physique. C'est le cas de la scène théâtrale – pour mesurer son efficacité comme cadre de fictionnalisation, il suffit de penser par contraste au théâtre de rue et aux

²⁵⁴ Ce terme renvoie ici aux « stimuli qui miment une actualisation de tel ou tel de nos modes d'accès canoniques au monde alors même qu'ils ne constituent pas une telle actualisation ». *Ibid.*, p. 188.

²⁵⁵ *Ibid.*, p. 162.

²⁵⁶ *Ibidem.*

²⁵⁷ *Ibidem.*

difficultés qui peuvent y surgir pour tracer les limites entre le jeu et la réalité (ce qui est bien entendu souvent un des buts du théâtre de rue) »²⁵⁸.

Cet exemple montre que les marqueurs pragmatiques de fiction peuvent prendre de multiples formes, ce qui est également vrai dans le cas des jeux. En ce sens, pour engager l'individu à actualiser une situation de façon fictionnelle, un éthos ludique peut puiser dans des référents multiples, qui peuvent ou non appartenir au domaine du jeu. L'étude des premiers jeux vidéo est à ce titre particulièrement éclairante pour mettre en évidence ces processus de médiation fictionnelle, en ce que les limitations techniques de l'époque imposaient un rendu graphique minimaliste et que le caractère ludique de ces productions étaient loin d'être intégrées et acceptées par le public visé. En somme, il fallait mettre en œuvre des marqueurs pragmatiques de fiction particulièrement explicites pour inciter le joueur à voir autre chose qu'un amas de pixels animés à l'écran. Les bornes d'arcade, disponibles dans les salles d'arcade, les cafés ou environnements forains, présentaient un cadre physique de fictionnalisation à travers les visuels peints sur leurs cabines²⁵⁹. Comme l'indique Alexis Blanchet, la cabine « guide la compréhension des éléments graphiques générés par la borne de jeu en offrant à l'utilisateur une grille de lecture qui donne sens au système des signes affiché à l'écran par le programme. En d'autres termes, la cabine comble les lacunes en termes de figuration du jeu vidéo par les illustrations habillant la machine, qui viennent donner une traduction ou préciser un signifiant aux signifiés graphiques affichés par l'écran de la machine. Les décorations qui ornent la borne sont tout autant un dispositif de séduction qu'un dispositif d'aide essentiel à la compréhension du jeu »²⁶⁰. Blanchet développe notamment de façon approfondie l'analyse de la cabine du jeu *Gunfight* (Bally/Midaway, 1975), que nous proposons de restituer ici pour partie, car elle nous permettra de mettre en évidence la façon dont un éthos ludique peut faire appel à des référents fictionnels multiples pour engager l'individu dans une attitude ludique.

²⁵⁸ *Ibidem*.

²⁵⁹ C'est-à-dire le meuble qui incorpore les périphériques de contrôle (joystick, volant, etc.), le son et l'écran vidéo.

²⁶⁰ A. Blanchet, *Des pixels à Hollywood*, Paris, Editions Pix'n'Love, 2010, p. 102.



Cabine d'arcade du jeu Gunfight, Bally, 1975

Comme le souligne ce chercheur, le titre même du jeu fait déjà référence à une séquence caractéristique du western, qui est une scène incontournable dans ce genre de films, avec ses codes précis et sa mécanique propre. « Avec pareil titre, le jeu *Gun Fight* annonce donc à la fois un type de séquence tout à fait identifiable et l'univers déjà codé qui lui est associé ; le jeu s'assure ainsi une compréhension – et une adhésion – immédiate de la part du public »²⁶¹. Le joueur cerne de fait le registre d'action auquel fait appel le jeu, le tir avec la nécessité d'une rapidité et d'une précision d'exécution. La cabine « poursuit la construction diégétique de l'univers de jeu en rappelant, par ses couleurs vives rouge-orangé, les cieux crépusculaires des grands espaces de l'Ouest sauvage et les couleurs ocres du désert. Les flancs de la cabine constitués de panneaux en faux bois - très utilisés à l'époque pour le mobilier ou même les voitures familiales américaines – renvoient tout à la fois aux portes battantes des saloons, aux ranchs, aux chariots et aux crosses des armes à feu : l'objet glisse déjà dans le domaine de la fiction développée par le jeu en affirmant son statut d'attraction de foire ; il se présente comme un élément appartenant presque au monde du Western »²⁶².

Mais plus qu'à la réalité historique américaine, il nous semble important de souligner que c'est véritablement à la fiction filmique que fait appel le décor de cette cabine. Alexis Blanchet montre notamment que son style graphique évoque fortement le générique de la série télévisée *Les mystères de l'Ouest*, qui utilisait un découpage en cases, ce qui se retrouve

²⁶¹ *Ibid.*, p. 104.

²⁶² *Ibidem.*

justement sur la borne d'arcade. « En lorgnant du côté de l'identité visuelle et de l'énergie dégagée par le générique de la série télévisée, l'habillage convoque une actualisation télévisuelle du genre western, alors moribond à Hollywood, pour un public rajeuni. Ce traitement télévisuel du western s'oriente résolument vers l'action tout en préservant dans le récit une part de légèreté et d'humour »²⁶³. En somme, selon Alexis Blanchet, dans l'emploi qui en est fait par le jeu vidéo, le genre cinématographique procède d'une

banque de données offrant des situations dramatiques reconnaissables et convertibles en situations ludiques, espaces, motifs, archétypes, etc. Il permet au joueur une compréhension rapide, si ce n'est immédiate, des représentations graphiques générées par le logiciel et des enjeux proposés par le jeu. Ceci l'amène à adopter la posture ludique adéquate correspondant à la situation créée par le programmeur. La dimension sémantique du genre est particulièrement exploitée par les jeux vidéo pour activer, par des phénomènes de reconnaissance, la "machinerie mentale" construite par les pratiques filmiques. Les jeux s'appuyant sur des genres cinématographiques usent donc généreusement des composants sémantiques qui caractérisent les genres : le cow-boy et le cactus pour le western, le chapeau mou, le costume rayé noir et blanc et la mitraillette pour le film de gangster, le monstre, le sang pour l'horreur, le vaisseau spatial et le rayon laser pour la science fiction, etc.²⁶⁴

En somme, pour faire sens dans le domaine du jeu, les marqueurs pragmatiques de la fiction peuvent faire référence à d'autres jeux (comme l'indique Blanchet, jouer aux cow-boy et aux indiens est une pratique ludique répandue chez les petits garçons) mais aussi à des traits caractéristiques de formes fictionnelles plus variées, qui sont reconnues en tant que telles par le destinataire (dans l'exemple ci-dessus, c'est avant tout à la série télévisuelle et au genre filmique du western que l'on renvoie le joueur plutôt qu'à la réalité historique). Comme nous l'avons vu en analysant les relations entre jouabilité et fiction, la fiction peut dès lors servir de guide ou de promesse d'action ludique, cette promesse devant dès lors être actualisée dans la pratique en se concrétisant dans la jouabilité de la structure de jeu (dans *Gunfight*, il s'agit bien de faire s'opposer deux joueurs qui doivent tirer au mieux sur leur adversaire). À ce titre, la jouabilité peut également renforcer ou rompre l'engagement fictionnel. Dans une enquête

²⁶³ *Ibid.*, p. 106.

²⁶⁴ *Ibid.*, p. 110.

menée auprès de joueurs du jeu *Quake 3*²⁶⁵ (Id Software, 1999) - reconnu à l'époque de sa sortie pour faire preuve de graphismes particulièrement photo-réalistes vis-à-vis de la concurrence - Xavier Rétaux constate que l'illusion physique de non médiation (qui est l'apanage de systèmes cherchant la reproduction fidèle du réel) n'a qu'une vie éphémère chez le joueur dans la création de la sensation de présence au sein d'un univers fictionnel, même si elle concourt à l'impliquer dans un premier temps :

Les joueurs nous apprennent que le jeu est surtout une activité construite. Les jeux vidéo sont conçus pour être maîtrisés. Ils ont chacun leurs règles, leurs voies vers la victoire et leurs contraintes techniques. Chaque jeu est un espace de liberté dans lequel le joueur s'exprime, un monde à part créé par un contrat ludique (Duflo, 1997). Le sujet va construire la transparence de son activité [...] non pour masquer la réalité mais pour être efficace dans le jeu (op. cit.).

Cette construction constitue le jeu et permet de se sentir présent en son sein²⁶⁶



Quake 3, Id Software, 1999

²⁶⁵ *Quake 3* est un jeu de tir en vue subjective dans la lignée de *Doom*, dont l'un des principaux attraits réside dans des matchs à mort entre plusieurs joueurs.

²⁶⁶ X. Rétaux, « Présence dans l'environnement : théories et applications aux jeux vidéo » in, M. Roustan, dir., *La pratique du jeu vidéo, réalité ou virtualité*, Paris, L'Harmattan, 2003, p. 80.

Ce qui permet notamment à Xavier Rétaux d'avancer ces conclusions, c'est que les joueurs expérimentés de *Quake 3* préfèrent sacrifier la qualité des graphismes si cela leur permet d'être plus efficaces dans l'aire de jeu. En effet, dans ce jeu, il est possible de diminuer la qualité du rendu visuel, qui nécessite d'importantes ressources de calcul machine, afin que la vitesse d'affichage des images soit plus élevée, ce qui permet conjointement au joueur d'être plus réactif face à l'ennemi. Mais, plutôt que de considérer que la dimension sensible du système de jeu serait secondaire dans l'adoption d'une attitude ludique par le joueur, cette dernière réflexion montre au contraire l'importance de considérer l'adéquation de celle-ci vis-à-vis de la jouabilité du système. Comme nous l'avons déjà souligné, la construction d'un éthos ludique repose à la fois sur la fiction développée par une structure de jeu et par sa jouabilité. Cet exemple nous montre ainsi que le photoréalisme d'un rendu graphique ne garantit pas pour autant l'actualisation fictionnelle d'un jeu. Pour le dire autrement, ce n'est pas parce que le rendu graphique est aujourd'hui en haute résolution et proche de notre propre perception visuelle du monde que le joueur entrera nécessairement dans la fiction. Le joueur peut au contraire s'émerveiller des prouesses de démonstration technologique de sa machine et voir à travers les graphismes non pas un monde fictionnel à explorer mais l'exemplification d'un savoir-faire technique.

L'exemple du jeu *Quake 3* montre aussi que les marqueurs pragmatiques de la fiction dans un jeu ne se situent pas uniquement au niveau du cadre physique du jeu mais peuvent prendre diverses formes dans son contenu. Un autre cas probant de marqueurs pragmatiques de la fiction dans les jeux vidéo, faisant appel à des références intermédiatiques, est celui de la « séquence cinématique ». Il s'agit d'une séquence de jeu non jouable qui peut remplir des fonctions multiples (transmettre l'histoire, présenter un environnement, marquer une transition entre plusieurs séquences de jeu, etc.) et qui est très fréquemment accompagnée par l'apparition de bandeaux noirs en haut et en bas de l'écran, comme si l'image avait été filmée en cinémascope et rediffusée sur un écran vidéo (ce qui n'est pas le cas puisqu'il s'agit d'images de synthèse générées par ordinateur). Très souvent, lorsque le joueur reprend la main et que la séquence redevient jouable, les bandeaux disparaissent. Cette référence faite à la mise en forme visuelle de la fiction sur un autre support permet d'inciter le joueur à adopter une posture d'immersion fictionnelle (d'autant que les séquences cinématiques ouvrent fréquemment les premiers moments des jeux), la disparition des bandes noires induisant une incitation à l'action et à l'actualisation du jouable. Ces multiples exemples montrent à nouveau les marqueurs pragmatiques de la fiction évoluent et varient grandement d'un jeu à

l'autre, leur description pouvant dès lors difficilement prétendre à l'exhaustivité et prétendre à un trop grand niveau de généralité. Ceci implique avant tout de comprendre les processus de constitution d'un type de jeux, ce qui va permettre de faire reconnaître un caractère ludique à une situation, avec son potentiel de jouabilité et de fiction. Cela revient en somme à mettre en évidence les processus de ludicisation qui traversent des agencements de jeu singuliers, ce qui fera l'objet de notre dernière partie au sujet des jeux d'aventure.

Enfin, tout comme la jouabilité participe à conférer certaines valeurs à ce qu'est un jeu, la fiction peut elle aussi participer aux connotations conférées à un ethos ludique donné. Dans son ouvrage *Theory of fun*, le designer Raph Koster prend un exemple particulièrement marquant pour montrer comment la thématique fictionnelle d'un jeu peut changer l'expérience qui en sera faite, voire remettre en cause sa dimension ludique. « Imaginons un jeu de meurtre de masse où une chambre à gaz prend la forme d'un mur. En tant que joueur, vous jetez d'innocentes victimes de toutes tailles et formes en bas de la chambre à gaz. Il y a des vieux et des jeunes, des gros et des minces. Alors que [les victimes] tombent en bas, elles se montent les unes sur les autres pour former une pyramide humaine afin d'arriver un haut du mur. Si elles arrivent à sortir le jeu est fini et vous avez perdu. Mais si vous les entassez de façon assez serrée, ceux du dessous succombent au gaz et meurent. Je ne veux pas jouer à ce jeu. Pas vous ? Pourtant c'est *Tetris*. [...] Pour ceux qui disent que l'art du jeu est purement celui des mécanismes, je dis qu'un film n'est pas simplement l'art de la cinématographie ou de l'écriture de scénario ou de la réalisation ou de l'acteur. L'art d'un jeu est un tout »²⁶⁷.

Cet exemple montre à nouveau qu'il est nécessaire pour un objet qui affirme son statut de jeu (même le plus « atypique ») de comporter d'une façon ou d'une autre des « marqueurs pragmatiques » qui soient signifiants et acceptés par le destinataire en terme de jeu. Il n'est selon nous pas anodin que ce soit en grande partie sur des thématiques de jeux de sports que le jeu vidéo a connu son essor économique, que l'on pense notamment à *Pong* (Atari, 1972). En ancrant le titre du jeu dans une pratique déjà reconnue comme ludique, il était plus facile pour les joueurs des bars et salles d'arcade d'interpréter la vocation de ce dispositif technologique alors peu usuel dans ce milieu. Nous avons d'ailleurs déjà souligné que l'échec de *Computer Space* - qui précédait *Pong* d'un an - était notamment dû à son inadaptation à ce même environnement. Ces exemples montrent que les objets soumis à un processus de ludicisation doivent à la fois indiquer que « ceci est un jeu » (que ce soit par l'intermédiaire

²⁶⁷ R. Koster, *A theory of fun for game design*, Scottsdale, Paraglyph Press, 2005, p. 168, NT.

de leur jouabilité ou de leur dimension fictionnelle) tout en étant susceptible de faire accepter à leur destinataire certains éléments atypiques de l'activité. Tout l'enjeu est alors de faire accepter ces nouveaux aspects pour les rendre par la suite à leur tour « typiques », de sorte à ce que leur appartenance au domaine du jeu aille finalement de soi. À ce titre, les connotations liées à ce qu'est un jeu lors d'une époque et dans un lieu donnés sont à prendre en considération dans la perception de l'èthos ludique d'une structure de jeu.

Èthos ludique et contexte pragmatique

Comme l'indique Dominique Maingueneau en abordant la notion d'èthos pré-discursif, on ne peut pas ignorer que le public se construit des représentations de l'èthos avant la situation d'énonciation. De la même façon, dans le domaine ludique, le contexte et la culture de l'individu, ou d'un groupe d'individus, vont nécessairement orienter la lecture d'un jeu, en accordant certaines valeurs et vocations à ce qu'est un jeu. L'activité revêt selon les cultures de nombreuses connotations et significations qui en délimitent le champ et l'excluent ou l'opposent d'autres domaines (le sérieux, l'éducation, le travail, etc.). De même, l'èthos ludique d'une structure de jeu se construit en interrelation avec son contexte. Comme nous venons de le voir, une structure de jeu cherche à persuader un destinataire que « ceci est un jeu » en fonction de la culture ludique de celui-ci. Un contexte pouvant évoluer, il est aussi possible que la structure de jeu en vienne à être modifiée, faisant du jeu une forme mouvante. L'étude du contexte d'un èthos ludique revient donc à prendre en considération les valeurs et connotations conférées à l'activité ludique et au jeu dans un lieu et à un moment donné. Il s'agit en somme de faire une histoire des idées du jeu pour comprendre comment un contexte historique, social et culturel oriente la perception et la constitution d'un èthos ludique singulier. Tout comme nous l'avons vu au sujet du lien entre jouabilité et contexte, la qualification de ce contexte, et son échelle, est une question de choix théorique.

À titre d'exemple, comme nous l'avons déjà évoqué, Patrick Schmoll avance que les jeux massivement multijoueurs à monde persistant (comme *World of Warcraft*) remettent en cause les définitions canoniques du jeu, où le jeu est considéré comme une activité gratuite, futile (menée pour le plaisir), séparée du cours ordinaire de la vie, et délimitée dans un temps et un espace précis (le temps de la partie). Se situant à un niveau macro-social, ce chercheur montre que des facteurs externes concourent alors à l'éclatement de ce modèle dans ce type de jeu : « il s'agit du contexte général de l'évolution des sociétés, qui rend à un moment donné

pensables et réalisables des formes de jeux qui n'auraient pas pu l'être auparavant, dans un autre type de société »²⁶⁸. L'un des facteurs à prendre en considération est notamment la diminution progressive du temps de travail et l'accroissement des loisirs, qui font évoluer le statut social des activités ludiques. Progressivement, elles ne sont plus considérées comme des activités marginales ou réservées aux enfants. Dès lors, le jeu cesse d'être l'activité d'un public dédié qui ne le pratique plus dans des conditions sociales précises. Désormais tous les publics sont susceptibles de jouer, « partout et tout le temps »²⁶⁹. Cela concourt à rendre le temps de jeu plus perméable à d'autres activités de la vie quotidienne, ce qui est caractéristique des jeux à monde persistant, où même lorsque le joueur n'est pas connecté, l'univers est toujours susceptible d'évoluer et peut requérir l'attention des joueurs à tout moment. « 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 [...]. 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 »²⁷⁰. Un autre facteur à prendre en considération selon ce chercheur est celui de la mondialisation en tant que phénomène économique, culturel et civilisationnel. L'exploration de la plus grande partie des territoires physiques sur terre a entraîné l'émergence de nouveaux territoires imaginaires à explorer, 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 XVe siècle et aujourd'hui »²⁷¹. À ce titre, Internet est perçu comme un nouvel espace à explorer (où l'on « navigue » et que l'on « visite »), il nourrit l'imaginaire d'un territoire vierge qui reste à coloniser. De ce fait, « la convergence de la technologie des réseaux et de l'imaginaire des jeux de rôle d'aventure produira les jeux vidéo en univers persistants »²⁷².

La réflexion de Patrick Schmoll montre que les connotations et significations liées à ce qu'est le jeu, et aux vocations que l'on lui prête, sont toujours susceptibles d'évoluer, ce qui

²⁶⁸ P. Schmoll, « Jeux sans fin et société ludique », *Questions de communication, op. cit.*, p. 31.

²⁶⁹ *Ibid.*, p. 33.

²⁷⁰ *Ibid.*, p. 29.

²⁷¹ *Ibid.*, p. 32.

²⁷² *Ibidem.*

permet réciproquement aux structures de jeu de diversifier leurs formes, leurs vocations, leurs secteurs d'application, comme le montre aujourd'hui le cas des « jeux sérieux ». Cette dénomination consacre en effet à présent un type de jeu dont l'adjectif, le sérieux, a longtemps été considéré une antinomie du jeu²⁷³. Comme le montre Gilles Brougère, c'est tout d'abord à travers l'idée que le jeu peut avoir une valeur éducative que le sérieux est venu progressivement s'inviter dans les productions ludiques numériques, avec l'avènement des logiciels ludo-éducatifs, qui sont à présent rebaptiser sous l'étiquette « jeu sérieux ». Mais au-delà d'un effet d'opportunisme, la nouveauté des jeux sérieux, indique Brougère, est qu'ils permettent conjointement une vision plus large de leurs secteurs d'application, « dont la dimension éducative n'est qu'une parmi d'autres et qui se déploie plus fortement dans des jeux visant la sensibilisation à une cause, l'information; il s'agit de faire passer un message (à commencer par le premier, engagez vous dans l'armée américaine) »²⁷⁴. Comme on peut le constater, le contexte pragmatique d'apparition d'une structure de jeu va à la fois guider la formalisation de son éthos ludique mais aussi l'interprétation qui pourra en être faite. De fait, les pratiques d'une même structure peuvent varier avec le temps, ce que nous avons souligné au sujet du jeu *The Sims* en évoquant la notion d'éthos ludique objectif. Une structure de jeu renvoie à travers son éthos subjectif à certains contextes préférentiels d'actualisation, et constitue de ce fait une manière de dire le jeu. L'éthos objectif, en modifiant ou complétant cette structure de jeu avec certaines règles spécifiques et un ensemble de valeurs, de connotations communes, constitue une manière de voir le jeu. En somme, l'éthos objectif permet de mettre en évidence les écarts et variations de pratiques avec la stratégie interprétative mise en place par la structure de jeu.

Pour résumer...

Il s'agissait dans cette partie de comprendre de quelles façons une structure de jeu pouvait faire sens ludique chez son destinataire. Dans ce cadre, nous avons pu constater que le concept d'éthos offrait une pluralité de dimensions qui constitue un prisme analytique permettant de décrire la façon dont une structure ayant pour vocation le jeu cherche à persuader son destinataire que « ceci est un jeu ». Expérience sensible du discours, l'efficacité persuasive de l'éthos repose sur le fait qu'il enveloppe l'énonciation sans être explicité dans

²⁷³ J. Henriot, *Sous couleur de jouer*, op. cit., p. 191.

²⁷⁴ G. Brougère, « Le jeu peut-il être sérieux ? Revisiter Jouer/Apprendre en temps de serious game », *Australian Journal of French Studies*, Vol XLIX, 2, 2012, p. 121.

l'énoncé. L'èthos ludique se construit en incitant le joueur à « faire comme-si » (il repose sur des marqueurs pragmatiques de fiction) et en proposant un système jouable qui renvoie à ce qu'est un jeu dans un lieu et à un moment donné. Pour engager l'individu à actualiser une situation de façon fictionnelle, un èthos ludique peut à ce titre puiser dans des référents multiples, qui peuvent ou non appartenir au domaine du jeu. De plus, la dimension fictionnelle de certains jeux peut être perçue comme un allant-de-soi si elle est ancrée dans les traditions ludiques. Mais puisque jouer c'est de l'imaginaire en acte, il ne suffit pas de mener une réflexion sur la vocation fictionnalisante d'une structure de jeu pour comprendre comment celui-ci va inciter l'individu à adopter une attitude ludique. Si la jouabilité n'est pas exclusive aux jeux, les règles des jeux sont calibrées pour faire éprouver une certaine contingence. En ce sens, dans un jeu, la jouabilité est conçue pour répondre aux représentations de ce qui, dans l'ensemble des systèmes jouables, est considéré comme ludique.

L'èthos ludique va dès lors véhiculer certaines connotations sur ce qu'est un jeu et véhiculer un système de valeurs, une « morale non moralisante ». Ces valeurs peuvent d'ailleurs évoluer, puisque la dimension ludique résulte d'une co-construction entre la structure de jeu et son contexte. L'étude du contexte d'un èthos ludique revient à prendre en considération les valeurs et connotations conférées au jeu dans un lieu et à un moment donné. On peut qualifier cet aspect d'èthos pré-discursif d'une structure de jeu. Une même structure de jeu peut alors susciter une multitude d'actualisations et de représentations, ceci selon des conventions plus ou moins partagées par un groupe d'individus, qui vont déterminer comment les règles formelles d'un jeu sont appliquées dans des circonstances concrètes, ce que nous avons qualifié par le terme d'èthos ludique objectif. Une structure de jeu renvoie à travers son èthos subjectif à certains contextes préférentiels d'actualisation, dessinant en creux une forme de joueur-modèle, qui est susceptible de disposer (ou d'acquérir) de certaines connaissances et compétences ludiques. Nous verrons dans la partie suivante qu'en menant une réflexion sur l'actualisation effective de ce contexte préférentiel, issu d'une jouabilité et d'un èthos ludique singulier, il devient possible de décrire le territoire dans lequel s'inscrit un agencement de jeu et de mettre en évidence la façon dont s'y articule le plan du contenu (*game*) et le plan de l'expression (*play*). Cela nous permettra alors de mener des études de cas qui auront pour vocation de montrer comment chaque agencement est traversé par des processus de ludicisation, par des logiques de variation et de stabilisation, et comment il est possible d'inscrire chaque agencement de jeu dans une strate ludique (ou formation historique).

V. Le concept de joueur-modèle

Nous avons souligné que pour comprendre les processus de ludicisation du numérique, il était nécessaire de mettre en œuvre une réflexion sur l'évolution des compétences et connaissances ludiques requises et acquises par le public des jeux vidéo, qui lui aussi s'est transformé. Le joueur dispose en effet d'un stock de connaissances et de compétences ludiques qu'il va devoir mobiliser pour pouvoir actualiser une structure de jeu et en produire un sens ludique. Comme nous l'avons vu, l'èthos entretient des échanges avec le contexte pragmatique qui conditionne sa réception, en conférant certaines connotations et valeurs à l'activité ludique afin de pouvoir communiquer que « ceci est un jeu ». Il s'agit de faire appel à un ensemble de représentations mentales (d'idées de jeu selon Henriot) chez le joueur sur ce qui est à considérer comme étant ludique. En somme, des connaissances de type déclaratives, issues de l'expérience ou de la socialisation, permettent à l'individu d'établir si une situation semble pertinente pour l'adoption d'une attitude ludique. Nous avons à ce propos déjà montré par ailleurs²⁷⁵ en nous référant aux travaux d'Alfred Schütz²⁷⁶ que pour établir la « pertinence » d'une situation concernant le style cognitif approprié à adopter, l'individu actualise et réutilise la connaissance préalable des situations et actions typiques contenues au sein de son stock de connaissance par « synthèses de reconnaissance ».

Il faut préciser que selon Valentina Gueorguieva, la notion de stock de connaissance chez Alfred Schütz contient la fois « l'expérience vécue, les idées reçues (savoir traditionnel ou scientifique) et le savoir routinier (connaissances liées à la corporéité, *skills*, savoir utile et connaissance de recettes) »²⁷⁷. Dans cette perspective, nous avons également déjà évoqué que l'actualisation d'une structure de jeu, et la progression dans un jeu, nécessite également pour le joueur de mobiliser et développer un ensemble de compétences, qui se rapprochent du terme de « *skills* » évoqué par Gueorguieva (nous pourrions qualifier ces compétences de connaissances procédurales). La jouabilité de chaque structure de jeu va requérir un ensemble de conditions contextuelles préalables pour que les actions puissent produire du sens et faire preuve de contingence, les compétences ludiques faisant partie de ces conditions. Comme nous l'avons vu en nous référant à Colas Duflo, les compétences ludiques renvoient à la fois

²⁷⁵ S. Genvo, *Le game design de jeux vidéo : approche communicationnelle et interculturelle*, op. cit.

²⁷⁶ A. Schütz, *Éléments de sociologie phénoménologique*, trad. par Blin T., Paris, L'Harmattan, 1998.

²⁷⁷ V. Gueorguieva, *La connaissance de l'indéterminé. Le sens commun dans la théorie de l'action*, thèse de doctorat en sociologie, Université Laval, 2004, en ligne, <<http://www.theses.ulaval.ca/2004/21927/21927.html>>.

aux savoir-faire concernant la mise en application de règles constitutives (les fins et objectifs du jeu) et l'élaboration de règles régulatrices (les moyens permettant d'arriver à ses fins).

De la sorte, si la jouabilité peut nous renseigner sur des façons de jouer, l'éthos ludique sur les valeurs qui sont conférées à l'activité, nous allons voir que le concept de joueur-modèle peut mettre en évidence la stratégie interprétative établie par la structure de jeu pour atteindre les joueurs à travers leurs compétences ludiques (qui renvoient à la jouabilité) et leurs connaissances ludiques (qui renvoient à l'éthos). L'étude des relations entre les différents composants de l'agencement de jeu a déjà nécessité que nous abordions plusieurs aspects du concept de « joueur-modèle », que nous venons de récapituler ici. Dès lors, nous proposons dans cette partie d'approfondir le concept de « joueur-modèle » en montrant en quoi celui-ci peut se différencier de la théorie du « lecteur-modèle »²⁷⁸, dont il est inspiré. Nous illustrerons l'opérationnalité de ce concept en appliquant ces réflexions à l'analyse de la notion de jeux pour joueurs occasionnels (ou « *casual games* » selon le terme consacré dans les pratiques professionnelles de conception de jeu), dont l'émergence dans l'industrie vidéoludique est liée à plusieurs logiques récentes de ludicisation du numérique, visant à étendre le public des joueurs de jeux vidéo.

Lecteur-modèle et joueur-modèle

« Le lecteur modèle est un ensemble de conditions de succès ou de bonheur, établies textuellement, qui doivent être satisfaites pour qu'un texte soit pleinement actualisé dans son contenu potentiel »²⁷⁹. Comme l'indique Umberto Eco dans son ouvrage *Lector in fabula. Le rôle du lecteur*, un texte est émis pour quelqu'un capable de l'actualiser, il s'agit de « postuler » un destinataire. Même si ce quelqu'un n'existe pas empiriquement, il s'agit avant tout d'établir à travers un texte une « stratégie » interprétative pour constituer l'ensemble de ses interprétations légitimables. On peut à cet égard souligner de nombreux points de convergence entre la notion de lecteur-modèle et celle de joueur-modèle que développons. Un joueur-modèle postule également un ensemble de conditions de succès pour que le contenu potentiel d'une structure de jeu puisse être actualisé. De la même façon, Umberto Eco avance que le caractère fictionnel d'une proposition narrative repose sur un « faire semblant » qui se manifeste à travers des « artifices textuels », que nous avons nommés marqueurs

²⁷⁸ Eco U., *Lector in fabula ou la coopération interprétative dans les textes narratifs*, trad. par Bouzaher M., Paris, Grasset, 1985.

²⁷⁹ *Ibid.*, p. 77.

pragmatiques de la fiction. Dans le cadre du lecteur modèle, l'actualisation des structures discursives (qui permet par exemple d'identifier que le monde de référence d'une narration est réel ou « irréel ») se fait dans la confrontation à l' « encyclopédie » du lecteur, composée de ses compétences, connaissances et schémas mentaux²⁸⁰ (que nous avons nommée stocks de connaissances et de compétences ludiques dans le cadre du joueur-modèle). Générer un texte revient alors à mettre en œuvre une stratégie dont font partie les prévisions des mouvements de l'autre. Pour développer ce point, Umberto Eco file une analogie avec la stratégie militaire, voire la stratégie du jeu d'échecs :

Dans la stratégie militaire (ou dans celle des échecs, disons dans toute stratégie de jeu), le stratège se dessine un modèle d'adversaire. Napoléon envisageait différentes hypothèses : si je fais tel mouvement, Wellington devrait réagir ainsi. Wellington, de son côté, pensait : si je fais tel mouvement, Napoléon devrait réagir ainsi. Il se trouve que, dans ce cas d'espèce, Wellington a généré une stratégie meilleure que celle de Napoléon, il s'est construit un Napoléon Modèle qui ressemblait au Napoléon concret. Napoléon, lui, a imaginé un Wellington Modèle qui ne ressemblait que de très loin au Wellington concret. Une seule chose pourrait venir invalider cette analogie : en général, dans un texte l'auteur veut faire gagner, et non pas perdre, l'adversaire.²⁸¹

Concernant le joueur-modèle, nous avons déjà souligné que la structure de jeu doit pouvoir assurer la création d'un certain caractère contingent pour les actes du joueur (par exemple le joueur doit pouvoir avoir le sentiment qu'il lui est tout autant possible de perdre que de gagner), il n'est donc pas aussi évident d'affirmer qu'une structure de jeu souhaite faire gagner le joueur (car un jeu où l'on réussirait systématiquement toutes ses actions supprimerait le caractère contingent des actes).

- Le rôle de l'échec dans la construction du joueur-modèle

Dans un essai concernant le statut de l'échec et la signification de la difficulté dans les jeux vidéo, Jesper Juul fonde d'ailleurs ses réflexions sur cette « contradiction » mise en place par les jeux :

C'est assez simple : quand vous jouez à un jeu, vous voulez gagner. Gagner vous rend heureux, perdre vous rend malheureux. Si cela paraît évident, il y a néanmoins un point de

²⁸⁰ *Ibid.*, p. 171.

²⁸¹ *Ibid.*, pp. 65-67.

vue contradictoire, selon lequel un jeu ne devrait pas être “ni trop facile, ni trop difficile”, ce qui implique que le joueur veut aussi ne pas gagner, au moins de temps en temps. C’est cette contradiction que je vais essayer de résoudre dans cet essai.²⁸²

Pour ce faire, Jesper Juul mène une enquête auprès de 85 joueurs, à partir d’un jeu qu’il a spécifiquement conçu pour mettre en évidence la façon dont les joueurs perçoivent l’échec. Plusieurs considérations sont alors formulées sur la base des résultats de cette étude qualitative :

1. Les joueurs ne veulent pas perdre
2. Perdre les amène à reconsidérer leurs stratégies
3. Gagner transmet de la gratification
4. Gagner sans perdre provoque de l’insatisfaction

Dans un jeu, l’échec tient alors un rôle essentiel en ce que, selon Juul, il « ajoute du contenu en obligeant le joueur à voir de nouvelles nuances dans le jeu. En conséquence, l’étude montre que les joueurs ont des théories assez élaborées de l’échec comme source d’amusement dans les jeux »²⁸³. Cette assertion rejoint la « théorie du *fun* »²⁸⁴ de Raph Koster, pour qui l’intérêt d’un jeu provient en grande partie de l’apprentissage de nouvelles compétences, et lorsqu’un jeu est totalement maîtrisé (nous pourrions dire actualisé dans son plein potentiel pour reprendre l’expression d’Eco), il peut vite perdre de son attrait (bien que selon Koster, l’intérêt d’un jeu, ne peut se résumer à cette activité d’acquisition et de pratique de compétences).

Dans le cas du joueur-modèle, c’est donc à la fois la question des compétences requises pour faire l’exercice des possibles qui se pose, mais aussi celle de l’évolution de ces compétences par la pratique. Comme l’indique Eco, « prévoir son lecteur modèle ne signifie pas uniquement espérer qu’il existe, cela signifie aussi agir sur le texte de façon à le construire. Un texte repose sur une compétence mais de plus il contribue à la produire »²⁸⁵. L’étude de Juul montre que l’évolution et l’acquisition des compétences du joueur se fait à condition que l’échec (ou la victoire) ne soit pas systématique. Lorsque nous aborderons la

²⁸² J. Juul, « Fear of failing? The many meanings of difficulty in video games », in B. Perron, M.J.P. Wolf, *The video game theory reader 2*, New York, Routledge, 2009, p. 237, NT.

²⁸³ *Ibidem.*, NT.

²⁸⁴ R. Koster, *A theory of fun for game design*, *op. cit.*

²⁸⁵ Eco U., *Lector in fabula ou la coopération interprétative dans les textes narratifs*, *op. cit.*, p. 69.

question des jeux pour joueurs occasionnels et les études de cas, nous verrons de façon plus approfondie que chaque jeu a sa propre stratégie, en fonction de son joueur-modèle, pour équilibrer la dynamique d'inter-réaction entre la structure de jeu (*game*) et le jeu du joueur (*play*). Les *game designers* emploient d'ailleurs l'expression « équilibrer le *gameplay* » lorsqu'il s'agit justement de trouver la difficulté adéquate pour leurs joueurs.

- Joueur-modèle et exercice des possibles

Une question essentielle qui se pose alors est la façon dont le joueur peut être amené à prévoir les possibles issues de ses actions sur la structure de jeu. Un lien peut-être fait encore une fois avec la théorie du lecteur-modèle (qui est d'ailleurs établie à de nombreuses reprises à travers des analogies avec les jeux d'échecs). Selon Eco, un texte narratif peut être représenté comme un système de nœuds qui attendent ou stimulent la coopération d'un lecteur-modèle. La coopération interprétative du lecteur s'établit dans le temps, un texte étant lu « pas à pas ». À ce titre, l'histoire racontée se présente au lecteur modèle comme étant en devenir, il en actualise les portions successives. Le lecteur modèle est appelé à collaborer au développement de cette histoire racontée en anticipant les stades successifs. « Il faut avant tout représenter un texte comme un système de nœuds ou de joints et indiquer où – à quels nœuds – la coopération du lecteur modèle est attendue et stimulée »²⁸⁶. C'est dans la lecture qu'il se rend compte si le texte confirme ou non ses prévisions. « Le lecteur, en faisant ces prévisions, assume une attitude proportionnelle (il croit, il désire, il souhaite, il espère, il pense) quant à l'évolution des choses. Ce faisant, il configure un cours d'événements possible ou un état de choses possible »²⁸⁷. Chaque fois que le lecteur parvient à reconnaître au niveau de l'histoire racontée la réalisation d'une action qui peut produire un changement dans l'état du monde raconté, le lecteur est amené à prévoir quel sera le changement produit par l'action et quel sera le nouveau cours d'événements. Cette configuration de possibles se fait à la lumière de la compétence encyclopédique à laquelle le texte se réfère et à la lumière des « mouvements » mis en œuvre par le texte.

Pour illustrer ces réflexions sur le lecteur-modèle et la prévision des possibles dans le cadre d'un texte narratif, Eco présente une analogie avec un manuel d'échecs destiné aux joueurs qui souhaitent se perfectionner (il s'agit donc, en terme de joueur-modèle, d'acquérir de nouvelles compétences quant aux règles régulatrices). Le manuel présente sur une page

²⁸⁶ *Ibid.*, p. 84.

²⁸⁷ *Ibid.*, pp. 145 – 146.

l'état de l'échiquier à un stage crucial d'une célèbre partie où le joueur américain d'origine russe Alexander Ivanov est sur le point de battre son adversaire (Smith) en deux coups. Suite au coup de Smith, l'auteur du manuel demande de trouver la situation finale, consécutive au coup d'Ivanov. « Que fait le lecteur ? Il a à sa disposition la forme de l'échiquier, les règles des échecs et toutes une série de coups classiques enregistrés par l'encyclopédie du joueur d'échecs, de véritables scénarios interparties, considérés traditionnellement comme les plus fructueux, les plus élégants, les plus économiques »²⁸⁸. Pour Eco, que la solution trouvée soit ou non la bonne n'empêche pas d'avoir trouvé un état possible. Ce qui est ici essentiel selon cet auteur c'est que le « texte » est continuellement rapporté à l'encyclopédie du lecteur modèle, de sorte à ce que pour faire des prévisions qui soient un minimum satisfaisantes, le lecteur « sort du texte » et va élaborer des inférences, qu'Umberto Eco nomme promenades inférentielles. Il s'agit de faire des échappées hors du texte pour puiser dans son « encyclopédie ». De la sorte, selon Eco, aucun texte n'est lu indépendamment de l'expérience que le lecteur a d'autres textes.

- Le cadrage des possibles par la construction de « *frames* »

Plus particulièrement, le lecteur, tout comme le joueur, va établir face à une situation nouvelle, dont la signification ne va pas de soi, un cadrage qui doit s'adapter à la réalité, en changeant les détails si besoin est. Ce cadrage est nommé par Eco « *frame* » ou « *scénario* » (nous préférons la première dénomination pour éviter les ambiguïtés avec les propriétés narratives des jeux vidéo dans le cas du joueur-modèle). Un *frame* est une structure de données qui sert à se représenter une situation stéréotype et qui concerne ce à quoi l'on peut s'attendre quant à ce qui devrait se passer dans une situation, mais aussi ce que l'on doit faire si l'attente n'est pas confirmée.

« Le scénario [*frame*] “supermarché” comportera la notion d'un endroit où les gens entrent pour acheter diverses marchandises, les prennent directement sans l'intermédiaire de vendeurs et les paient ensuite à la caisse. Un bon scénario de ce type devrait probablement considérer aussi les marchandises vendues dans un supermarché (par exemple : de brosse oui, des automobiles non). [...] Nous pensons que la compréhension textuelle est amplement dominée

²⁸⁸ *Ibid.*, p. 148.

par l'application de scénarios pertinents, tout comme les hypothèses textuelles vouées à l'échec [...] dépendent de l'application de scénarios erronés et "malheureux". »²⁸⁹

À ce titre, le texte essaie d'exercer une « pression » sur les prévisions du lecteur à travers différents signaux pour inciter à l'adoption d'un « *frame* » adapté, il s'agit de préparer les attentes du lecteur modèle. De la même façon, dans le cas du jeu, nous avons souligné au cours des chapitres consacrés à la jouabilité et à l'éthos que plusieurs éléments d'une structure de jeu peuvent servir à préparer les attentes du joueur et sa prévision des possibles quant aux modalités d'action. La cabine du jeu d'arcade *gunfight*, en s'inspirant des films de western, permet de la sorte de cadrer les types d'action attendus et les objectifs du jeu. La pression exercée par la structure de jeu au niveau de la jouabilité peut aussi provenir du fait qu'il n'y a jamais concordance parfaite entre l'univers de fiction et le système de règles. Comme nous l'avons vu en mentionnant l'exemple du jeu *Skyrim*, la réalisation de modalités d'action jusqu'alors inédites dans un jeu peut faire partie de l'attrait qu'il est censé exercer sur un joueur-modèle, qui est en attente de cette promesse d'action par rapport à un univers de fiction. C'est ce que relève Charles Tesson, dans un article du numéro hors série de la revue *Les cahiers du cinéma*, dédié aux médias qui sont à la « frontière » du cinéma. Analysant la séquence de course de pods dans le film *Star Wars, La menace fantôme* (Lucasfilm, 1999) Charles Tesson remarque que « le plaisir pris à y assister vient de son exécution, même si la course, avec toutes ses péripéties suscite autre chose : elle donne envie de jouer [...]. Il s'agit dans sa forme même d'une promesse d'action dont le jeu vidéo sera l'aboutissement. [...] Elle est surtout là, en tant que morceau de bravoure, pour mettre en valeur la potentialité de jeu contenu en elle » (Tesson, 2000 : 40). Le jeu vidéo *Star wars racer* (LucasArts entertainment, 1999) permet de concrétiser cette potentialité, son *game design* reposant sur la transposition de cette course de « modules ». Il faut sur ce point souligner, comme le fait Umberto Eco, que la compétence intertextuelle du joueur, sur laquelle se fonde sa promenade inférentielle, comprend tous les systèmes sémiotiques qui lui sont familiers, elle peut donc aussi bien se construire sur un ensemble d'autres structures ludiques que sur d'autres formes de fiction.

²⁸⁹ *Ibid.*, pp. 100 – 101.



Star Wars Racer, LucasArts, 1999

- Pluralité des joueurs-modèles

À ce titre, tout comme un texte, un même jeu peut s'adresser à différents types de joueurs-modèles et être plus ou moins ouvert ou fermé en terme de compétences et connaissances ludiques à mobiliser. La possibilité de régler par exemple les niveaux de difficulté dans de nombreux jeux vidéo témoigne de cette volonté de s'adresser à des joueurs possédant différents niveaux d'expertise (nous reviendrons sur ce point lorsque nous aborderons la question des jeux pour joueurs occasionnels). Il faut aussi mentionner le cas des jeux multijoueurs, où une même structure est soumise simultanément aux agissements de protagonistes de compétences différentes. S'il s'agit d'un jeu où les joueurs vont s'affronter, la jouabilité peut alors dépendre en grande partie du niveau de l'adversaire (de la même façon, lorsqu'il s'agit de coopérer, une différence trop grande de compétences entre les joueurs peut rendre le jeu injouable). De nombreux jeux en ligne cherchent précisément, pour multiplier les joueurs-modèles, à éviter au joueur les échecs répétés du fait d'un adversaire surqualifié. La réponse apportée à ce problème dépend du *game design* de chaque jeu.

Le cas de stratégie *Starcraft 2* est intéressant, en ce qu'il s'agit d'un jeu s'étant institutionnalisé dans certains pays (notamment en Corée du Sud) comme une pratique sportive, avec ses joueurs professionnels, ses tournois internationaux, ses matchs commentés retransmis en direct, ses joueurs vedettes, etc. Ce jeu permet en outre de rencontrer des joueurs du monde entier lors de matchs en ligne, la différence de niveau entre un néophyte, un joueur occasionnel, un joueur régulier ou encore un joueur expert pouvant être particulièrement forte. L'éditeur du jeu a alors mis en place un système de points (un peu comme sur le système ELO des tournois d'échecs) qui permet de classer les joueurs dans

différentes ligues de niveau (bronze, argent, or, platine, diamant, maître, grand maître). Le système automatique de sélection de l'adversaire (au moment de lancer le match en ligne) essaye alors de garantir à chaque joueur une moyenne de 50% de victoire, en le confrontant à des joueurs un peu plus faibles ou un peu plus forts (il s'agit donc de ne pas donner l'impression que le jeu peut être injouable). Un pourcentage de victoires plus conséquent peut amener à accéder à une ligue supérieure, et à l'inverse un déclassement peut advenir d'un trop grand nombre de défaites. De même, le jeu propose un mode d'entraînement contre l'intelligence artificielle, qui est recommandé aux novices avant d'affronter de véritables joueurs, ce mode adaptant jusqu'à un certain niveau la difficulté de l'intelligence artificielle (il s'agit en somme de s'assurer que le joueur ait bien acquis les compétences liées à la compréhension des règles constitutives, pour reprendre la notion de Colas Duflo).

- Le rôle de la référence au contexte pragmatique

Ces différentes réflexions incitent alors à pointer une particularité de la notion de joueur-modèle. Comme nous l'avons déjà souligné, un jeu nécessite « en creux » un certain contexte pragmatique pour établir sa stratégie interprétative. Le joueur-modèle se construit sur une oscillation entre l'univers de fiction, qui renvoie aux connaissances requises par le joueur en terme de fictions et d'univers ludiques, et la réalité extérieure, qui renvoie aux compétences pratiques requises par les joueurs mais aussi aux contextes préférentiels pour l'actualisation de la structure (que ce soit par exemple en terme de nombre de participants à une partie ou encore en terme de matériel requis). En tant qu'objet technique, les jeux vidéo présentent notamment des contraintes fortes quant au matériel nécessaire pour les expérimenter. Ceci pose actuellement de nombreuses questions en terme de préservation et d'exposition d'anciens jeux vidéo, par exemple en ce qui concerne les bornes d'arcade, dont l'expérience de jeu repose en grande partie sur un contexte pragmatique particulier. Revenant sur la récente acquisition de jeux vidéo par le Musée d'Art Moderne de New York, le journaliste Colin Lecher, du site web *Popular Science*, avance qu'« il est discutable de savoir comment montrer un jeu de la meilleure façon. Les curateurs peuvent faire s'asseoir un public et les faire regarder une partie jouée devant eux, mais cela ne capture pas réellement l'expérience de l'exploration dans un salon, alors que le contrôleur de jeu est dans les mains du joueur. [...] Il y a des problèmes de matériel aussi. Il est impossible de tout reproduire d'un

jeu paru il y a 30 ans, mais en même temps on pourrait dire que cela fait partie de l'expérience (jouez-vous vraiment à *Pong* si vous ne le faites pas sur la machine originale ?) »²⁹⁰.

Dans la lignée de cette question, on pourrait entre autres souligner le cas de la borne d'arcade du jeu *Marble Madness* (Atari, 1984) dans lequel le joueur guide une boule à travers un terrain fait d'ennemis et d'obstacles, ceci dans une course contre la montre pour atteindre un objectif. Le contrôleur de jeu de la borne d'arcade était alors lui-même une boule que le joueur faisait rouler sous sa main. Soulignons également que la présence d'un temps limite dans ce jeu d'arcade est intimement lié au modèle économique de la salle d'arcade, puisque la rentabilité de la machine provient du nombre de pièces de monnaie insérés dans la borne. Il fallait donc éviter au joueur de prendre trop de temps à négocier le passage d'un obstacle, au risque de le voir monopoliser le jeu et réduire le chiffre d'affaire généré par la machine. Il est certes aujourd'hui encore possible de jouer à ce jeu à travers des émulateurs sur des machines récentes, mais il ne fait aucun doute que la manipulation de *Marble Madness* à la souris ne constitue pas le même défi que celui de le manipuler avec une « *track-ball* », qui fait de plus un lien entre la représentation graphique de l'avatar et sa manipulation physique.



Marble Madness, Atari, 1984

L'exemple précédent permet d'illustrer la distinction qu'Umberto Eco fait entre l'utilisation libre et l'interprétation d'un texte. Il est en effet possible de faire une distinction entre une « utilisation libre » d'une structure de jeu et le respect de l'expérience de jeu dessinée à travers le joueur-modèle. On peut faire « violence » à une structure de jeu en en

²⁹⁰ <http://www.popsoci.com/gadgets/article/2013-01/gamesci-how-show-videogames-when-those-games-dont-exist>, NT.

faisant une utilisation libre (par exemple employer *Sim City* dans un cadre pédagogique pour un cours de 2 heures alors que la temporalité d'une partie s'y prête difficilement) ou alors s'inscrire dans une logique de coopération avec les prescriptions émises par le joueur-modèle (c'est notamment la préoccupation de conservateurs de jeux vidéo dans le cadre d'expositions comme celle du MoMa de New York). Mais ce cadre est toujours idéalisé, le joueur-modèle ne correspondant jamais point par point au joueur empirique. Un joueur-modèle peut par ailleurs être plus ou moins flexible ou mettre au cœur de sa stratégie interprétative une utilisation libre s'il est particulièrement ouvert. Le cas des « *casual games* » ou jeux pour joueurs occasionnels est à ce titre adapté pour illustrer et approfondir la façon dont la structure de jeu s'adresse à un contexte pragmatique particulier. Ceux-ci mettent en effet au cœur de leur dénomination générique leur joueur-modèle en désignant le type de pratiques qu'ils visent.

Le cas des *casual games*

Au cours de son histoire, l'industrie du jeu vidéo s'est développée en visant pour grande partie un public adolescent masculin et a misé pour cela de façon conséquente sur des éthos ludiques construits autour de thématiques de « masculinité militarisée »²⁹¹. De sorte à soutenir leur croissance par rapport à ce secteur saturé, de nombreux acteurs du marché cherchent à investir dans de nouveaux segments à la fin des années 90. En 1998, une intervention du *game designer* Kim Scott à la Conférence internationale des développeurs de jeux vidéo (*Game Developers Confence* ou GDC²⁹²) est alors caractéristique de l'émergence de ces logiques commerciales, sa communication s'intitulant « des jeux pour le reste d'entre-nous » (« *games for the rest of us* ») :

« Des jeux pour le marché de masse, familiaux, simples, faciles à jouer sont en train d'envahir le monde des jeux informatiques. [...] Nous avons des jeux pour les amateurs ou jeux pour “ *gamers* ”. Le public ici est essentiellement des garçons adolescents, le public classique pour les jeux informatiques. Ce sont des jeux de haute technologie, qui requièrent le dernier équipement. Le temps de jeu peut être des heures ou même des jours. L'atmosphère est

²⁹¹ S. Kline, N. Dyer-Witthford, G. De Peuter, *Digital Play, op. cit.*

²⁹² Il s'agit d'un des événements majeurs sur le plan international à destination des professionnels de l'industrie vidéoludique. Des conférences thématiques sont notamment organisées, liées à différents aspects du développement des jeux vidéo, la production, la conception, le management, la commercialisation, l'art visuel, etc. Voir le site officiel : <http://www.gdconf.com/>

souvent violente et compétitive. Dans les “ jeux pour le reste d’entre-nous ”, le public est tout le monde, cela inclut tout âge et à la fois des femmes et des hommes. Si vous voulez savoir où les jeux pour filles se trouvent, c’est un des endroits où il faut regarder. Ils sont “*low tech*”, ce qui est très important si vous voulez atteindre tout le monde. Le temps de jeu ne dure souvent pas plus de quelques minutes, car ce sont des gens qui ne jouent aux jeux qu’occasionnellement et la meilleure façon de décrire leur atmosphère est le divertissement familial. »²⁹³

Selon Jesper Juul, qui a consacré un livre à l’avènement des *casual games*²⁹⁴, cette conférence marque le début de l’utilisation du terme, en référence aux dispositions prêtées par Scott Kim à ce genre de joueurs. Pour Kim, les joueurs occasionnels seraient en effet à la recherche des récompenses à court-terme qu’offre une distraction, tandis que les joueurs invétérés, « experts » (souvent appelés « *hard-core gamers* » dans l’industrie vidéoludique) seraient davantage en recherche des gratifications conférées par la compétition et le classement. Kim avance que des jeux annonçant la « tendance » qu’il décrit ont déjà marqué l’histoire des jeux vidéo, en citant par exemple *Myst*²⁹⁵ (Broderbund Software, 1994) qui est le premier jeu sur cédérom à s’être vendu à plus d’un million d’exemplaires et qui resta jusqu’en 2002 le jeu le plus vendu sur ordinateur personnel²⁹⁶.

De la même façon, Jesper Juul souligne que des jeux pouvant s’inscrire dans cette logique sont présents depuis la naissance de l’industrie. Il évoque notamment qu’au début des années 80 un jeu comme *Pac-Man* (Midway, 1980) était considéré comme un jeu pour garçons. Mais l’éditeur remarqua que la borne d’arcade attirait également les filles. Un nouveau jeu fut alors édité, *Ms. Pac-Man*, qui propose à peu près les mêmes fonctionnalités que son prédécesseur, si ce n’est que le personnage principal est cette fois une fille (l’éditeur ajouta au célèbre glouton jaune du rouge à lèvres et un ruban rouge pour marquer cette différence). Pour Juul, il faut cependant remarquer une nouveauté récente. Il ne s’agit plus uniquement de jeux isolés qui souhaitent élargir leur public, mais un large nombre de productions souscrivent à présent à ces logiques, avec des canaux de distribution dédiés et des consoles qui souhaitent toucher un public au-delà du profil traditionnel du joueur de jeux

²⁹³ S. Kim, « Games for the rest of us », GDC 1998, *Long Beach*, Californie, 1998, disponible en ligne <http://www.gdcvault.com/play/1014241/Games-for-the-Rest-of>, NT.

²⁹⁴ J. Juul, *A casual revolution*, Massachusetts, MIT Press, 2012.

²⁹⁵ *Myst* présente un monde épuré et calme où le joueur doit résoudre « casses-têtes » et puzzles pour pouvoir découvrir de nouveaux lieux et pour progresser dans une histoire.

²⁹⁶ M.J.P. Wolf, *Myst and Riven: The world of D’Ni*, Ann Arbor, University of Michigan Press, 2011.

vidéo. On peut par exemple relever que des sites internet, comme *casualgames.com*, proposent aujourd'hui de télécharger et acheter des jeux qui revendiquent cette dénomination.

Plusieurs « stéréotypes » structurent alors les discours des acteurs de l'industrie, en premier lieu celle de l'opposition entre joueurs experts et joueurs occasionnels, où l'on va prêter des traits inhérents à chacun de ces deux types de joueurs. Analysant le discours d'un des dirigeants de Nintendo avant le lancement de la console *Wii* (qui fut présentée comme une console qui n'allait pas uniquement se concentrer sur les joueurs « conventionnels »), Juul relève plusieurs traits distinctifs qui constituent chacun de ces stéréotypes. Le joueur occasionnel aurait une préférence pour les fictions positives et plaisantes, il a joué à peu de jeux vidéo, il ne veut pas investir trop de temps et de ressources dans les jeux vidéo et n'aime pas les jeux difficiles. À l'inverse le joueur « *hard-core* » aurait une préférence pour les fictions suscitant des émotions négatives, avec des thématiques de guerres, de science fiction, de médiéval fantastique, il jouerait à un grand nombre de jeux vidéo et investirait énormément de temps et de ressources dans sa pratique, en appréciant la difficulté.

L'interrogation de Juul est alors de savoir jusqu'à quel point ces stéréotypes correspondent à la réalité. Plusieurs études, dont l'une qu'il a réalisé auprès de 185 joueurs en partenariat avec une entreprise spécialisée dans ce genre de jeux, tendent à montrer des habitudes de jeu différentes de ces stéréotypes, notamment en terme de temps de jeux qui serait plus conséquent. De même, malgré l'intention de toucher des « joueurs occasionnels », les constructeurs et éditeurs de jeux comme Nintendo ne souhaitent pas totalement se couper de leur public habituel. Pour Juul, cela implique également de savoir si tout jeu peut aussi bien être joué par un joueur occasionnel et un joueur expert. Pour répondre à ces différentes interrogations, il porte un regard analytique sur le *game design* d'un corpus de « *casual games* » de sorte à voir comment ces jeux cherchent à impliquer leurs joueurs. Cette réflexion est proche de la nôtre, en ce que Juul cherche précisément à comprendre de quelle façon les discours des promoteurs de ces jeux se concrétisent ou non dans la structure de jeu pour faire sens auprès de certains joueurs-modèles. Il s'agit en somme de voir si l'éthos prédiscursif construit par les promoteurs du jeu se retrouve effectivement dans l'éthos subjectif de la structure de jeu. Juul s'interroge de la même façon sur la possible ouverture d'un même jeu à une pluralité de pratique. La présentation des principaux résultats de l'analyse de Juul nous permettra d'approfondir et d'illustrer plusieurs aspects de notre propos.

- Propriétés des *casual games* selon Jesper Juul

Pour comparer les jeux qui se déclarent être pour joueurs occasionnels par rapport à des jeux vidéo plus « traditionnels », Juul s'intéresse tout d'abord à l'univers de fiction qui est développé. Cela correspond dans notre perspective à comprendre comment un éthos ludique va dessiner certains joueurs-modèles à travers les références et connaissances qu'il mobilise pour inciter le joueur à faire-comme si.

La première impression sur un jeu provient de la présentation de ce sur quoi il porte ostensiblement. Il y a une véritable différence entre le décor représenté sur le jeu occasionnel

Wii Sports et la couverture du jeu « *hard-core* » *Gears of war*. Les jeux *hard-core* traditionnels prennent souvent place dans des situations dangereuses, permettant au joueur de prendre la place d'un soldat, ou de détruire des voitures, et ainsi de suite. Les *casual games* offrent souvent un décor plus positif et familial. On pourrait être tenté de dire que le soleil brille toujours dans les *casual games*.²⁹⁷

Nous avons reproduit ci-dessous les deux jaquettes des jeux mentionnés par Jesper Juul afin d'illustrer son analyse.



Jaquette de *Gears of war* (gauche) et *Wii Sports* (droite)

Cet exemple développé par Juul montre effectivement que l'univers fictionnel abordé par *Gears of war* s'insère pleinement dans une thématique de « masculinité militarisée », au sein d'un environnement hostile et agressif. De même, alors que la jaquette de *Wii Sports*

²⁹⁷ J. Juul, *A casual revolution*, op. cit., version Kindle, Chapitre 2, NT.

présente directement des images issues du jeu, permettant au joueur de visualiser clairement la façon dont sera représentée l'action (il s'agira de manipuler des personnages dans un décor en trois dimensions, ceci dans cinq activités sportives), la jaquette de *Gears of war* ne parlera qu'aux initiés. Ces derniers se feront immédiatement une idée sur le genre du jeu et ses modalités d'action, à travers l'accent mis sur l'arme disproportionnée en avant plan mais aussi à travers les postures des personnages en arrière-plan, où il s'agit de se cacher derrière des rochers pour éviter les tirs (dans *Gears of war* une grande partie du *gameplay* repose précisément sur le principe du « *duck & cover* », où il s'agit de s'accroupir derrière des obstacles pour contre-attaquer ensuite face à l'adversaire). Le fait qu'un petit nombre de personnages soit représenté tend aussi à montrer que l'action sera individualisée (comme dans les jeux de tir en vue subjective), il ne s'agira pas de contrôler une armée (comme dans les jeux de stratégie). Il faut souligner que *Wii Sports* est un exemple caractéristique des *casual games* en ce qu'il accompagnait la parution de la console Wii de Nintendo (qui se positionnait précisément sur ce marché) et qu'il était inclus avec la console. Il est à ce jour le jeu vidéo le plus vendu dans l'histoire de cette industrie, avec plus de 81 millions de copies écoulées²⁹⁸.

Jesper Juul en vient alors à considérer « l'utilisabilité » des *casual games*, en intégrant une réflexion sur la difficulté de ces jeux. Plusieurs titres analysés par Juul, dont *Wii Sports*, reposent sur un mimétisme relatif des interactions entre l'action menée dans le jeu et la manipulation du contrôleur de jeu : faire un *swing* dans *Wii Sports* ou un revers de raquette implique de tenter de faire un mouvement quelque peu semblable avec la *Wiimote* dans la main. On peut de la sorte constater un isomorphisme entre les règles du jeu et l'univers de fiction, tandis que le répertoire de connaissances ludiques à mobiliser pour le joueur ne fait pas référence à l'univers des jeux vidéo mais à des pratiques ludiques plus traditionnelles et communes. L'isomorphisme peut également se traduire dans le contexte pragmatique, le contrôleur de jeu pouvant être inséré dans une raquette en plastique, de sorte l'interface devient tangible, tout comme dans le cas de la *track ball* de *Marble Madness*. Il est à souligner que le mimétisme avec les pratiques représentées n'est pas simulé à l'identique (il n'y a pas d'équivalence stricte entre les règles du jeu, l'univers de fiction et la pratique de référence). En effet, tout joueur de *Wii Sports* se rendra rapidement compte qu'un mouvement approximatif de la manette suffira amplement à effectuer un service au tennis (et il est tout à fait possible de ridiculiser un bon joueur de tennis alors que l'on n'a jamais tenu de véritable

²⁹⁸ <http://www.vgchartz.com/gamedb/>

raquette dans ses mains). C'est donc par la pratique de ce jeu (et non par la pratique effective du sport représenté) que le joueur pourra acquérir certaines compétences spécifiques à sa manipulation.

Dans le cas de *Wii Sports*, le contrôleur de jeu a néanmoins été conçu spécifiquement pour ce type d'interaction. De nombreux jeux pour joueurs occasionnels ne bénéficient pas de matériel *ad hoc* pour la manipulation de leur règle, comme par exemple les jeux jouables en ligne sur des sites Internet ou téléchargeables par l'intermédiaire d'applications pour tablettes. Dans ce cas, Juul remarque un apprentissage des compétences de jeu qui permet au novice de manipuler l'interface avec une connaissance minimum. Le joueur apprend en premier lieu un ensemble restreint de commandes utiles, qu'il exerce jusqu'à devenir « expert » (les retours positifs étant nombreux à chaque réussite), avant de passer à un stade supérieur. Il n'y a donc pas nécessairement besoin de mobiliser des compétences acquises au préalable dans d'autres jeux du même type pour pouvoir démarrer une partie. On peut d'ailleurs souligner que *Wii Sports* repose sur le même principe d'acquisition des compétences, puisqu'une connaissance minimum du sport simulé suffit amplement à prendre en main le système. Cela veut-il pour autant dire que toute difficulté est absente de ces jeux, comme le laisse suggérer le stéréotype du joueur occasionnel ? En d'autres termes, la facilité d'utilisation de ces jeux entraîne-t-elle nécessairement une jouabilité trop facile ?

« Le *game design* des *casual games* doit être utilisable, mais le niveau de difficulté doit tout de même correspondre aux préférences et compétences du joueur. Contrairement au stéréotype, de nombreux joueurs de *casual games* apprécient des jeux difficiles. Une joueuse occasionnelle a expliqué de la façon suivante sa relation à la difficulté dans les jeux : « Je quitterai n'importe quel jeu que je peux maîtriser en moins de dix minutes et qui n'introduit pas davantage de complications dans le *gameplay*. Des jeux difficiles vont me frustrer mais je continuerai à jouer ». »²⁹⁹

D'une certaine façon ces jeux seraient donc faciles à apprendre mais difficiles à maîtriser, nécessitant une acquisition continue de compétences, ceci de façon progressive, un jeu trop facile empêchant pour Juul l'acquisition de nouvelles compétences (comme on l'a souligné l'échec apporte aussi du contenu en incitant les joueurs à reconsidérer leur stratégie). Un jeu emblématique de cette logique serait *Tetris* (Pajitnov, 1984), qui est souvent considéré

²⁹⁹ J. Juul, *A casual revolution*, op. cit., version *Kindle*, Chapitre 2, NT.

comme un précurseur de ce genre de jeu qui peut être pris en main en quelques minutes, mais qui peut cependant nécessiter des années d'entraînement si l'on veut réussir à rivaliser avec les très bons joueurs.

L'expérience idéale selon Juul serait d'échouer quelques fois et ensuite de gagner, ce qui ne différencie pas les *casual games* des autres jeux. Cela remettrait en cause le stéréotype portant sur la difficulté inexistante de ces jeux (elle existe bien pour certains joueurs, même si des joueurs experts peuvent trouver de nombreux jeux de ce type trop faciles). La différence pour Juul tient surtout au statut de la punition. Le chercheur prend l'exemple d'un jeu particulièrement difficile paru au début des années 80, *Manic Miner* (Bug-Byte, 1983) où le joueur n'a que trois « vies » pour atteindre la fin du jeu (il s'agit d'un jeu de plateforme se rapprochant d'un *Super Mario Bros.*).



Manic Miner, Bug-Byte, 1983

Si le joueur perd ses trois vies, il devra recommencer le jeu depuis le début. De plus, le seul fait de toucher un ennemi vous fera perdre une vie. Il n'est pas possible d'interrompre la partie ou de la sauvegarder à un point donné. Le joueur doit accomplir d'une traite le jeu du début à la fin, en s'engageant dans une partie de plusieurs heures s'il réalise l'ensemble parfaitement. À chaque nouvelle partie, les ennemis et décors rencontrés sont néanmoins exactement les mêmes. La progression dans ce jeu est alors une question de répétitions et

d'exécution parfaite d'une grande série d'actions à apprendre et à maîtriser. En d'autres termes, il s'agit de supprimer toute contingence pour réussir à finir le jeu. Dans les exemples de *casual games* analysés par Jesper Juul, la punition a un tout autre fonctionnement puisque l'on échoue rarement du fait d'une seule erreur, mais d'une accumulation d'échecs. Il ne s'agit donc pas de répéter parfaitement les mêmes actions à chaque partie, d'autant que généralement les *casual games* analysés par Juul présentent des éléments aléatoires à chaque nouvelle session de jeu, ce qui tend davantage à varier l'expérience qui peut en être faite.

Si le statut de la punition est différente, celui de la récompense l'est également. Les *casual games* comportent généralement un excès de retours positifs lorsque le joueur réussit une action. Mais surtout ces retours lui sont directement adressés par l'interface (il y a une adresse directe au joueur), tandis que dans les jeux vidéo pour joueurs invétérés (ou *hard-core*), comme *Gears of war*, les retours positifs sont plus fréquemment intégrés dans la diégèse, à travers des explosions, des effets visuels liés aux armes, etc. Ce dernier élément nous semble particulièrement important au regard de notre théorie du joueur-modèle. Comme nous l'avons souligné dans le chapitre consacré à la jouabilité, le *gameplay* repose sur une logique d'inter-réaction. Cela met en place une logique d'impératif d'action, il faut que le joueur agisse, sinon l'œuvre ne peut être actualisée. De la même façon, les boucles d'inter-réaction nécessitent de mobiliser et d'acquérir de nouvelles compétences de jeu. L'adresse directe au joueur, qui l'incite à agir, permet alors de lui faire comprendre la dynamique du *gameplay* sur lequel repose le jeu, en lui indiquant ostensiblement le moment où les résultats de ses actions sont intégrés.

Le fait que la discernabilité du résultat des actions soit adressée directement au joueur pour renforcer son engagement montre que le joueur-modèle dans les *casual games* est conçu comme quelqu'un qui a besoin d'être guidé dans son appréhension dynamique des règles. Cette logique est davantage intégrée, intériorisée par des joueurs experts, ce qui explique aussi certainement pourquoi la discernabilité des actions dans les jeux qui leur sont dédiés est davantage diégétique. Ces joueurs sont considérés comme compétents quant à leur capacité à discerner dans l'univers de fiction ce qui fera sens au niveau des règles de jeu, ceci par une pratique antérieure de jeux similaires, ce qui leur permet de disposer de « *frames* » adaptés. On voit à travers cet exemple que l'exercice des possibles mis en œuvre par la jouabilité peut s'exprimer conjointement dans l'univers fictionnel ou en faisant référence au contexte pragmatique de la structure de jeu (le joueur). Le joueur-modèle dessine ainsi également sa

stratégie interprétative à travers la façon dont l'oscillation entre la réalité extérieure et la fiction (la réalité intérieure) sera mobilisée comme vecteur de création du sens.

À ce titre, il faut mentionner une dernière caractéristique que Jesper Juul met en avant dans les *casual games*, il s'agit de « l'interruptibilité ». Les *casual games* permettent souvent à la partie d'être interrompue à tout moment et être reprise plus tard (alors que de nombreux jeux sur console pour joueurs experts demandent par exemple d'atteindre certains endroits du jeu pour permettre une sauvegarde). Ils permettent de la sorte des sessions de jeu courtes, sans pour autant interdire des temps de partie plus longs. Selon Juul, cela permet de faire paraître l'arrêt d'une partie plus appropriée que dans un jeu vidéo traditionnel où, même s'il est toujours possible de s'arrêter en cours de partie, le fait de pouvoir prendre une pause à tout moment n'est pas nécessairement prévu. On voit bien ici à travers la façon dont on peut interrompre et reprendre sa partie que la structure de jeu va également dessiner un contexte pragmatique flexible concernant la pratique du joueur-modèle, le « joueur occasionnel » étant susceptible de faire une partie durant une pause déjeuner, dans les transports, en attendant un rendez-vous, mais aussi en s'allouant véritablement du temps pour progresser dans le jeu si celui-ci le passionne. Le joueur expert est davantage pensé comme un individu ayant des plages horaires consacrées à sa pratique, avec à sa disposition l'équipement et l'environnement requis. La structure de jeu est de fait moins ouverte aux modifications du contexte pragmatique sollicité.

De fait, pour Juul, les *casual games* s'adapteraient mieux à différentes façons de jouer que des jeux vidéo plus traditionnels. Les joueurs « occasionnels » sont pensés comme ayant des contraintes difficilement modifiables vis-à-vis des exigences d'un jeu. De ce fait, la structure de jeu se doit d'être plus ouverte et ne s'interdit pas non plus de pouvoir faire sens auprès de joueurs plus experts. À l'inverse, les joueurs invétérés seraient plus flexibles aux demandes de la structure de jeu et s'y adapteraient pour correspondre à l'expérience qu'elle propose. De fait la structure de jeu n'a pas besoin d'être aussi ouverte et comporte des exigences qu'il faut respecter, à moins de lui faire « violence ». Il faut enfin souligner que ce n'est pas parce qu'une structure de jeu comporte une plus grande flexibilité ou une plus grande ouverture à différents contextes pragmatiques qu'elle sera nécessairement plus facilement admise, reconnue ou acceptée comme un jeu. Une structure de jeu avec un joueur-modèle très spécifique peut justement être particulièrement adaptée aux attentes d'un public

spécifique. Mais comme le souligne Umberto Eco, il s'agit avant tout de l'idéalisation de deux types théoriques, aucune structure n'est jamais totalement ouverte ou fermée, d'autant que, comme nous l'avons déjà mentionné, les contextes évoluent et qu'en retour les structures de jeu se transforment elles aussi.

Comprendre la façon dont les structures de jeu et leur contexte s'agencent pour faire sens ludique et mettre en évidence la façon dont ces significations sont susceptibles de se stabiliser ou de se transformer nécessite alors de porter un regard sur les strates ludiques et les diagrammes de ludicisation à partir de l'analyse de plusieurs agencements de jeu singuliers, en mobilisant les outils théoriques que nous avons développés jusqu'à présent.

Restituer un diagramme de ludicisation à partir de l'étude d'un genre vidéoludique

En réponse à l'injonction initiale de Wittgenstein incitant à voir ce qui est commun au sein des « processus » nommés jeu, nous avons jusqu'à présent développé des outils théoriques nous permettant de voir de quelles façons les caractéristiques de structures de jeu visent à créer un sens ludique et la façon dont ce sens s'exprime effectivement. La structure de jeu présente une certaine jouabilité, qui permet de voir comment celle-ci est adaptée à l'adoption d'une attitude ludique. Conjointement elle présente un ethos ludique donné, qui permet de voir comment la structure vise à communiquer l'idée de jeu à son destinataire, en construisant un certain système de valeurs, de connotations autour de l'activité. Le joueur-modèle que dessinent ces deux aspects permet de rendre compte de la stratégie interprétative mise en œuvre par la structure de jeu. Il s'agit de faire adopter au joueur le bon « *frame* » (scénario) interprétatif. Ce *frame* est essentiel dans le processus de reconnaissance et d'acceptation des phénomènes ludiques. Les processus de ludicisation procèdent en partie de la diffusion et l'évolution de *frames* interprétatifs liés aux phénomènes ludiques. Comme l'indique Umberto Eco³⁰⁰, un *frame* permet de désigner ce que Wittgenstein nomme, en partant de l'exemple des jeux, les ressemblances de famille :

« Considérons par exemple les processus que nous nommons les “jeux”. J'entends les jeux de dames et d'échecs, de cartes, de balle, les compétitions sportives. Qu'est-ce qui leur est commun à tous ? — Ne dites pas : Il *faut* que quelque chose leur soit commun, autrement ils

³⁰⁰ Eco U., *Lector in fabula ou la coopération interprétative dans les textes narratifs*, op. cit., p. 103.

ne se nommeraient pas “jeux” — mais *voyez* d'abord si quelque chose leur est commun. Car si vous le considérez, vous ne verrez sans doute pas ce qui leur serait commun à *tous*, mais vous verrez des analogies, des affinités, et vous en verrez toute une série. Comme je l'ai dit : ne pensez pas, mais *voyez* ! Voyez, par exemple, les jeux sur damiers avec leurs multiples affinités. Puis passez aux jeux de cartes : ici vous trouverez beaucoup de correspondances avec la classe précédente, beaucoup de traits communs disparaissent, tandis que d'autres apparaissent. Si dès lors nous passons aux jeux de balle, il reste encore quelque chose de commun, mais beaucoup se perd. — Tous ces jeux sont-ils “*divertissants*” ? [...] Et tel sera le résultat de cette considération : nous voyons un réseau complexe d'analogies qui s'entrecroisent et s'enveloppent les unes les autres. Analogies d'ensemble comme de détail. Je ne puis caractériser mieux ces analogies que par le mot : “ressemblances de famille” ; car c'est de la sorte que s'entrecroisent et que s'enveloppent les unes sur les autres les différentes ressemblances qui existent entre les différents membres d'une famille ; la taille, les traits du visage, la couleur des yeux, la démarche, le tempérament etc. — Et je dirais : les “jeux” constituent une famille ».

En somme, dans le cadre ludique, un *frame* est une façon de voir le jeu, pour reprendre la distinction que fait Deleuze entre les deux pôles d'une strate (ou formation historique), le dire et le voir. Il permet de désigner ce qui fait qu'un objet ou une situation présente des traits de familiarité avec les jeux. Nous avons à plusieurs reprises insisté sur le fait que ce sens résulte d'un processus de co-construction entre une structure de jeu et son contexte, qui forment un agencement singulier et l'inscrit dans un territoire de jeu. Du fait de ce processus de co-construction du sens, il ne faut pas considérer que les caractéristiques, les « traits » que l'on prête aux jeux sont inhérents et immuables, ils sont toujours susceptibles d'évoluer, ce qui explique aussi la diversité des formes ludiques. De plus, certaines formes semblent typiques de ce qu'est le jeu dans un lieu et une époque donnée, tandis que d'autres semblent présenter des caractéristiques plus étranges, moins familiales et leur aspect ludique fait plus difficilement sens commun. Ce qui ne veut pas dire qu'il ne pourra pas l'être ultérieurement, avec l'évolution des contextes, pour devenir à son tour typique.

Toute la question est de comprendre comment un objet en vient à être reconnu et accepté comme un jeu. Quels sont les processus qui entraînent l'évolution, la transformation ou la stabilisation des caractéristiques, des définitions du ludique, qui permettent de ce fait à l'individu de ranger certains phénomènes dans la famille des jeux et à en exclure d'autres ?

Comme nous l'avons déjà souligné, appréhender les relations entre les éléments d'un agencement incite à adopter une perspective historique et empirique, davantage que théorique, ce qui correspond à l'injonction de Wittgenstein de voir plutôt que de penser ce qui serait commun entre les membres de la famille sans cesse grandissante des jeux.

Pour cela nous nous concentrerons au sein de la partie suivante sur plusieurs études de cas, en partant de l'émergence et de l'acceptation d'un genre vidéoludique particulier, le jeu d'aventure. Comme nous le verrons, ce genre a participé de façon centrale à la ludicisation de l'ordinateur individuel, à son acceptation en tant qu'outils de jeu. Mener une réflexion sur la formation, l'évolution et la transformation d'un genre de jeux vidéo est particulièrement adapté pour comprendre comment une forme ludique en vient à être acceptée et faire sens commun. Comme l'indique Karl Canvat au sujet de la production littéraire, un genre est un des opérateurs de cadrage qui « familiarise » le lecteur avec le texte en lui permettant de le rattacher à une « famille » ou à une « classe » et qui établit un « pacte » de lecture³⁰¹ (qui peut évoluer au fur et à mesure de l'actualisation de l'œuvre). Le genre auquel se rattache la structure de jeu joue donc un rôle essentiel pour faire adopter le bon « *frame* » interprétatif au joueur, d'autant que dans les jeux vidéo le genre joue un rôle central :

« Là où le cinéma et la littérature ont réservé le champ du récit de genre à leurs œuvres de consommation, excluant largement les récits légitimés des classifications génériques, les jeux vidéo se pensent constamment et à tous les niveaux en genres. La presse grand public commence par rapprocher l'œuvre d'une famille aux principes similaires, avant de détailler les propriétés techniques du jeu, et économise ainsi au joueur qui lit le magazine des descriptions trop longues ; car les joueurs ont généralement un genre favori, et ils opèrent leurs choix en fonction de celui-ci ; quant aux producteurs (éditeurs ou autres), ils ne se lancent plus guère dans la confection d'une œuvre totalement originale (ce qui serait trop complexe et économiquement trop risqué) et affilient, dès les premières étapes de sa création, leur jeu à ceux qui le précèdent. C'est dire combien le genre, loin de se cantonner à des classifications savantes ou oiseuses, intervient en profondeur dans le processus de création (on achète un moteur de jeu permettant de créer un *first person shooter* avant même d'avoir mis

³⁰¹ K. Canvat, « Pragmatique de la lecture : le cadrage générique », *Fabula.org*, 2007, disponible en ligne : http://www.fabula.org/atelier.php?Genres_et_pragmatique_de_la_lecture, consulté le 18/07/13.

en place intrigue et univers de fiction), mais aussi dans le processus de réception et de consommation de l'œuvre. »³⁰²

Comme le remarque Karl Canvat, il faut aussi souligner que les conventions régulatrices constitutives d'une œuvre de genre (thématiques, formelles,...) sont institutionnelles, elles inscrivent celui-ci dans une tradition, dans une histoire. Un genre permet de restituer des façons de dire le jeu (dans la façon dont une structure particulière respecte, s'écarte ou produit des conventions génériques), mais aussi des façons de le voir, à travers l'évolution des pratiques liées à un genre et à l'évolution des discours au propos des membres de certaines familles de jeux. Un même jeu peut être catégorisé différemment selon les époques, ce qui traduit la réorganisation du stock social de connaissances. *Tetris* est par exemple à présent vu comme le précurseur du *casual games*. Il ne s'agit pas de sa dénomination générique initiale, mais le fait qu'il soit à présent catégorisé de la sorte et intégré à cette famille de jeu nous renseigne sur ce que l'on voit aujourd'hui à travers lui comme traits caractéristiques d'une forme ludique acceptée. Canvat insiste à ce titre sur le rôle du genre comme phénomène de « stéréotypie ». Dans notre perspective, nous pouvons avancer que le genre vidéoludique reflète la typification³⁰³ des expériences ludiques, où typifier signifie « synthétiser », réduire le flux polythétique des actions à sa cristallisation monothétique (l'acte), et « insérer » ce produit dans le réseau déjà constitué des synthèses préalablement réalisées³⁰⁴. Enfin, comme le montre Jonathan Lessard dans sa thèse sur le jeu d'aventure sur ordinateur, l'étude d'un genre vidéoludique permet de servir de point intermédiaire entre le général et le particulier :

Traiter de l'histoire du jeu vidéo en entier implique un haut niveau de généralisation ainsi qu'une large part d'arbitraire dans la sélection des données analysées. Le phénomène est tout simplement trop complexe, trop varié, trop touffu pour être observé comme une série historique minimalement homogène. [...] À l'opposé du spectre, les études se concentrant sur des œuvres uniques ou de petits ensembles ne permettent pas de rendre compte de processus se déroulant à une plus grande échelle. [...] Les genres vidéoludiques offrent un excellent critère pour découper la

³⁰² M. Letourneux, « La question du genre dans les jeux vidéo », *op. cit.*, p. 39.

³⁰³ A. Schütz, *Éléments de sociologie phénoménologique*, *op. cit.*

³⁰⁴ N. Zaccai-Reyners, « Fiction et typification », *Méthodos*, 5, 2005, en ligne : <http://methodos.revues.org/document378.html>.

matière historique du jeu vidéo en constituant des séries ayant une homogénéité suffisante pour fournir une base de comparaison.³⁰⁵

L'étude de l'émergence, de la stabilisation et de la transformation du jeu d'aventure nous amènera à aborder l'histoire du jeu numérique du milieu des années 70 à la fin des années 80. Ces différentes études de cas nous permettront de rendre compte d'un diagramme de ludicisation à travers des strates ludiques, que nous définirons en « découpant » la matière historique selon les différents mouvements du diagramme. Nous récapitulerons alors le sens de notre approche et ses spécificités en tant qu'approche ludologique.

³⁰⁵ J. Lessard, *Histoire formelle du jeu d'aventure sur ordinateur (le cas de l'Amérique du Nord de 1976-1999)*, thèse en études cinématographiques, Université de Montréal, 2013.

VI. Diagramme de ludicisation et strates ludiques : le cas de la naissance des jeux d'aventure sur ordinateur individuel

Avant d'aborder nos études de cas, il est important de préciser la vocation des analyses que nous allons mener dans ce chapitre. À partir de l'étude d'un agencement de jeu initial, qui prend place dans un territoire donné, nous allons suivre certaines des lignes de déterritorialisation et de re-territorialisation, vecteurs de mutations, qui l'ont traversé. Nous pourrions voir de quelle façon plusieurs agencements ont actualisé un certain diagramme de ludicisation, qui a connu à travers eux « un ensemble d'intégrations progressives, d'abord locales, puis globales ou tendant à être globales, opérant un alignement, une homogénéisation »³⁰⁶. Ce faisant, nous pourrions approfondir l'utilisation de certains des outils théoriques que nous avons développés au cours des parties précédentes.

Suivre les lignes constituant un diagramme ne signifie pas néanmoins qu'il s'agit de construire un lien artificiel de cause à effet entre une série d'événements, ces chaînes causales n'existant pas nécessairement au moment des faits. Comme l'a relevé Pierre Bourdieu à propos de « l'illusion biographique », « produire une histoire de vie, traiter la vie comme une histoire, c'est-à-dire comme le récit cohérent d'une séquence signifiante et orientée d'événements, c'est peut-être sacrifier à une illusion rhétorique, à une représentation commune de l'existence, que toute une tradition littéraire n'a cessé et ne cesse de renforcer »³⁰⁷. À ce propos, ce qui fait la force de la « pensée diagrammatique »³⁰⁸ est qu'elle incite justement à sortir de cette illusion rhétorique consistant à mettre en œuvre une

³⁰⁶ G. Deleuze, *Foucault, op. cit.*, p. 45.

³⁰⁷ P. Bourdieu, « L'illusion biographique », in : P. Bourdieu, *Raisons pratiques, Sur la théorie de l'action*, Paris, Éd. du Seuil, 1994, en ligne, <<http://www.homme-moderne.org/societe/socio/bourdieu/raisons/illusion.html>>.

³⁰⁸ N. Batt, Dir., *Penser par le Diagramme – de Gilles Deleuze à Gilles Châtelet, Théorie, Littérature, Epistémologie*, 22, 2004.

séquence orientée d'évènements, alors que cette orientation n'apparaissait pas nécessairement pour les acteurs de l'époque et qu'elle passe sous silence la contingence, l'aléa qui peut parfois participer à la formation des agencements. Comme l'indique Deleuze, bien que le diagramme soit la cause immanente des agencements, il n'y a pas enchaînement par continuité, mais ré-enchaînement par dessus les coupures et les discontinuités³⁰⁹. Plus précisément, le diagramme « fait de l'histoire en défaisant les réalités et les significations précédentes, constituant autant de points d'émergence ou de créationnisme, de conjonctions inattendues, de continuums improbables »³¹⁰.

Plutôt que de voir des continuités, il faut donc être attentif aux ruptures qui s'effectuent entre plusieurs agencements, car elles participent à créer leur identité propre. L'actualisation d'un diagramme par un agencement est toujours une forme de différenciation singulière³¹¹. Mais il n'est pas non plus question de prétendre que « n'importe quoi s'enchaîne avec n'importe quoi. Il s'agit plutôt de tirages successifs, dont chacun opère au hasard, mais dans les conditions extrinsèques déterminées par le tirage précédent. Le diagramme, un état de diagramme, est toujours un mixte d'aléatoire et de dépendant »³¹². Nous verrons en quoi un diagramme particulier – dont procède notamment ce qui a été nommé jeux d'aventure pendant un temps – a défait des réalités et des significations précédentes pour constituer des points d'émergence, de conjonctions, de création. En somme, il ne s'agira pas de prêter au genre étudié certaines caractéristiques pour recenser rétrospectivement les jeux qui répondraient à ces critères, puisque ceux-ci ne sont jamais complètement fixés et stables.

Il faut aussi que nous précisions le choix des objets que nous allons étudier. Nous avons vu dans les parties précédentes que pour interroger la façon dont se produit le sens commun de jeu dans une situation donnée, il fallait modéliser le faisceau de contraintes qui incite les actants à se situer sur le même axe de pertinence, ceci en respectant plusieurs principes. Le théoricien doit donner le degré et le genre exact de généralité ou de particularité qu'il désire en terme d'objets, d'espace et de temps, tout en modélisation le contexte à partir d'un nombre limité de paramètres maîtrisables, ceci selon l'axe de pertinence choisi pour l'analyse, ce qui implique également d'afficher ces limitations. En respectant ces principes, la modélisation aide à mieux voir et à se poser des questions. Nos analyses se concentreront donc en grande

³⁰⁹ G. Deleuze, *Foucault, op. cit.*, p. 91.

³¹⁰ *Ibidem.*

³¹¹ I. Krtolica, « Diagramme et agencements chez Gilles Deleuze », *op.cit.*

³¹² G. Deleuze, *Foucault, op. cit.*, p. 91.

partie sur l'ordinateur individuel et sur un genre de structures de jeu particulier, le jeu d'aventure (nous verrons comment cette dénomination et les caractéristiques qu'on lui prêtait ont elles aussi fluctuées, selon les mouvements du diagramme). Comme l'indique Jonathan Lessard,

Le jeu d'aventure présente un cas particulièrement intéressant pour l'histoire des genres vidéoludiques. Il est d'abord caractérisé par son ancienneté. Apparaissant au même moment que les premiers micro-ordinateurs grand public, l'histoire du jeu d'aventure couvre l'ensemble de celle des jeux d'ordinateur. Le genre accompagne toutes les évolutions technologiques, économiques et sociales liées à l'informatisation domestique. Ce faisant, le jeu d'aventure connaît d'importantes transformations.³¹³

Ce genre a ainsi accompagné et engagé les processus de ludicisation de l'ordinateur. Nous verrons en ce sens qu'à l'inverse d'autres objets prenant place dans un contexte pragmatique plus favorable à la reconnaissance du caractère ludique des structures de jeu (comme par exemple les salles d'arcade, qui s'ancraient déjà par avance dans une certaine tradition ludique auquel les jeux d'arcade pouvaient faire appel), les jeux d'aventure sur ordinateur individuel s'ancraient dans un contexte où la dimension ludique de ces structures n'allaient pas de soi (il n'était par exemple pas évident pour les utilisateurs d'ordinateurs individuels que ce type de machine puisse servir d'outils de jeu). Cela rend alors particulièrement manifestes les processus de co-construction du sens ludique de l'objet (entre structure et contexte), où pour reprendre la distinction de Bateson, la question « est-ce un jeu ? » a dû laisser place à l'affirmation « ceci est un jeu ».

Cela nous permettra en somme de rendre compte à partir du support numérique de la genèse d'un diagramme, de sa constitution et des « continuums improbables » qu'il a tracé. Pour le dire autrement, de par ses évolutions et sa période d'apparition, l'étude du jeu d'aventure sur ordinateur individuel permettra de voir certains processus engageant l'évolution, la transformation, la stabilisation, voire la disparition (ou la dissolution) des caractéristiques du ludique sur support numérique. L'étude de ce genre nous amènera à nous concentrer sur un espace particulier, les États-Unis, puisque c'est dans ce pays que nous pourrons observer la formation des premiers agencements actualisant le diagramme considéré. Ces premières intégrations se situent au cours des années 70. Nous évoquerons la façon dont

³¹³ J. Lessard, *Histoire formelle du jeu d'aventure sur ordinateur (le cas de l'Amérique du Nord de 1976-1999)*, op.cit., p.11.

ces agencements ont participé à stabiliser un certain sens ludique (et donc à opérer un processus de ludicisation) au cours des années 80. Nous pourrions dans ce cadre caractériser les différents mouvements de ce diagramme de ludicisation.

À ce titre, si nous nous focaliserons sur les agencements qui se sont effectués entre un genre de structures de jeu particulier et certains contextes pragmatiques délimités, il faut rappeler qu'un diagramme ne se résume pas à un genre de jeux, un genre n'étant qu'une des actualisations d'un diagramme (ce qui explique aussi qu'un genre puisse évoluer ou/et se transformer en fonction des mouvements immanents d'un même diagramme). En ce sens, même si nous nous concentrons sur ces types d'agencement, nous évoquerons parfois de quelles façons certaines lignes de déterritorialisation se sont reterritorialisées dans des agencements fort différents, de façon à voir les embranchements possibles. Il s'agira de périodiser les transformations et mouvements d'un diagramme à travers différentes strates ludiques. Cela nous permettra de mettre en évidence, de cartographier des façons de dire et de voir le jeu à travers les rapports de force qui s'expriment entre différents états de diagrammes. Périodiser signifie dans ce cadre « opérer dans le tissu historique des découpages différents en fonction des multiples vecteurs sémiotiques et physiques qui affectent un champ social en même temps qu'ils le définissent »³¹⁴. Pour décrire les premières formes d'actualisation du diagramme que nous souhaitons analyser au sein du contexte que nous avons défini, il faut commencer notre périodisation en 1975 et nous situer à Cambridge, aux États-Unis.

Un programme informatique au croisement du jeu de rôle et de la spéléologie

Adventure est souvent appréhendé en termes d'évènements subséquents, positionné à l'origine d'une chaîne téléologique qui mène à des objets et sujets d'aujourd'hui. Bien sûr, ni William Crowther ni Don Woods n'ont jamais entendu parlé de jeux d'aventure, sans parler d'action-aventure ou de MMORPGs. En d'autres termes, considéré *Adventure* comme un jeu d'aventure est quelque peu anachronique. Le simple concept de « jeux vidéo » comme la

³¹⁴ I. Krtolica, « Diagramme et agencements chez Gilles Deleuze », *op.cit.*, p. 123.

catégorie culturelle que nous connaissons aujourd'hui était étrangère pour ces programmeurs.³¹⁵

Comme l'indique Jonathan Lessard au sein d'un article dédié à *Adventure*, c'est un programme que cherchait à développer son concepteur, William Crowther, et non un « jeu vidéo », l'acception contemporaine de ce terme ne faisant pas sens à l'époque (où l'on parlait davantage de jeux électroniques). Il s'agira donc de relever la façon dont un agencement particulier s'est formé à partir de cette structure, qui a permis de défaire des significations antérieures pour constituer le point de création d'une signification ludique. Il s'agit de la sorte de voir comment cet agencement a emprunté différents « fragments décodés » à son milieu (déterritorialisation) pour les « recoder » en territoire de jeu (reterritorialisation). Nous verrons que ces fragments sont notamment la programmation informatique, la spéléologie et les jeux de rôles.

```
PAUSE INIT DONE statement executed
To resume execution, type go. Other input will terminate the job.
go
Execution resumes after PAUSE.
WELCOME TO ADVENTURE!! WOULD YOU LIKE INSTRUCTIONS?

y
SOMEWHERE NEARBY IS COLOSSAL CAVE, WHERE OTHERS HAVE FOUND
FORTUNES IN TREASURE AND GOLD, THOUGH IT IS RUMORED
THAT SOME WHO ENTER ARE NEVER SEEN AGAIN. MAGIC IS SAID
TO WORK IN THE CAVE. I WILL BE YOUR EYES AND HANDS. DIRECT
ME WITH COMMANDS OF 1 OR 2 WORDS.
(ERRORS, SUGGESTIONS, COMPLAINTS TO CROWTHER)
(IF STUCK TYPE HELP FOR SOME HINTS)

YOU ARE STANDING AT THE END OF A ROAD BEFORE A SMALL BRICK
BUILDING . AROUND YOU IS A FOREST. A SMALL
STREAM FLOWS OUT OF THE BUILDING AND DOWN A GULLY.
```

Adventure, Crowther, 1975-1976

Adventure a été initialement développé par William Crowther à partir de 1975. Crowther est notamment membre d'une équipe de programmation dans une entreprise technologique de recherche et développement du Massachusetts, Bolt, Beranek and Newman (BBN). Il participa entre autres au développement du réseau ARPANET (précurseur d'Internet), qui fut essentiellement utilisé par les chercheurs de corporations et d'universités,

³¹⁵ J. Lessard, « Adventure before Adventure games : A new look at Crowther and Woods's seminal program », *Games and Culture*, Vol.8 / n°8, 2013, p.120, en ligne : <http://gac.sagepub.com/content/8/3/119>, NT.

de même que les militaires. L'activité de BBN au cours des années 70 était également de mener de la recherche et du développement en intelligence artificielle. Crowther avait aussi plusieurs hobbies. Sa femme (qui travaille également à BBN) et lui étaient des spéléologues expérimentés, ils cartographiaient pour la Cave Research Foundation le réseau de grottes du parc national Mammoth Cave dans le Kentucky (qui est l'une des plus vastes cavernes au monde). Ils utilisèrent d'ailleurs les ordinateurs de BBN pour cartographier la grotte, à partir de leurs données ou de celles issues d'autres équipes d'exploration³¹⁶. Crowther est également joueur de *Donjons et Dragons*, paru en 1974, et s'adonne à des parties de plusieurs mois avec des amis et collègues. En 1975, Crowther divorce et arrête son activité de spéléologie. Il souhaite alors créer un programme qui soit une récréation fictionnelle de ce passe-temps et qui lui permette de divertir ses deux filles, lorsqu'elles viennent lui rendre visite³¹⁷. À ce moment, la compagnie dans laquelle il travaillait laissait leurs employés développer leurs propres logiciels durant leur temps libre. Il développe alors son programme sur un macro-ordinateur, un PDP-10 appartenant à BBN, qui ne peut bien sûr être déplacé à son domicile. C'est en branchant chez lui un téléscripteur relié à un modem que Crowther pourra envoyer des instructions à l'unité centrale qui répond à son tour en imprimant le résultat de la commande sur papier³¹⁸.

Loin d'être une série de détails anecdotiques, ces éléments de contexte vont jouer un rôle déterminant dans la mise en forme de la structure de jeu. L'utilisation du téléscripteur ne permettait pas de développer facilement une interface graphique ou reposant sur des menus³¹⁹. *Adventure* se présente donc à travers une interface textuelle, où le logiciel décrit à l'utilisateur l'univers fictionnel et attend des instructions à la fin de chaque passage. Le jeu affiche par exemple la description suivante (il s'agit de notre traduction de l'anglais, la version originale de Crowther n'ayant jamais été traduite en français) :

Vous êtes debout à l'extrémité d'une route devant un petit bâtiment de brique. Autour de vous se trouve une forêt. Un petit ruisseau coule hors du bâtiment et descend dans un ravin.

³¹⁶ D.G. Jerz, « Somewhere Nearby is Colossal Cave: Examining Will Crowther's Original "Adventure" in Code and in Kentucky », *Digital Humanities*, 1(2), 2007, en ligne : <http://www.digitalhumanities.org/dhq/vol/001/2/000009/000009.html>

³¹⁷ *Ibid.*

³¹⁸ J. Lessard, « Adventure before Adventure games : A new look at Crowther and Woods's seminal program », *op. cit.*, NT.

³¹⁹ *Ibid.*, NT.

Le joueur peut alors entrer des instructions en anglais composés de deux mots de son choix pour donner une commande, par exemple « *go north* » (aller au nord) ou « *enter building* » (entrer dans le bâtiment). La description de l'emplacement suivant s'affiche alors. Le joueur sera amené à explorer une grotte qui retrace pour partie la topographie de la véritable « caverne du Mammouth » à partir de 79 emplacements. Il est important de souligner que la reconnaissance des mots se fait en fonction d'une liste déjà établie dans le programme (il n'y a d'ailleurs que les cinq premiers caractères de chaque instruction qui sont reconnus). Il n'y a donc pas d'analyse sémantique effectuée. Le code source initial, qui a été analysé par le chercheur Denis G. Jerz³²⁰, comporte à ce titre 193 mots. Le joueur doit donc trouver la bonne instruction pour pouvoir progresser. Jerz note à ce propos que si Crowther a déclaré avoir conçu ce jeu en partie pour ses filles, plusieurs mots montrent qu'il souhaitait étendre les joueurs potentiels. Il n'était pas rare en effet que Crowther partage sa production avec ses collègues.

Il ne s'agit pas néanmoins uniquement d'explorer une caverne, mais aussi de trouver des trésors qui y sont cachés. *Adventure* comporte aussi des éléments de fantastique puisque le joueur peut rencontrer un nain (qui tente de le tuer) ou encore trouver une formule magique qui permet de se téléporter. L'accès à certaines pièces sont aussi conditionnées par la résolution de quelques énigmes, qui impliquent notamment d'employer au bon moment certains objets trouvés durant l'exploration. Il faut par exemple réussir à capturer un oiseau en ayant ramassé une cage, puis plus tard libérer l'oiseau pour éviter un serpent qui bloque un chemin (le joueur doit prendre note des objets à sa disposition car il ne peut consulter son inventaire). Il n'y a pas néanmoins de condition de victoire (trouver les cinq trésors n'arrête pas la progression du joueur), même si le joueur peut mourir à quelques occasions (en tombant dans un trou par exemple). Il faut aussi noter que pour se retrouver dans les dédales de la caverne, le joueur devra cartographier lui-même les différentes suites de pièces, leurs embranchements, etc., tout comme Crowther et sa femme faisaient lors de leurs expéditions spéléologiques.

Si le modèle de référence de la diégèse s'ancre dans notre réalité ordinaire – au point de reproduire la topographie réelle de la caverne du Mammouth (ce qui pourrait permettre à un

³²⁰ D.G. Jerz, « Somewhere Nearby is Colossal Cave: Examining Will Crowther's Original "Adventure" in Code and in Kentucky », *op.cit.*

spéléologue de préparer en partie sa visite³²¹) –, il ne faut pas oublier non plus qu'il ne cherche pas sa reproduction complète et tout à fait fidèle, ceci par l'adjonction d'éléments fantastiques et imaginaires. Cela se traduit aussi dans la façon dont l'espace est exploré. Des relations impossibles entre certaines pièces sont en effet établies au sein de ce qui s'apparente à un labyrinthe, où il est notamment possible de sortir d'une pièce pour rentrer immédiatement à nouveau dans celle-ci, tout comme dans certaines architectures paradoxales d'Escher. Dans ce cas le système de règles prend le pas dans la génération fictionnelle, oscillant d'un isomorphisme avec le modèle de référence (la réalité ordinaire) à un automorphisme (la fiction trouve ses justifications dans les règles du système de jeu). Cette caractéristique concourt pleinement à inciter à l'adoption d'une attitude ludique en ce qu'elle participe à construire une aire intermédiaire entre fiction et réalité ordinaire (nous avons vu que l'oscillation entre ces deux pôles était vecteur de création de sens ludique).

En employant un système de commande qui reconnaît des mots issus du vocabulaire courant (qui n'est pas un langage de commande spécifique à apprendre ou à maîtriser), *Adventure* permet au joueur de mobiliser des compétences ludiques que ne sont pas nécessairement celles des ingénieurs informaticiens (il faut néanmoins savoir lire et écrire l'anglais, ce qui était le cas des filles de Crowther alors âgées de 10 ans). De plus, même si le logiciel a été pensé pour pouvoir donner ses réponses à travers un télécriteur, la dynamique de *gameplay* fondée sur des boucles de rétro-réaction est déjà présente. Ce faisant la jouabilité du jeu participe à créer un ethos proche de celui du jeu de rôle sur table, comme peut l'indiquer la réflexion suivante de Jonathan Lessard :

« La "voix" d'Adventure, le médiateur de langue anglaise entre le joueur et le monde virtuel, présente certainement une grande ressemblance vis-à-vis d'un Maître de jeu (MJ) ou arbitre à *Donjons et Dragons*. De la même façon, un MJ décrit le statut du monde imaginaire aux joueurs, il écoute les commandes des joueurs (généralement donnés en langage naturel), et détaille les effets de leurs actions. Le processus d'ensemble prend la forme d'une conversation étape par étape, fondée sur le langage (bien que verbal plutôt que textuel). »³²²

³²¹ Dans son article, Denis G. Jerz propose d'illustrer chacune des pièces d'*Adventure* à partir de photographies qu'il a lui-même prises au sein de la caverne du Mamouth lors d'une expédition spéléologique qu'il a menée dans le cadre de ses recherches sur le jeu de Crowther. Voir D.G. Jerz, « Somewhere Nearby is Colossal Cave: Examining Will Crowther's Original "Adventure" in Code and in Kentucky », *op.cit.*

³²² J. Lessard, « Adventure before Adventure games: A new look at Crowther and Woods's seminal program », *op. cit.*, p.127, NT.

Selon nous, une distinction fondamentale est à faire néanmoins vis-à-vis du jeu de rôle, au sujet de l'incomplétude fondamentale des univers de fiction. Dans une partie de jeu de rôle « sur table », le maître de jeu est libre d'improviser une situation ou de répondre à l'ensemble des sollicitations des joueurs, même si cela n'est pas prévu dans son scénario initial. Dans son ouvrage sur les jeux de rôle, Olivier Caïra prend par exemple le cas d'une histoire se déroulant à Dunkerque³²³. Les joueurs demandent à visiter la gare alors que celle-ci n'est pas prévue dans le scénario. Le maître de jeu l'invente alors sur le moment et essaie d'y apporter tant bien que mal des éléments d'intrigue pour remettre les joueurs sur la bonne piste. Pour Caïra, « ainsi naissent les lieux de jeu de rôle : le MJ amorce une description, nécessairement incomplète, à laquelle les joueurs accrochent des interprétations, des inférences, des hypothèses qu'il faudra ensuite mettre à l'épreuve collectivement »³²⁴. Cette mise à l'épreuve est différente dans le cas d'*Adventure* puisque le répertoire des possibles est défini par avance dans le programme et qu'une mauvaise inférence de la part du joueur (s'il rentre un mauvais mot par exemple) ne lui permettra pas de progresser, la commande n'étant pas reconnue. À ce titre, chaque lieu comporte son ensemble de possibles, la contingence mise en œuvre étant avant tout sémiotique, il faut faire l'interprétation correcte du résultat donné par le programme pour explorer ses possibles. C'est en faisant l'exercice de ces possibles à travers l'usage de mots appropriés que le joueur pourra se déplacer dans l'univers fictionnel, dépeint à travers des descriptions pré-établies (la formule magique qui permet la téléportation n'est par exemple pas utilisable en tout lieu de la caverne). Chaque description est alors un nœud de possibles où la coopération du joueur est attendue. Pour le dire autrement, c'est de façon diachronique, en progressant étape par étape dans l'espace fictionnel que le joueur-modèle est sensé prendre connaissance et inférer les possibles, pour construire un *frame* qui emprunte à la pratique du jeu de rôle, mais aussi à la spéléologie.

L'espace dans *Adventure* est modélisé d'une façon très particulière. Il est structuré comme un réseau de nœuds discrets, interconnectés arbitrairement. Le joueur n'explore pas l'espace d'une façon continue ; il est plutôt téléporté d'un point à un autre. Ces points sont reliés aux autres selon des directions cardinales [...]. Ce traitement des relations spatiales est très similaire à la façon dont les cavernes sont recensées et cartographiées : comme une liste de

³²³ O. Caïra, *Jeux de rôle. Les forges de la fiction*, op.cit.

³²⁴ *Ibid.*, p.179.

points (stations) situés en fonction de chaque autre selon une distance et orientation relatives.³²⁵

L'analyse d'*Adventure* permet de mettre en évidence le mécanisme de ludicisation intégré par cet agencement. Nous l'avons souligné, décrire les diagrammes de ludicisation c'est rendre compte des mécanismes qui président à la mise en forme d'agencements de jeu singuliers. Ce qui opère au centre des mécanismes de ludicisation, ramené à sa « forme idéale », c'est une façon de jouer proposée à l'individu, une modalité d'action qui va ensuite s'incarner et s'actualiser dans un agencement de jeu. Nous pouvons avancer que la façon de jouer intégrée dans *Adventure* se fonde sur la découverte dynamique (par rétro-réactions) d'une structure jouable à travers l'exploration d'un espace fictionnel. L'activité d'exploration est centrale car elle permet conjointement de faire l'exercice des possibles qui se donnent à être actualisés à travers différents espaces. Dans *Adventure*, l'exploration permet de trouver les objets qui autoriseront, en se combinant à certains endroits de l'espace diégétique, l'accès à de nouveaux lieux (des nœuds de possibles), qui engageront une progression dans la découverte de la structure de jeu.

L'agencement mis en place par Crowther présentait alors en lui-même de nombreux vecteurs de mutation, en traçant notamment une reterritorialisation sur ordinateur dans l'espace domestique. Néanmoins, l'intégration de cet agencement dans le foyer diffère encore fortement de ce que l'on peut appeler un « jeu vidéo » (ne serait-ce que par ce qu'il n'y a pas d'écran vidéo dans la configuration mise en place par Crowther à son domicile, mais un téléscripteur). Il crée tout du moins des points de potentialité et des « continuums improbables » qui vont alors s'actualiser dans d'autres contextes et en premier lieu celui des « *hackers* ».

Une reterritorialisation dans la culture des étudiants *hackers*

En effet, début 1976, William Crowther arrête le développement d'*Adventure* au moment d'un départ en vacance. À son retour celui-ci a été diffusé sur l'Arpanet et peut être accessible aux autres machines connectées. Au cours de cette année, Don Woods, étudiant au laboratoire d'intelligence artificielle de l'université de Stanford à Palo Alto découvre le programme, recommandé par un ami. Il écrit alors à Crowther pour lui demander le code

³²⁵ J. Lessard, « Adventure before Adventure games : A new look at Crowther and Woods's seminal program », *op. cit.*, p. 128, NT.

source et l'autorisation de modifier le jeu. En effet, au démarrage le logiciel indique « errors, suggestions, complaints to crowther » (erreurs, suggestions, plaintes à adresser à Crowther), sans stipuler toutefois une seule façon de contacter ce fameux « Crowther » (il s'agit de la seule indication sur l'auteur). Woods décide alors d'envoyer un mel à tous les noms de domaine en y adjoignant le nom de Crowther (par exemple Crowther@xxx où xxx représente tous les noms de domaine) et réussit à entrer en contact avec l'auteur³²⁶. Celui-ci a alors quitté BBN pour travailler chez Xerox, une entreprise qui joua également un rôle central dans la mise en place d'Internet (qui n'était pas encore aussi vaste qu'aujourd'hui...).

Si comme l'indique Deleuze, tout état d'un diagramme présente un mixte d'aléatoire, il opère aussi dans des conditions extrinsèques déterminées par le tirage précédent. À ce titre, l'éthos et la jouabilité d'*Adventure* comportait certaines caractéristiques qui pouvaient potentiellement faire sens ludique par rapport aux stocks de connaissances et de compétences ludiques des étudiants ingénieurs issus d'instituts technologiques américains. Il faut en effet noter que Don Woods faisait partie de la communauté *hacker*, qui se constitue sur plusieurs campus américains au cours des années 70 (particulièrement au MIT et au département d'intelligence artificielle de l'université de Stanford). Ce terme n'avait pas alors la connotation péjorative qu'il peut parfois revêtir aujourd'hui. Selon le site *The Online Hacker Jargon File* (soit en français « le dossier en ligne du jargon *hacker* »). Le terme désigne « une personne qui aime explorer les détails d'un système programmable et qui aime savoir comment étendre ses capacités, en opposition à la plupart des utilisateurs qui préfèrent apprendre uniquement le minimum nécessaire »³²⁷. Si le contexte initial de développement d'*Adventure* s'apparente effectivement à un « *hack* » (il s'agit de détourner l'usage d'un supercalculateur pour étendre ses capacités vers une application ludique), sa structure reflétait également ce contexte. *Adventure* répondait tout à fait aux attentes des *hackers* concernant l'exploration d'un système et se prêtait très bien à leurs expérimentations. Comme le relève Nick Montfort³²⁸, l'exploration du réseau de cavernes par l'utilisation d'un langage naturel générerait un plaisir proche de la programmation : les programmeurs se battent avec un système qui ne fait ce que l'on veut que si l'on trouve la bonne façon de le dire. La résolution des énigmes du jeu, qui permettaient de continuer l'exploration, se faisait en trouvant les bonnes instructions, le mot juste et les combinaisons de mots adéquates. Il faut également noter que

³²⁶ J. Maher, « The completed Adventure », *The digital antiquarian*, 2011, en ligne : <http://www.filfre.net/2011/06/the-completed-adventure-part-1/>

³²⁷ <<http://www.catb.org/jargon/html/H/hacker.html>>, NT.

³²⁸ N. Montfort, *Twisty Little Passages: An Approach to Interactive Fiction*, Cambridge, MA, MIT Press, 2003.

l'une des acceptions du verbe *hack* renvoie en partie à une activité ludique selon *The Online Hacker Jargon File*, qui indique qu'il s'agit d'interagir avec un ordinateur d'une façon ludique et exploratoire plutôt que d'une façon orientée par un but. C'est ce que propose *Adventure*, qui ne présente pas de but particulier concernant l'exploration qu'il propose.

Si *Adventure* procède au recodage de plusieurs fragments issus de son milieu initial pour les inscrire dans une nouvelle forme de pratique ludique (notamment la spéléologie, les jeux de rôle, le *hack*, la programmation informatique), il faut aussi mettre en évidence les ruptures qu'apporte la reterritorialisation de cet agencement dans le contexte des étudiants *hackers*. Don Woods va en effet complexifier considérablement l'aventure offerte par la version initiale de William Crowther. Il double le nombre de lieux visitables (qui sont tous imaginaires, Woods n'étant pas spéléologue), multiplie les éléments liés au fantastique, augmente le nombre de mots de vocabulaires, d'objets, d'énigmes et de trésors. Le joueur peut cette fois avoir une liste de l'inventaire des objets qu'il a trouvé durant son exploration. L'une des différences essentielles est cependant l'adjonction par Woods d'un système de points et de conditions de victoire. En effet, le joueur doit trouver les trésors et les ramener au bâtiment de départ pour marquer des points (il faut alors qu'il se retrouve dans le dédale de lieux, qu'il aura lui-même cartographié). Plusieurs catégories permettent de rendre compte de la performance du joueur, de débutant à novice, en passant par « junior » jusque grand-maître. Le joueur peut alors se faire une idée du degré de complétion du jeu, le dernier niveau étant extrêmement difficile à atteindre et nécessitant des compétences en informatique qui allaient bien au-delà de la seule pratique du jeu. Tim Anderson, alors étudiant « *hacker* » du MIT et futur concepteur du jeu *Zork* (Infocom, 1980), témoigne qu'il a fallu pirater le code du jeu pour trouver la solution permettant d'acquérir les derniers points³²⁹.

Les niveaux de difficulté montrent que la jouabilité se destine à présent aussi en partie à ce nouveau type de public, formant un joueur-modèle plus complexe. Don Woods va aussi modifier l'éthos de la structure de jeu à travers de nombreuses références faites à son nouveau contexte d'actualisation. Il faut souligner sur ce point qu'au-delà du goût pour l'exploration des systèmes informatiques, les *hackers* partageaient certaines valeurs (ils croyaient en une société coopérative, de libre partage de l'information, parfois sans regard pour les droits de la propriété³³⁰), un langage commun dérivé de termes techniques (qu'ils recensaient au sein d'un

³²⁹ T.A. Anderson, S. Galley, « The History of Zork - First in a Series. », *New Zork Times*, 4(1), 1985, en ligne : <http://samizdat.cc/shelf/documents/2004/05.27-historyOfZork/historyOfZork.pdf>

³³⁰ S.L. Kent, *The ultimate history of video games*, New York, Three River Press, 2001.

« *jargon file* », document qui circulait notamment entre Stanford et le MIT), mais aussi un humour particulier. Jonathan Lessard³³¹ relève notamment qu'au sein du « *hacker jargon file* » (auquel avait par ailleurs contribué Don Woods) l'humour des *hackers* est décrit comme étant fondé sur des paradoxes ou la confusion de méta-niveaux. Lessard prend notamment l'exemple d'une salle spéciale qui est accessible au joueur ayant suffisamment de points, qui est décrite comme un « dépôt » du programme *Adventure*. Elle comporte tout un ensemble d'objets en remplacement de ceux pris par les joueurs (il y a notamment des nains qui dorment, puisque le joueur devra affronter des nains s'il ne veut pas se faire tuer). Afin de faire adopter au joueur une attitude ludique, l'humour d'*Adventure* incite à opérer un aller-retour entre son contexte pragmatique (on présente le logiciel comme un logiciel) et la diégèse.

En somme, la structure de jeu élaborée par Crowther et Woods comportait un joueur-modèle destiné à faire sens ludique auprès de la communauté *hacker*, tout en étant ouverte à d'autres types de joueurs-modèles (n'oublions pas qu'à l'origine *Adventure* était aussi un divertissement pour les filles de Crowther), ce qui se traduit notamment par l'échelonnage des niveaux « d'expertise » mis en place par Woods. Ce même agencement de jeu, qui prenait place à l'université de Stanford, traçait alors lui aussi de nombreuses lignes de déterritorialisation qui ouvraient de nouvelles potentialités d'actualisation et qui allaient manifester un mouvement différent du diagramme.

En effet, jusqu'à présent ces intégrations du diagramme se sont opérées en dehors du circuit de marchandisation du jeu sur support numérique, ou plutôt, elles se sont développées en s'y opposant. Alors que les différentes versions d'*Adventure* étaient diffusées librement et ouvertes à la modification, l'économie de l'industrie du jeu vidéo prenait son envol, portée par Atari. Comme l'ont montré Kline, Dyer-Whiteford et De Peuter, cette marchandisation entraîne à de nombreux égards des restrictions quant aux possibilités qu'offraient les jeux vidéo en tant que média : « Alors que les jeux interactifs sont sous de nombreux aspects un média véritablement “nouveau”, leurs possibilités sont réalisées et limitées par un marché des

³³¹ J. Lessard, « Adventure before Adventure games : A new look at Crowther and Woods's seminal program », *op. cit.*

médias dont l'impératif fondamental reste le même que celui qui a donné forme aux "anciens" médias : le profit »³³².

Le modèle économique sur lequel se construisait cette industrie naissante était notamment celui des salles d'arcade. L'environnement d'utilisation imposait un certain formatage du contenu de ces jeux : « Les patrons des salles de jeux cherchent en effet la rentabilité de leurs investissements. Cela implique que la durée de jeu ne soit pas trop longue, de manière à provoquer une forte rotation des joueurs. On ne verra donc jamais de jeux trop long ou trop complexes dans une salle d'arcade. Pas de jeux d'échec donc, mais des jeux d'action, ne nécessitant que peu ou pas d'apprentissage des règles »³³³. À l'inverse, les jeux développés par les *hackers* sur les macro-ordinateurs, et en premier lieu *Adventure*, présentaient une toute autre temporalité des parties, l'exploration pouvant prendre plusieurs semaines. Il était de même possible de sauvegarder l'état du programme et le reprendre plus tard, alors que les jeux issus de salle d'arcade – dont les plus florissants commercialement étaient adaptés sur les premières consoles de salon – reposaient précisément sur le fait de devoir recommencer en boucle la partie.

Comme on l'a vu, les compétences et les connaissances ludiques que partageait la communauté des *hackers* se retrouvaient dans la façon dont le diagramme de ludicisation s'était actualisé. Pour cette raison, les premières tentatives de marchandisation de « l'aventure informatique » faisaient entrer ce diagramme dans une nouvelle strate.

Vers la marchandisation de l' « aventure informatique »

- Adventure International

La version d'*Adventure* de Crowther et Woods est diffusée à travers l'Arpanet, notamment au sein de la communauté *hacker*. Suivant la tradition de cette communauté, une fois l'« aventure » terminée, ceux-ci cherchent à modifier le programme (pour le faire fonctionner sur d'autres supercalculateur de leur campus par exemple) ou à en créer leur propre déclinaison. C'est notamment le cas d'un informaticien, Scott Adams, qui a découvert le programme sur un macro-ordinateur de son entreprise (une compagnie de téléphone qui

³³² S. Kline, N. Dyer-Witthford, G. De Peuter, *Digital Play, op.cit.*, p.21, NT.

³³³ A. Le Diberder, F. Lediberder, *L'univers des jeux vidéo*, Paris, La découverte, 1998, p. 56.

dispose d'un PDP-10)³³⁴. À l'inverse d'autres *hackers* qui ne développaient leurs expérimentations que sur ce type de machine, Adams a l'idée de développer une version pour l'un des tous premiers micro-ordinateurs conçu pour le marché de masse, un TRS-80 de Radio Shack (une filiale de Tandy Corporation). La conversion sur ce support s'avère néanmoins un défi technique, ne serait-ce qu'en raison des contraintes de stockage mémoire de la machine, ce qui nécessite de réduire grandement le nombre de lieux pouvant être visités ou le nombre de mots. Alors que la version d'*Adventure* de Crowther et Wood comporte 140 lieux, le nouveau programme d'Adams n'en compte que 33 et les descriptions n'excèdent bien souvent pas plus de 40 caractères. Le principe reste néanmoins le même, à partir d'une interface en mode texte acceptant des commandes de deux mots, il faut collecter des trésors en entrant dans une caverne, résoudre des énigmes et passer certaines créatures dangereuses (dont un dragon, tout comme dans le modèle original)³³⁵. La complexité s'en trouve néanmoins diminuée (notamment en terme de cartographie à opérer par le joueur), même si certaines énigmes restent difficiles à résoudre. Le joueur rencontre par exemple un ours que l'on peut faire fuir en écrivant « *Yell* »³³⁶, mais aucune indication n'est donnée pour trouver ce terme et aucun autre synonyme ne fonctionne (comme « *scream* »). Ce nouveau programme est intitulé *AdventureLand*, montrant dans sa dénomination la proximité avec son modèle.

En 1979, Adams passe une annonce dans une revue consacrée au TRS-80 qui propose aux programmeurs de distribuer et vendre leurs logiciels. *AdventureLand* fut alors le premier logiciel conçu selon le modèle d'*Adventure* à être disponible sur un micro-ordinateur dans un espace domestique. Il est à noter que son mode de distribution, de même que la langue employée, limitaient une diffusion du jeu à grande échelle. Lorsque Scott Adams reçoit ses premières commandes, il fait lui-même les copies des cassettes et les envoie directement par la poste, sans boîtier, jaquette ou emballage spécifique. Comme le souligne le chercheur Jimmy Maher en revenant sur l'histoire de cette société,

L'idée d'un programme informatique considéré comme un artefact qui peut être vendu comme un livre ou un disque était encore nouvelle en 1978. Dans le monde de l'ordinateur institutionnel, les logiciels commerciaux étaient largement confinés aux systèmes

³³⁴ J. Maher, « AdventureLand », *The digital antiquarian*, 2011, <http://www.filfre.net/2011/06/adventureland-part-1/>

³³⁵ Une solution complète du jeu, détaillant l'ensemble des actions à mener, peut être consultée ici : <http://everything2.com/title/Adventureland>

³³⁶ C'est-à-dire « Crier ».

d'exploitation ou aux applications les plus compliquées et essentielles comme les compilateurs, et ils étaient créés et vendus par les mêmes entreprises qui produisaient le matériel sur lequel ils fonctionnaient. [...] Les logiciels créés par les utilisateurs finaux de ces machines étaient souvent si spécialisés qu'ils étaient sans utilités en dehors des sites où ils étaient créés, et si ce n'était pas le cas, ils étaient distribués gratuitement. Puisqu'il n'y avait pas de marché commercial pour les logiciels individuels, il n'y avait pas d'incitation pour faire autre chose.³³⁷

Scott Adams mentionne néanmoins dans une interview³³⁸ qu'une commande de 50 cassettes par un distributeur, qui demandait également un emballage, fut l'un des points de départ de la création de sa société *Adventure International*, qui se consacrera au développement et la distribution. Il est intéressant de relever que les premières illustrations qui accompagnent la promotion d'*AdventureLand* ne le présentent pas comme un « jeu » mais comme une « aventure de Scott Adams ». De la même façon, une publicité de la société datant de 1980 à destination des programmeurs lance un appel aux « auteurs de logiciels », une photo de Scott Adams déclarant, « nous voulons vendre vos programmes ». Le programmeur intéressé est alors invité à envoyer directement une cassette ou disquette qui sera soumise à un comité d'évaluation. Il est aussi indiqué que le catalogue comporte plus de 150 « items ». Les illustrations de 45 programmes sont alors présentées sur la publicité, au sein desquels on peut identifier entre autres un jeu de golf, un programme de poker, laissant peu de doutes sur la vocation ludique des programmes recherchés (et Scott Adams pose en costume à côté d'un homme déguisé en pirate...).

³³⁷ J. Maher, « AdventureLand », *op.cit.*, en ligne : <http://www.filfre.net/2011/06/adventureland-part-2/>

³³⁸ S. Adams, « Adventureland with Scott Adams », *Matt Chat*, Entretien réalisé par M. Barton, 2011, en ligne : <http://www.youtube.com/watch?v=eKYyjfzmzOJI&playnext=1&list=PL6D4BE8CF884D6EDC>

SEND FOR FREE CATALOG OVER 150 ITEMS

Ahoy Dealers!
CALL OR WRITE TODAY FOR YOUR FREE DEALER PACKAGE!

SOFTWARE AUTHORS!
We want to sell your programs!
SEND YOUR TAPE OR DISK (with any documentation) TO OUR SOFTWARE REVIEW BOARD - Dept. R

ai Adventure INTERNATIONAL

SOFTWARE PUBLISHING DIVISION OF Scott Adams INC.

ADVENTURE INTERNATIONAL BOX 3435 LONGWOOD, FL 32750 (305) 862-6917 CIRCLE 7

MARCH 1981 Personal Computing 5

VINTAGE COMPUTING AND GAMING
Retro Scan of the Week

Original Scan by V&G for entertainment purposes. We claim no rights over this image, but if you use it, we would appreciate some credit. Thanks in advance!
www.vintagecomputing.com

Publicité pour Adventure International, 1980³³⁹

Nous avons souligné l'importance de la thématique dans l'incitation à l'adoption d'une attitude ludique et il faut à ce titre mentionner les cadres fictionnels dans lesquels se déroulent les premières « aventures » développées et vendues par Scott Adams en 1979. Les programmes vont en effet s'écarter de la thématique du médiéval fantastique jusqu'alors

³³⁹ L'illustration est disponible à cette adresse : <http://www.vintagecomputing.com/index.php/archives/749/retro-scan-of-the-week-scott-adams-adventure-international>

prise par les *hackers*, ce qui va ouvrir le joueur-modèle quant à l'ethos ludique de la structure de jeu. Ces nouveaux logiciels font référence à des genres cinématographiques ou littéraires variés (ayant tout de même trait à l'imaginaire), tout en continuant à être présentés comme des « aventures » sur l'illustration accompagnant la cassette. En effet, à la suite d'*AdventureLand*, Adams conçoit avec sa femme Alexis *Pirate Adventure*, puis *Mission impossible* (renommé plus tard *Secret Mission* pour des questions de droit), où le joueur incarne un certain Mr. Phelps devant empêcher des terroristes de détruire un réacteur nucléaire. Suivront en 1980 et 1981, *Voodoo Castle* (entièrement écrit par Alexis Adams) puis *The Count* (qui fait référence au conte Dracula), tous deux se rapprochant davantage du genre horrifique. La jouabilité reste néanmoins la même, en reposant sur une interface en mode texte avec lignes de commande, où le joueur doit explorer des lieux et résoudre des énigmes.

Le fait que l'ensemble de ces logiciels soit avant tout présenté comme des aventures, en employant comme dénomination générique ce qui était au départ le nom d'une œuvre, met en évidence le processus de typification de l'expérience offerte par ces logiciels. Cela participe conjointement à élaborer un *frame* reposant sur une « aventure informatique » qui incite à l'adoption d'une attitude ludique. Il faut néanmoins se garder de vouloir chercher une stricte correspondance entre l'emploi de ce terme dans le cadre de ces logiciels et les conventions du genre d'aventure dans d'autres médias, par exemple en littérature. Dans le cas des productions d'*Adventure International*, les genres littéraires ou cinématographiques qui servent de référence fictionnelle ne correspondent pas uniquement au roman ou film d'aventure. De plus, il y aurait également le risque d'essentialiser des caractéristiques structurelles alors que nous cherchons précisément à rendre compte de leurs transformations selon leur contexte d'actualisation. Notre réflexion rejoint sur ce point celles de Matthieu Letourneux qui a effectué une étude comparative de l'emploi de la notion d'aventure comme dénomination générique au sein du roman, du cinéma et des jeux vidéo :

Ces différents médias entretiennent une relation d'échanges constants, témoignant d'une communauté culturelle : les possibilités d'adapter la plupart des récits d'un média à l'autre, sans que l'intrigue n'en soit fondamentalement altérée, témoignent de ce que la plupart des structures narratives et des thèmes de récits peuvent être échangés d'un média à l'autre. Cela explique que des terminologies génériques soient partagées par plusieurs supports : ainsi parlera-t-on sans difficulté aussi bien de roman, de film ou de bande dessinée d'aventures.

Pourtant, les échanges entre les médias ne se font qu'imparfaitement, à travers des cheminements qui ne se recoupent qu'en partie. [...] De même le décalage historique entre l'avènement d'un genre dans un média ou l'autre introduit des différences définitionnelles : la définition du roman historique repose en grande partie sur les conventions du genre au XIX^e siècle, largement influencées par la vision qu'en avait Walter Scott et les écrivains nationalistes européens ; ce n'est pas le cas pour le cinéma, puisque cette perspective nationaliste était beaucoup moins sensible au moment de son avènement. Enfin, les spécificités du langage employé par chaque média entraînent des divergences considérables, qui expliquent par exemple que le *western*, genre cinématographique par excellence, se définisse en grande partie par des traits visuels fixés, là où le roman de l'Ouest possédait une plus grande latitude dans son imaginaire. Tout ceci explique que les dispositifs des genres narratifs ou que les définitions d'un genre ne se superposent pas parfaitement d'un média à l'autre.³⁴⁰

Matthieu Letourneux précise à ce titre comme nous venons de le montrer que, contrairement à ce qui était le cas dans le cinéma, la notion de jeu d'aventure ne découle pas du modèle générique de ses aînés mais renvoie simplement au modèle initial, *Adventure*. Cette référence sera d'ailleurs faite par une autre société qui joua un rôle central dans la diffusion de ce genre de logiciel auprès d'un large public, et dans sa typification en tant que jeu, Sierra On-line. Alors que les expérimentations des premiers *hackers* avaient tracé des lignes de déterritorialisation vers l'espace domestique, ce nouveau milieu allait lui aussi défaire les significations précédentes pour créer de nouveaux agencements à partir d'autres fragments.

- Sierra On-line

Sierra On-Line est à l'origine une entreprise créée en 1979 sous le nom de On-Line Systems par Ken Williams (qui changera de nom en 1982 pour Sierra On-Line). La vocation de l'entreprise était au départ de vendre un langage de programmation que Ken Williams souhaite développer pour le très récent Apple II (paru à partir de 1977). À l'inverse des *hackers* étudiants ingénieurs du MIT ou de Stanford, Ken Williams a fait des études courtes et pratiques orientées vers la maintenance informatique. Âgé à ce moment de 25 ans, il cherche avant tout à entreprendre dans les affaires pour subvenir aux besoins de sa famille, ayant alors

³⁴⁰ M. Letourneux, « La notion d'aventures dans les productions populaires : roman, cinéma et jeu d'aventures », *Belphegor*, 3(1), 2003, en ligne : http://etc.dal.ca/belphegor/vol3_no1/articles/03_01_Letour_ventu_fr.html

deux enfants en bas-âge. Sa femme Roberta est au foyer et découvre sur un ordinateur apporté au domicile une version d'*Adventure* de Crowther et Wood. Elle est immédiatement captivée et a l'idée de créer son propre jeu avec l'aide de Ken. C'est ainsi que *Mystery House* voit le jour en 1980 sur Apple II.



Mystery House, Sierra On-Line, 1980

L'activité d'exploration spatiale et de résolution d'énigmes par commande textuelle de deux mots est toujours au cœur du jeu. *Mystery House* se détache cependant de son modèle par son décor. Le joueur entre dans une maison victorienne pour trouver un trésor caché (comme dans *Adventure*), mais il découvre très vite que les occupants de la maison sont tués au fur et à mesure de l'exploration. Le joueur doit affronter le meurtrier pour trouver le trésor et sortir de la demeure. En somme, la fiction s'écarte des romans de Tolkien, et se rapproche selon Ken Williams³⁴¹ du film *House on haunted hill* (*La nuit de tous les mystères*, William Castle, 1959). L'espace domestique, qui est en train d'être investi comme lieu de jeu numérique (par les consoles de salon et les premiers micro-ordinateurs), est exploité à son tour comme sujet d'exploration ludique à travers le médium informatique. À ce titre, Roberta Williams transforme en jeu son lieu de vie quotidien, qui devient dans *Mystery House* un lieu dangereux dont il faut s'échapper (la représentation de la demeure est d'ailleurs semblable à leur maison du moment). Roberta Williams travaille sur le scénario de ses premiers jeux dans

³⁴¹ Interview donné dans le cadre de l'article de J. Frank, « The essential 100 : No. 78, Mystery House », *IUP.com*, 2012, en ligne : <http://www.iup.com/features/essential-78-mystery-house>

sa cuisine³⁴², la cuisine étant dans *Mystery House* une pièce essentielle où un mur friable peut être détruit pour mener au fameux trésor (des bijoux).

Mais l'originalité du logiciel tient surtout dans l'ajout, en plus des indications textuelles, d'une représentation graphique sommaire (quasi monochrome et sans animation) pour chaque lieu, présenté comme si la scène était perçue en ocularisation interne (à travers une vue « subjective »). Cette représentation n'est pas qu'une illustration mais comporte des éléments qui peuvent aider le joueur dans sa progression, tous les éléments utiles n'étant pas uniquement dans la description textuelle. Le joueur doit trouver la dénomination correcte de l'objet représenté pour l'utiliser, bien que leur identification soit parfois ardue devant la faible résolution (et qualité) des graphismes. Un carré dessiné sur un mur est par exemple un bouton sur lequel il faut appuyer pour ouvrir un passage secret. Le joueur peut de même mourir à de nombreuses reprises s'il ne parvient pas à résoudre certains casse-têtes. Devant cette difficulté du jeu, Ken et Roberta Williams pensent à mettre en place une ligne d'appel pour aider les joueurs, qui est leur numéro de téléphone personnel. Cela montre que tout comme Scott Adams, ils ne pensaient pas toucher un public large, à une échelle internationale. Au départ, ils distribuent d'ailleurs leur logiciel dans des magasins d'informatique de Los Angeles et par courrier, ceci dans des sacs en plastique avec des photocopies de manuel. Le succès fut immédiat puisque le jeu se vendit à 10 000 exemplaires, ce qui était très conséquent à l'époque où le marché des jeux sur ordinateurs personnels était encore embryonnaire³⁴³. De même, la sonnerie répétée de leur téléphone en plein milieu de la nuit leur montre que le jeu s'est diffusé auprès de joueurs étrangers qui n'étaient pas sur le même créneau horaire, ce qui les incitent alors à donner plus d'ampleur à leur entreprise.

Tout comme les logiciels d'*Adventure International*, les premières illustrations liées à *Mystery House* présentent le logiciel comme une aventure sous la dénomination « *Hi-res Adventure* », soit « aventure haute résolution ». La mention de résolution renvoie au mode graphique employé sur l'Apple II pour afficher les images d'illustration, ce qui permet conjointement de mettre l'emphase sur la composante graphique. Ce succès incita alors le couple Williams à poursuivre le développement et l'édition de ces aventures textuelles avec

³⁴² Un catalogue de Sierra On-Line de 1988 qui revient sur l'histoire de l'entreprise insiste à ce titre sur le lieu de travail initial de Roberta, en titrant *Un miracle issu de la cuisine* (« A miracle from the kitchen »). En ligne : <http://mocagh.org/sierra/sierra-88catalog2.pdf>

³⁴³ N. Montfort, *Twisty Little Passages: An Approach to Interactive Fiction*, op. cit.

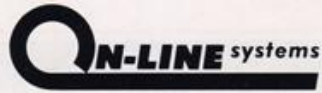
illustration graphique, mais aussi d'autres jeux plus proches de ceux qui se trouvaient alors sur console de salon.

Si le second jeu produit en 1980 par On-line Systems est un jeu qui renoue avec le médiéval fantastique (intitulé *Wizard and The Princess*), on peut aussi noter une volonté de toucher un public diversifié. Les thématiques abordées par les premiers jeux témoignent notamment de la volonté de toucher différentes tranches d'âges. *Wizard and The Princess* se rapproche davantage du conte de fée que de *Donjons et Dragons* (Roberta Williams affirme notamment s'être inspirée de ses lectures d'enfant pour l'histoire³⁴⁴). En 1983, Sierra On-Line adapte par ailleurs de façon officielle en « aventure haute résolution » le film de Frank Oz et Jim Henson, *The Dark Crystal* (1982) qui est fortement inspiré du seigneur des anneaux tout en étant réalisé avec des marionnettes (Frank Oz et Jim Henson sont par ailleurs les créateurs des marionnettes du *Muppet Show*). Mais la société souhaite aussi s'adresser à un public plus mature puisqu'elle édite en 1981 *Softporn adventure* qui, comme son nom l'indique, est une « aventure » érotique (qui présente la particularité d'être le seul jeu d'aventure de Sierra Online uniquement en mode texte, les graphismes de l'Apple II n'ayant certainement pas alors la force d'évocation du texte...).

On peut également noter que la jouabilité des logiciels est pensée de sorte à pouvoir toucher des joueurs de différents niveaux d'expertise avec l'informatique. Une publicité publiée par On-Line Systems présente les trois premières aventures hautes résolutions de la compagnie en les numérotant (*Mystery House* est le numéro 1), ce que faisait également Scott Adams pour ses aventures. Un jeu intitulé *Mission: Asteroid* est néanmoins numéroté 0 (bien que développé ultérieurement), avec la description suivante (notre traduction, nous avons respecté la casse de mots de la publicité) :

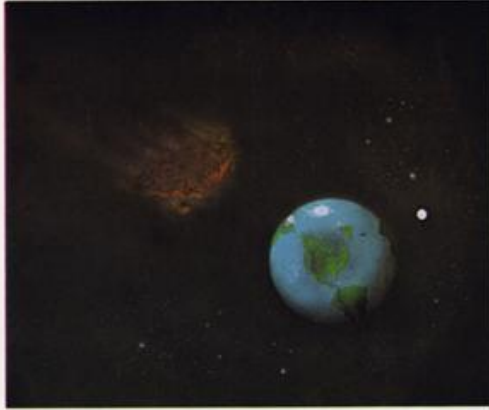
MISSION : ASTEROID est une introduction à la famille des jeux d'AVENTURE HAUTE-RESOLUTION. Cette aventure est un peu plus courte et plus facile que les autres jeux d'AVENTURE HAUTE-RESOLUTION. MISSION : ASTEROID est conçu pour familiariser les joueurs débutant d'Aventure au monde merveilleux d'Aventures Hautes-Résolutions

³⁴⁴ Cette affirmation est issue d'un fichier accompagnant certaines versions de la série *King's Quest* de Sierra On-line, qui comportait des indications concernant le « *making-of* » des jeux. Une retranscription de ce fichier est disponible à l'adresse suivante : http://kingsquest.wikia.com/wiki/The_Royal_Scribe



PRESENTS

HI-RES ADVENTURE



MISSION: ASTEROID HI-RES ADVENTURE # 0

MISSION: ASTEROID is an introduction to the HI-RES ADVENTURE family of games. This adventure is slightly easier and a little shorter than our other HI-RES ADVENTURE games. MISSION: ASTEROID is designed to acquaint beginning Adventure players to the wonderful world of Hi-Res Adventure.

In this adventure you find that an Asteroid is about to hit the Earth and destroy it. It is your mission, as an Astronaut, to rocket to the Asteroid and blow it up before it reaches Earth.

OVER A HUNDRED HI-RES PICTURES. (Looks great on b/w and color televisions).

FULL 21-COLOR!! HI-RES GRAPHICS. (Each room a work of art).

YOUR GAME MAY BE SAVED FOR LATER CONTINUANCE.

RUNS ON BOTH 48K APPLE-II AND APPLE-II PLUS.

THIS EXCITING GRAPHIC GAME WILL CHALLENGE YOUR IMAGINATION AND TEST YOUR CREATIVITY EVERY STEP OF THE WAY!

\$19.95 Disk

MYSTERY HOUSE HI-RES ADVENTURE # 1

Through the use of over a hundred Hi-Res pictures you play and see your adventure. You communicate with HI-RES ADVENTURE in plain English (it understands over 300 words.) All rooms of this spooky old house appear in full Hi-Res Graphics complete with objects you can get, carry, throw, drop or ? In this particular HI-RES ADVENTURE game, you are transported to the front yard of a large, old victorian house. When you enter the house, you are pulled into the mystery, murder and intrigue and can not leave until you solve the puzzles. Your friends are being murdered one by one. You must find out why, and who the killer is. Be careful, because the killer may find you! As you explore the house there are puzzles to be solved and hazards to overcome. The secret passage way may lead you to the answer.

\$24.95 Disk



THE WIZARD AND THE PRINCESS HI-RES ADVENTURE # 2

Only ON-LINE SYSTEMS could deliver a HI-RES ADVENTURE game on such an epic scale. In this adventure you find you must do battle against an evil wizard in order to save the life of the princess. To find the wizard and his castle you must first cross deserts, oceans, mountains, travel to an island and encounter many strange beasts. You will be forced to learn magic, navigate at sea and dig for treasure. This game should provide months of adventure.

HUNDREDS OF HI-RES PICTURES. (Looks great on b/w and color televisions).

FULL 21-COLOR!! HI-RES GRAPHICS. (Each room a work of art).

YOUR GAME MAY BE SAVED FOR LATER CONTINUANCE.

RUNS ON BOTH 48K APPLE II AND APPLE II PLUS.

BY FAR THE MOST AMBITIOUS GRAPHIC GAME EVER WRITTEN FOR THE APPLE!!

\$32.95 Disk



All of these Hi-Res Adventures are available now at your local computer store. They will run on any 48K Apple II or II Plus with a disk drive. To order direct send the purchase price plus one dollar for shipping to:

ON-LINE SYSTEMS - 36575 Mudge Ranch Rd. - Coarsegold, CA 93614 - 209-683-6858

Visa, Master Charge, C.O.D. or Checks Accepted.

Publicité de On-Line Systems, 1980 ³⁴⁵

En somme *Mission: Asteroid* participe à fermer en partie le joueur-modèle, à travers une jouabilité qui ne se destine pas aux joueurs ayant déjà faits leurs armes sur d'autres aventures plus complexes (ce qui distingue notamment ce jeu d'*Adventure*, qui était potentiellement plus ouvert). De fait, l'aventure sur micro-ordinateur est présentée comme une série de

³⁴⁵ La publicité est disponible à cette adresse en ligne : http://www.sierragamers.com/uploads/24082/Ads/Hi_Res_Adventures_0_1_2.jpg

programmes (à travers la numérotation) auxquels il faut se familiariser pour acquérir progressivement les compétences nécessaires, qui seront exploitables au-delà d'une thématique fictionnelle particulière. Cette mise en série participe à la typification de l'expérience ludique et à la construction d'un *frame* qui permet justement de reconnaître les « airs » de familles à partir de la jouabilité du logiciel. On s'attend à retrouver les caractéristiques communes de jouabilité d'une œuvre à l'autre, tout en pouvant réemployer les compétences déjà acquises. Chaque jeu fait donc partie d'un ensemble plus large. La marchandisation du jeu informatique à travers ces programmes d'aventure concourt à faire de chaque jeu une œuvre sérielle, qui se conçoit en tant que telle de sa production à sa réception. À ce titre, les programmes sont bien présentés ici comme des jeux, ce qui participe (mais ne peut suffire) à leur typification en tant que structure de jeu.

Comme on peut le constater, ce processus opère plusieurs différenciations avec le contexte initial des *hackers*, au niveau du joueur-modèle, mais aussi dans la façon de voir le logiciel. Il n'est plus considéré comme un objet relevant de la libre circulation de l'information et qui se donne à être modifié par son utilisateur pour correspondre à ses besoins. Nous verrons que la typification du jeu d'aventure à travers sa marchandisation renforcera ces ruptures. L'exemple de Sierra On-Line montre que la qualification et la reconnaissance des logiciels en tant que « jeu » d'aventure n'est pas donnée par avance mais relèvent d'une construction. Si la dénomination générique d'« aventure » a prévalu chez Sierra On-Line et Adventure International – qui ont tous deux pleinement participé à la marchandisation du jeu sur micro-ordinateur –, un troisième acteur a participé à la mise en forme d'une qualification différente, celle de fiction interactive. La présentation de la société Infocom nous permettra de montrer qu'un même diagramme peut donner forme à des genres distincts et que l'on ne peut résumer un diagramme à un genre d'agencement, qui n'en est qu'une actualisation particulière.

- Infocom, ou l'avènement de la fiction interactive

Ni Scott Adams ni Roberta Williams n'étaient originellement issus du contexte des étudiants *hackers* qui s'étaient initialement réappropriés le logiciel de Crowther, dont faisait partie Don Woods. C'est de ce milieu particulier que naît Infocom. En 1977, plusieurs étudiants appartenant au même groupe de recherche du MIT découvre la version de Woods et Crowther et décident de créer, également sur un PDP-10, leur propre réponse à *Adventure* : *Zork*. Ce logiciel, qui présente toujours la même interface en mode texte (sans représentation

graphique) s'ancre jusque dans son nom la culture *hacker*, puisque ce mot renvoie dans le jargon de cette communauté à un logiciel non fini. *Zork* reprend les principaux éléments de son prédécesseur mais en les complexifiant : *Adventure* ne pouvait prendre en charge qu'une instruction de deux mots (verbe – objet direct), *Zork* prend en charge les prépositions, les objets indirects, les conjonctions (on peut par exemple entrer une commande telle que « met la lampe dans le coffre », etc.). Tout comme dans *Adventure*, le personnage commence à l'extérieur d'un bâtiment (une petite maison dans *Zork*) puis, après en avoir exploré l'intérieur, il va s'aventurer dans les soubassements pour découvrir un monde souterrain (le Grand Empire Sous-terrain), qui contient également des trésors à retrouver. Les déplacements se font toujours en entrant des points cardinaux (ce qui se retrouvera dans l'ensemble des jeux Infocom à suivre). Le monde est bien plus vaste que dans *Adventure* (près de 190 lieux) et comporte aussi des protagonistes qui se promènent indépendamment des actions du joueur (on ne les rencontre pas toujours au même endroit). L'humour *hacker* déjà présent dans *Adventure* y est également renforcé, renvoyant de la même façon à une confusion de niveau entre diégèse et extra-diégèse. Si, dans un moment de désespoir face à une énigme insoluble, le joueur exprime sa colère en écrivant « *shit* », *Zork* lui répond « *Such language in a high-class establishment like this!* » (un tel langage dans un établissement de haute-classe comme celui-ci).

```
West of House 070
ZORK I: The Great Underground Empire
Infocom interactive fiction - a fantasy
story
Copyright (c) 1981, 1982, 1983, 1984,
1985, 1986 Infocom, Inc.
All rights reserved.
ZORK is a registered trademark of
Infocom, Inc.
Release 52 / Serial number 871125 /
Interpreter 8 Version J

West of House
You are standing in an open field west
of a white house, with a boarded front
door.
There is a small mailbox here.

>_
```

Zork, Infocom, 1980

Zork sera sans cesse modifié et augmenté jusqu'en 1979. Cette année, plusieurs étudiants du groupe terminent leurs études et ils décident de créer une compagnie qui leur

permettrait d'unir leurs compétences en dehors du MIT³⁴⁶. Parmi la dizaine de personnes qui décident d'investir dans cette entreprise, trois ont participé à la conception de *Zork*. C'est ce programme que la nouvelle entreprise décide de commercialiser en premier, mais le passage d'un macro-ordinateur aux micro-ordinateurs pose de nombreux problèmes. Le programme occupe 1 Mb de mémoire du PDP-10, ce qui est énorme à cette époque où les ordinateurs personnels, tels que l'Apple II+, comportaient typiquement 48 kb de mémoire vive (RAM) et des disquettes offrant environ 140 kb de ROM. Il fut alors décidé de couper toute une partie du contenu original pour la commercialisation du premier épisode de *Zork* (en 1980 sur TRS-80 et en 1981 sur Apple II). Le matériel restant allait servir pour donner forme aux épisodes suivants (qui seraient en partie retravaillés), *Zork II* (1981) et *Zork III* (1982).

Un autre problème est celui de l'incompatibilité entre les micro-ordinateurs, qui se multiplient à l'époque chez différents constructeurs. Une version particulière d'un programme doit être écrite pour chaque ordinateur, ce qui peut rendre la tâche particulièrement longue et fastidieuse si l'on souhaite rendre toute une série de logiciels disponible sur plusieurs supports. Afin de permettre une adaptation plus facile des jeux de la compagnie sur les différentes machines, Infocom décide alors de créer une « machine virtuelle », la z-machine. Les données de chaque jeu sont « compilés » en fichiers de données (appelés des fichiers histoires). La z-machine est un logiciel que l'on peut qualifier d'interpréteur et qui permet d'interpréter les données du fichier histoire pour la machine support. Il suffit de programmer une fois la z-machine pour l'ordinateur de destination et automatiquement tous les jeux d'Infocom peuvent être interprétés. Il fallait donc programmer un interpréteur particulier pour chaque nouvel ordinateur, mais une fois cela fait, tous les programmes Infocom développés pour la z-machine peuvent fonctionner. Cela permet de faire des économies de coûts et de temps de production. Il faut noter que cet interpréteur est donc développé pour exécuter un type bien défini de programmes et d'instructions. La machine virtuelle constitue donc conjointement un cadre formel et normatif pour les productions à venir de la compagnie, fondées sur le modèle de *zork* (le nom z-machine est d'ailleurs un diminutif de zork-machine).

Zork ne sera pas présenté au départ comme une « aventure », la qualification du programme changeant à plusieurs reprises. Ses auteurs le désigne au départ comme un jeu de simulation d'imaginaire informatisé (« *computerized fantasy simulation game* »), ceci au sein

³⁴⁶ T.A. Anderson, S. Galley, « The History of Zork - First in a Series. », *op. cit.*

d'articles parus dans plusieurs revues professionnelles en 1979³⁴⁷ et 1980³⁴⁸. Il est intéressant de noter la façon dont les auteurs du programme cherchent à le qualifier pour le présenter, en ce que cela nous renseigne sur la construction d'un ethos pré-discursif par rapport à l'actualisation de la structure de jeu. Dans un article intitulé *Zork et le futur de la simulation d'imaginaire informatisé*, David Lebling (l'un des concepteurs) introduit son texte de la façon suivante : « Les jeux de SII (simulation d'imaginaire informatisé) sont une nouvelle forme d'art : le livre d'histoire informatisé. À la place de lire une histoire, vous y jouez. [...] Pour être amusante à jouer, l'histoire doit être plus ou moins cohérente et complète. D'une certaine façon, cela signifie que le programme qui contient l'histoire doit simuler l'univers correctement »³⁴⁹. On peut remarquer que Lebling conjugue ici deux paradigmes qui serviront pour élaborer les cadres analytiques des jeux vidéo (comme on a pu le voir par exemple à travers l'article de Gonzalo Frasca³⁵⁰), la simulation et la narration. La mise en avant de la composante narrative et la présence d'une histoire à découvrir marquait une différenciation avec les autres programmes d'aventure ayant précédé *Zork*.

En effet, que ce soit dans *Adventure*, *Adventureland* ou même *Mystery House*, l'objectif n'est pas tant de prendre connaissance d'une histoire préalablement établie que d'explorer un lieu (et lever des obstacles) pour trouver des trésors (c'est également la motivation principale dans *Mystery House*, où l'objectif n'est pas de deviner qui est le meurtrier mais plutôt de trouver où est la cache secrète dans la maison). À ce titre, Infocom va concourir à mettre en œuvre un *frame* différent de celui élaboré par Sierra, en désignant par la suite ses jeux comme des « fictions interactives » (c'est ce terme qui apparaît sur la jaquette de chacun de ses programmes). Alors que Sierra cherche à élargir le public de ses jeux d'aventures hautes-résolutions en mettant l'accent sur leur dimension graphique (les premières publicités mettent d'ailleurs en avant le fait que chaque lieu est illustré), Infocom fait le choix de ne publier que des jeux en mode texte pour se rapprocher d'une forme de littérature interactive (l'objet de comparaison choisi par Lebling pour qualifier son jeu est un livre et non un film ou une bande-dessinée). Dans son article Lebling de 1980 met d'ailleurs en avant la question de l'intérêt de graphisme pour le type de jeu que l'équipe souhaite réaliser :

³⁴⁷ D. Lebling, M.S. Blank, T.A. Anderson, « Zork : A computerized fantasy simulation game », *IEEE Computer*, 12(4), 1979, pp. 51-59.

³⁴⁸ D. Lebling, « Zork and the Future of Computerized Fantasy Simulations », *BYTE Magazine*, 1980, en ligne : <http://www.mud.co.uk/richard/zorkfcfs.htm>

³⁴⁹ *Ibidem*, NT.

³⁵⁰ G. Frasca, « Simulation versus narrative », *op. cit.*

« Il y a déjà des jeux de SII qui essaient de donner au joueur une vue graphique de son entourage. Tandis que la technologie des micro-ordinateurs avancera, cela sera plus commun, et le rendu atteindra une plus haute qualité [...]. D'un autre côté, l'imagination du joueur a probablement une image plus détaillée du Grand Empire Sous-terrain que ce que nous ne pourrions jamais dessiner. »³⁵¹

De fait, Infocom réalisera des jeux en mode texte jusqu'en 1987, alors que les logiques d'exemplification technologique au niveau du rendu visuel des graphismes étaient déjà très structurantes dans l'industrie vidéoludique. Les premières années, cela n'empêcha pas le succès des jeux de la société, puisque les cinq premières productions d'Infocom se sont écoulés à 100 000 copies en 1982, générant un revenu de deux millions de dollars³⁵² (ce qui positionne la société comme un acteur incontournable du jeu sur micro-ordinateur au début des années 80 dans les pays anglophones).

Tout comme les jeux d'aventure de Sierra, les fictions interactives d'Infocom se pensent comme des œuvres sérielles, ne serait-ce que par l'utilisation de l'interpréteur commun qui fournit un même modèle de fonctionnement aux programmes. De même, après la trilogie de *Zork*, une autre trilogie ancrée dans un univers médiéval fantastique sera publiée de 1983 à 1985 (dénommée la trilogie de l'enchanteur). Nous avons évoqué que pour Sierra cette mise en série permettait d'étendre les tranches d'âges de ses joueurs et leur niveau d'expertise. Une progression de la compétence du joueur-modèle à travers plusieurs jeux est également présente dans les productions d'Infocom, puisque la jaquette du premier épisode de *Zork* indique un niveau de difficulté « standard » (les jaquettes d'Infocom comportaient toujours une indication de ce type). L'épisode 2 et 3 affichent cependant des niveaux « avancés », et deux autres jeux parus la même année que le troisième épisode (en 1982) indiquent quant à eux un niveau « expert ». En somme, sur les cinq premiers jeux de la société, quatre se destinent à un public déjà familier du genre (et le niveau standard de *Zork I* ne signifie pas non plus débutant).

À ce titre, la thématique du premier jeu édité qui n'est pas issu de l'univers de *Zork* montre une orientation vers un public adulte : *Deadline* (1982) est un jeu d'enquête policière où le joueur incarne un détective qui doit identifier et arrêter un meurtrier en réunissant des

³⁵¹ D. Lebling, « *Zork and the Future of Computerized Fantasy Simulations* », *op. cit.*, NT.

³⁵² E. Rothstein, « Reading a writing ; Participatory novels », *New York Times*, 8 mai, 1983, en ligne : <http://www.nytimes.com/1983/05/08/books/reading-and-writing-participatory-novels.html>

preuves de sa culpabilité fondés sur le motif, la méthode et la possibilité de commettre le meurtre. À l'inverse de *Mystery house* où le joueur doit explorer les lieux pour éliminer un assassin (ce qui le rapproche davantage du film d'horreur), *Deadline* présente un ethos fondé sur le polar noir, où le joueur doit réellement mener une enquête (et s'entretenir avec les protagonistes). Le jeu est d'ailleurs chroniqué dans la rubrique livre du *New York Times* en 1983³⁵³. Le journaliste insiste alors sur le fait que le programme peut davantage être considéré comme une « fiction » plutôt que comme un jeu et énumère différentes dénominations qui permettraient de catégoriser ce programme, entre nouvelle participative et fiction interactive. Il faut noter de la même façon que le jeu *The Dark Crystal* de Sierra On-Line est aussi vu en 1983 par certains journalistes spécialisés comme une nouvelle forme de fiction, au même titre que les films ou les romans : « Alors que l'aventure sur micro-ordinateurs n'est pas aussi populaire que les autres formes de fiction, j'avance que ce n'est qu'une question de temps avant que cela ne prenne place à côté des nouvelles, des histoires courtes, et des films, comme moyen de raconter une histoire »³⁵⁴.

Comme le montre l'exemple d'Adventure International, de Sierra On-Line et d'Infocom, le processus de typification de ce genre de programme n'était pas encore tout à fait stabilisé. On peut souligner pour caractériser cette strate ludique que la naissance commerciale de l'« aventure sur micro-ordinateurs » s'est faite par l'intermédiaire de sociétés (le plus souvent familiales) créées pour la commercialisation de programmes informatiques sur une échelle locale, mais qui ont dû s'adapter à une demande de plus en plus globale. À l'inverse, le marché des consoles de salon et des salles d'arcade prenait de l'ampleur par l'intermédiaire d'acteurs qui étaient des corporations internationales multimédiatiques (Warner Communication avait notamment racheté Atari) et des géants mondiaux du jouet (comme Mattel ou Coleco qui ont tous deux produits leur propre console de jeu pour concurrencer Atari). Le contexte préférentiel de développement du marché vidéoludique, les salles d'arcade, tendait à ce titre à favoriser le développement de thématiques de « masculinité militarisée », c'est-à-dire « un réseau sémiotique partagé tournant autour de sujets de guerre, de conquête et combat » (Kline, Dyer-Witheford, De Peuter, 2003 : 255). Il fallait s'adresser essentiellement à un public adolescent masculin. On peut à l'inverse noter une volonté de diversification des thématiques chez les trois principaux acteurs de l'aventure sur micro-

³⁵³ *Ibidem*.

³⁵⁴ J. Anderson, « The Dark Crystal », *Creative Computing*, 9(3), 1983, en ligne : http://www.atarimagazines.com/creative/v9n3/168_The_dark_crystal.php, NT.

ordinateur, ce qui se traduit par une diversification des joueurs-modèles. On peut aussi relever que deux individualités ayant joué un rôle prépondérant dans le développement du jeu d'aventure sont des femmes (Alexis Adams et Roberta Williams), alors que le paysage du *game design* de l'époque est presque exclusivement masculin³⁵⁵.

Les logiques de marchandisation de l'aventure sur micro-ordinateurs ouvraient cependant conjointement de nombreuses potentialités quant à la mise en forme d'autres significations ludiques qui allaient de nouveau concourir à défaire les significations précédentes pour en stabiliser de nouvelles.

Homogénéisation et globalisation du jeu d'aventure sur ordinateur individuel

- Vers un renforcement de la dimension graphique des jeux d'aventure

Nous l'avons souligné, une grande partie de l'attrait d'*Adventure* pour les *hackers* quant à sa jouabilité provenait de l'exploration d'un système qui se faisait par l'intermédiaire d'une interface de commande textuelle. L'ensemble des reterritorisations de cet agencement initial dans un contexte d'informatique individuelle avait jusqu'alors préservé cette caractéristique du contexte initial, même si les premiers jeux graphiques de Sierra dessinaient d'autres potentialités. Les *hackers* à l'origine de la société Infocom affichaient à ce titre leur méfiance vis-à-vis d'une prédominance de la dimension visuelle dans ce genre de programme. L'homogénéisation et la stabilisation du genre « jeu d'aventure » allaient se faire à partir d'un éloignement progressif de ses territoires d'origine.

En 1983, IBM est sur le point de diffuser un nouvel ordinateur personnel, le PC Junior, qui présente des performances techniques bien au-dessus des autres ordinateurs personnels de l'époque, notamment en terme de nombre de couleurs affichées dans les modes graphiques en haute résolution. La capacité de stockage d'une disquette offrait également 360 Kb. IBM contacte alors Sierra pour lui confier le développement d'un jeu qui permettrait de faire la démonstration de ces caractéristiques techniques. En 1984, la compagnie du couple Williams publie alors *King's Quest*, qui présente plusieurs différences avec la plupart des jeux d'aventure du moment quant à sa jouabilité.

³⁵⁵ C. Crawford, *The art of computer game design*, op. cit.



King's Quest, Sierra On-Line, 1984

Le joueur peut en effet déplacer un personnage animé en le manipulant directement avec les flèches du clavier, ceci au sein de différents lieux (pour passer d'un lieu à un autre le joueur doit sortir par les bords de l'écran). La progression au sein de l'espace de jeu se détache alors de la logique de « téléportation » d'un point à un point autre avec une orientation liée aux points cardinaux. Chaque lieu constitue certes un point particulier relié aux autres, mais il est aussi explorable de façon continue.

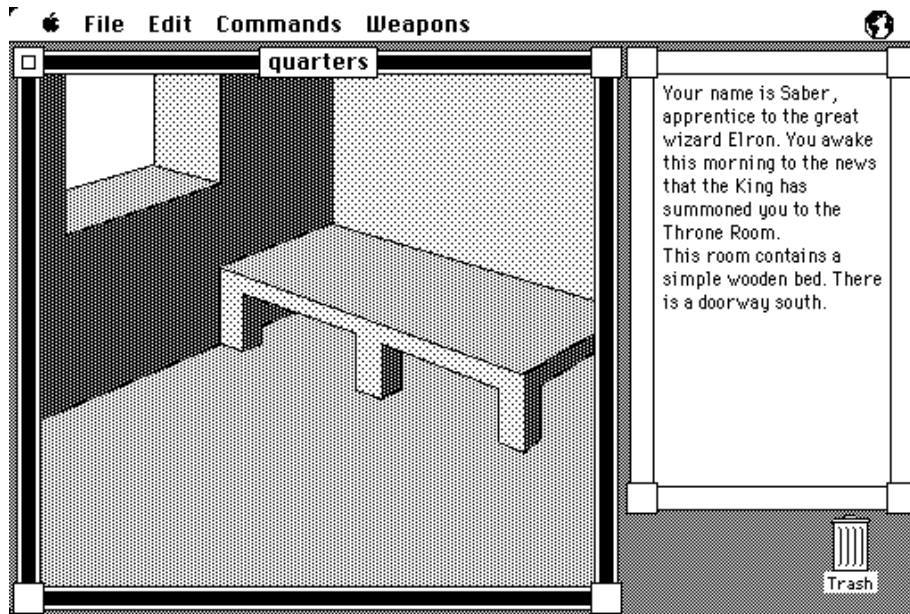
L'objectif de *King's Quest* est toujours de récupérer un trésor. La description par le texte n'a pas non plus complètement disparue, elle s'affiche dans des cadres par-dessus l'interface graphique et permet de préciser les conséquences d'une action, de faire évoluer le récit ou de restituer les échanges avec les personnages peuplant l'univers du jeu. Un système de points permet aussi de connaître le degré d'accomplissement du jeu. Ce mode de manipulation du personnage fait apparaître cependant une forme de contingence performative dans le jeu d'aventure, puisque le joueur doit parfois se montrer adroit pour franchir certains obstacles ou éviter certains ennemis (le joueur peut mourir dès la première scène en tombant alors qu'il franchit un pont, la rivière étant infestée de crocodiles). Les interactions avec les éléments du décor (par exemple pour parler avec un personnage) et les énigmes doivent encore se résoudre en entrant des commandes textuelles. Le principe du jeu réside donc toujours en grande partie sur le fait de trouver les bonnes instructions pour interagir avec l'univers. Il est de même nécessaire de trouver des objets et de les combiner avec d'autres éléments du décor pour franchir certains obstacles. Plusieurs solutions sont néanmoins

présentes pour une même énigme (pour passer un géant par exemple), les solutions les moins violentes permettant de remporter davantage de points.

L'ensemble de ces éléments destinait le logiciel à atteindre une cible large, il est d'ailleurs indiqué sur le *packaging* d'origine la mention « *entertainment family* » (divertissement familial). Au début, les ventes ne furent pas au rendez-vous, du fait de l'échec de l'IBM PCjr. *King's quest* fut alors adapté de façon intensive sur un très grand nombre de support pendant plusieurs années. Les ventes furent colossales pour l'époque, atteignant le demi-million en 1985³⁵⁶. L'accessibilité du produit était néanmoins encore limitée par le fait que l'ensemble des actions devait être opéré par l'entrée d'ordres textuels. La formulation du mot correct et de l'instruction juste était toujours un casse-tête en soi. Si nous avons vu que cela pouvait être un plaisir pour les premiers *hackers* et joueurs des origines, celui-ci n'était pas forcément partagé par tous les nouveaux joueurs, qui comportaient des profils fort différents. L'objectif de Sierra était de toucher toute la famille, donc potentiellement les enfants, qui ne disposent pas des mêmes compétences langagières. Différentes solutions à cette difficulté prirent rapidement forme.

En 1984, Apple lance son Macintosh qui mise sur un environnement utilisateur plus accessible que ses concurrents, puisque le système d'exploitation est entièrement visuel et que l'ordinateur est fourni avec une souris. *The enchanted scepters* (Silicon Beach Software, 1984) – un « jeu d'aventure graphique avec sons et textes » dans un univers médiéval fantastique – permet alors de faire la démonstration de cette accessibilité.

³⁵⁶ K. Gifford, « The essential 50 : No. 15, *King's Quest* », *IUP.com*, 2012, en ligne : <http://www.iup.com/features/essential-50-part-15-king>



The enchanted scepters, Silicon Beach Software, 1984

Le jeu présente des images fixes où la scène est représentée en ocularisation interne et une fenêtre de texte développe les descriptions et l'histoire, le joueur disposant aussi d'un inventaire (en mode texte). Dans un menu, il est possible de cliquer sur certains verbes puis de cliquer ensuite sur un élément graphique de la scène afin d'interagir. Pour la première fois dans un jeu d'aventure, le principe de « pointer et cliquer » fait son apparition. Le jeu propose cependant également une ligne de commande pour les actions plus complexes. Il est aussi intéressant de noter que dans ce jeu, le joueur peut faire la rencontre de créatures adverses, dispose de diverses armes pour les affronter et doit veiller à sa santé à partir de différents indicateurs, comme la vie ou la faim. Il peut aussi se déplacer à partir d'un tableau de commande composé de flèches. L'ensemble de ces éléments rapproche *The enchanted scepters* de la filiation que les jeux d'aventure nourrissent avec les jeux de rôle, en chiffrant les caractéristiques du personnage.

En 1984, après *King's Quest*, Sierra On-line adapte en jeu d'aventure *The Black Cauldron*, film de Walt Disney sorti en salle en juillet 1985 (après un retard, le film devant normalement être en salle en décembre 1984). *The Black Cauldron* se rapproche énormément de *King's Quest* puisque le joueur dirige un personnage dans une série d'écrans animés. La grande différence est que l'entrée par instruction textuelle a complètement disparue. Toutes les actions se réalisent à partir de touches de fonction : F3 pour choisir un objet dans l'inventaire, F4 pour l'utiliser lorsque le personnage est proche d'un point d'interaction, F6

pour utiliser un élément du décor proche de l'emplacement du personnage, F8 pour regarder et avoir une description textuelle de l'élément graphique. De la sorte, l'ensemble des actions sont réduites aux fonctions regarder et utiliser, alors que la version initiale de *Zork* en 1979 comportait 71 verbes d'action³⁵⁷.



The black Cauldron, Sierra On-Line, 1985

Sierra ne retenu pas cependant cette interface utilisateur pour ses autres jeux d'aventure de l'époque, qui continuèrent à utiliser un système fondé sur une interface à commandes textuelles. La stabilisation de la forme du jeu d'aventure vint alors de l'entrée d'un nouvel acteur sur la scène de ce genre, Lucasfilm games. Cette compagnie offrait en effet un contexte de développement fort différent de celles qui avaient jusqu'à présent participé à l'émergence de « l'aventure sur micro-ordinateurs ».

- La division informatique de Lucasfilm

Pour comprendre quelle sorte de milieu cette compagnie offrait au développement de jeux vidéo, il faut revenir sur l'historique de sa maison mère, Lucasfilm, et sur les liens qu'entretenaient l'industrie du cinéma et celle des jeux vidéo au début des années 80. Comme

³⁵⁷ D. Lebling, « Zork and the Future of Computerized Fantasy Simulations », *op. cit.*, NT.

le rappelle Alexis Blanchet dans son ouvrage *Des pixels à Hollywood*³⁵⁸, le secteur des jeux vidéo se constitue au début des années 70 à une époque où le cinéma hollywoodien connaît la fin d'une longue période de déclin et une phase de mutation. Cette crise était notamment causée par la concurrence de la télévision depuis les années 50 et par l'émergence de la contre-culture à la fin des années 60, dont est notamment issu le phénomène *hacker*. C'est alors l'émergence du « *New Hollywood* » qui marque une réorganisation de la production cinématographique. Elle se traduit notamment par une prise de contrôle des firmes hollywoodiennes par de puissants groupes industriels qui vont former des conglomérats de médias, ce qui ouvre la voie à de nouveaux marchés et aux expérimentations. C'est notamment dans ce cadre que Warner Communication Inc. avait racheté Atari en 1976 (qui est considérée comme la société à l'origine de l'essor économique de l'industrie du jeu vidéo), Warner investissant à ce moment dans de nombreux secteurs du divertissement, que ce soit la musique, la télévision et bien sûr le cinéma. Le nouvel Hollywood impose alors une nouvelle conception du film en salle, qui sert comme produit d'appel pour une valorisation marchande qui s'effectue sur d'autres supports. Il s'agit de considérer la sortie au cinéma comme événement qui crée le produit culturel, dont l'impact peut être réactivé à tout moment sur un nombre infini de médias.

Même si LucasFilm ne faisait pas partie de ces conglomérats et pouvait être considéré comme une firme indépendante de ces « *majors* », il est indéniable que la stratégie commerciale adoptée par Georges Lucas épousait pleinement ces logiques de diversification. Elle allait même les développer et les intensifier. Alexis Blanchet souligne ainsi qu'au sein des grands groupes, la synergie entre les médias n'était pas très claire. Si la diversification des activités permettait de diminuer les risques, il n'y avait pas alors d'unification et de centralisation des politiques éditoriales pour les multiples secteurs d'activité.

Les synergies intermédiateurs, telles que les envisagent les conglomérats de l'audiovisuel issu du New Hollywood, semblent donc davantage être une coordination promotionnelle concernant des objets hétérogènes produits autour d'une ligne directrice qu'une manière maîtrisée de repenser la création et la production de biens culturels dans les domaines de la fiction. Pourtant, c'est un peu en marge des conglomérats et à partir d'une production cinématographique, *Star Wars* (1977) que le réalisateur/producteur Georges Lucas engage une démarche industrielle, économique et esthétique, à proprement parler intermédiateur, en

³⁵⁸ A. Blanchet, *Des pixels à Hollywood*, op. cit.

exploitant sous de nombreuses formes un même univers de fiction. [...] *Star Wars* pose à lui seul les jalons d'un rapport renouvelé de Hollywood au cinéma de divertissement et à ses possibilités multimédiatiques et financières³⁵⁹

En effet, comme le disent les fans, *Star Wars* c'est bien plus qu'un film³⁶⁰. Depuis sa naissance, c'est un univers fictionnel en expansion constante sur de nombreux supports et objets dérivés (jouets, T-Shirt, etc.). Et pour mettre en œuvre la domination de cet empire, Lucas investit dans de nombreux secteurs, ce qui lui permet à la fois de maîtriser l'ensemble du processus de production et de diversifier ses activités. C'est ainsi qu'il fonde en 1975 Industrial Light & Magic pour développer les effets visuels de *Star Wars*, de même que Sprocket Systems pour la dimension sonore (qui deviendra ensuite Skywalker Sound). Guidé par un désir d'innovation technique, Lucas décide d'étendre encore le champ de compétence de sa firme. Comme il l'indique lui-même, « mes rêves étaient de déplacer la réalisation de film au-delà de sa technologie inhérente au 19^{ème} siècle pour la faire entrer dans l'ère de l'informatique »³⁶¹. Il met alors en place dès 1979 une division informatique qui va à la fois mener des activités de recherche et développement et rapporter de l'argent, lorsqu'il s'agit par exemple de développer l'« Effet Genesis » (fait à partir de technologie fractale) de *Star Trek II : The wrath of Khan* (1982, Paramount Pictures).

C'est aussi à cette époque qu'Atari et Lucasfilm se mettent en relation, Lucas étant notamment captivé par l'idée que les technologies interactives peuvent constituer de nouvelles façons de raconter des histoires. Comme l'explique Rob Smith dans un ouvrage consacré à l'histoire de Lucasfilm Games³⁶², Atari confia à Lucasfilm environ 1 million de dollars pour voir ce que la firme de Lucas pouvait faire en terme de jeux vidéo. Un petit groupe consacré au développement de jeux fut rapidement recruté au sein de la division informatique, en étant libre d'émettre des idées de jeu. Lucas, toujours dans une optique d'innovation, souhaitait que ces projets présentent une certaine originalité et indépendance par rapport aux films produits par la compagnie, et il n'était donc pas question à ce moment de développer en interne une déclinaison de *Star Wars* (c'est Atari qui s'en chargera, en sortant en 1983 le premier jeu d'arcade dédié au film).

³⁵⁹ *Ibid.*, p. 115.

³⁶⁰ L. Jullier, *Star Wars. Anatomie d'une saga*, Paris, Armand Colin, 2005.

³⁶¹ G. Lucas, "Foreword", In : R. Smith, *Rogue Leaders: The story of LucasArts*, San Francisco, CA, Chronicle Books, 2008, NT.

³⁶² R. Smith, *Rogue Leaders: The story of LucasArts*, San Francisco, CA, Chronicle Books, 2008.

Néanmoins le contexte cinématographique offert par la maison mère allait indéniablement jouer sur la mise en forme des premières idées, comme le prouve une note rédigée par David Fox en 1982, qui est l'une des premières recrues de ce nouveau groupe. Il énumère plusieurs réflexions sur le développement de jeux et fait immédiatement le lien avec les films de Lucas (la note est reproduite dans l'ouvrage de Smith) : « Comme notre programme de jeu sera un produit Lucasfilm, il semble approprié de porter un regard sur ce pour quoi Lucasfilm est célèbre : ses films »³⁶³. Fox liste alors plusieurs éléments forts des épisodes de Star Wars (par exemple la présence d'une histoire qui est captivante « comme un livre que l'on ne peut poser »). Il s'interroge aussi sur la possibilité d'utiliser tout même certains éléments qui rappellent ces productions cinématographiques. Dans sa note, il énumère aussi plusieurs limitations des jeux informatiques qu'il faut dépasser. David Fox souligne notamment que davantage d'humour est nécessaire ou encore qu'un jeu comportant des animations graphiques exécutées de façon expertes peut le transformer en succès.

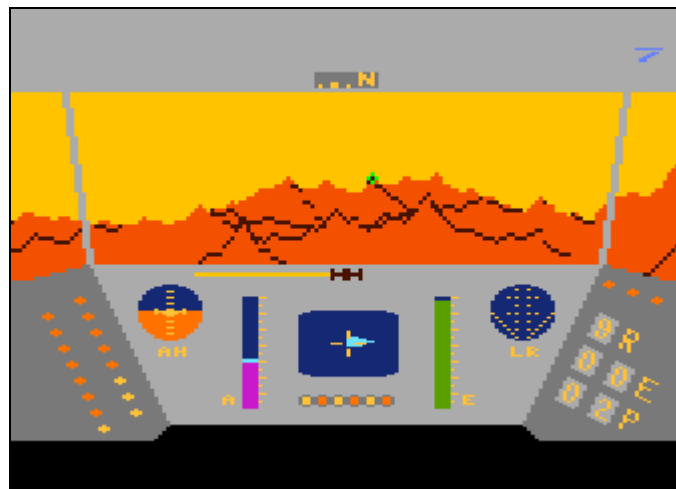
De même, il souligne que peu de jeux ont véritablement de signification intrinsèque, en se demandant qui peut bien se soucier de détruire un ensemble de rochers ou de manger de petits points (il fait ici référence à *Pac-Man*). La fin de la note comporte alors une proposition de concept intitulé initialement « *Rebel Rescue* », où le joueur pilote un « vaisseau semblable à un X-Wing » (le nom du vaisseau spatial de Luke Skywalker) qui doit secourir des pilotes « rebelles », l'accent étant mis sur une mission de sauvetage plutôt que de destruction. S'il n'était pas question au départ de pouvoir détruire des vaisseaux adverses (par choix moral selon Fox), Georges Lucas insistera néanmoins sur l'adjonction de cette possibilité, pour l'intérêt du jeu. Cette modification, qui allait à l'encontre de l'intention initiale du concepteur, montre que le contexte de production offert par la firme de Lucas ne cherchait pas nécessairement à se différencier des thématiques de masculinité militarisée présentes de façon dominante dans l'ethos ludique des jeux vidéo à cette période.

Même s'il n'était pas question d'adapter un jeu issu directement de la franchise *Star Wars*, on voit à quel point l'environnement de production des jeux pouvait jouer sur leur mise en forme, au niveau des concepts, mais aussi dans la technologie employée. Ainsi, lorsque David Fox arriva chez Lucasfilm, il partageait un bureau avec un graphiste de la division informatique, Loren Carpenter, notamment impliqué dans l'effet Genesis de *Star Trek II*. Suite à discussions, Carpenter développa un générateur de fractals sur Atari 800, ce qui allait

³⁶³ *Ibid.*, p.14, NT.

servir pour le projet de David Fox, qu'il renommera alors *Rescue on Fractalus!*. Le développement de ce projet réunit quasiment l'ensemble des membres de l'équipe de développement en jeu (qui représentait alors moins d'une dizaine de personnes).

Rescue on Fractalus! (qui est donc une sorte de simulation de vaisseau spatial) sorti en 1984 en même temps qu'un autre projet développé en parallèle, *BallBlazer* (un jeu de vaisseau futuriste se rapprochant du basketball et du football). Les deux premiers jeux de la nouvelle division de l'empire Lucas étaient de la sorte ancrés dans la science fiction. Le petit groupe de développeurs avait également enfin son identité propre sous le dénomination de Lucasfilm Games.



Rescue on fractalus !, Lucasfilm Games, 1984

- *Labyrinth*

Le milieu de production offrait de la sorte un milieu favorable à l'émergence de jeux avec une forte dimension narrative (qui étaient alors représentés par les jeux d'aventure) et une identité visuelle développée avec des références intermédiaires marquées. En 1984, Peter Langston, qui fut le premier membre recruté par Lucas pour développer cette division, affirme d'ailleurs l'ambition de Lucasfilm Games :

« Nous aimerions fournir des outils pour rendre la production de jeux plus facile. Ce serait comme faire des films, où quelqu'un qui est un bon narrateur pourrait trouver quelqu'un qui connaît vraiment le code 6502. Georges Lucas est un grand narrateur – nous aimerions être

capables de le mettre dans un environnement où il pourrait transformer ses visions en jeux vidéo »³⁶⁴.

Le premier jeu d'aventure de Lucasfilm Games se fera en 1986 avec l'adaptation d'un film dont Lucas est producteur, *Labyrinth*, réalisé par Jim Henson (tout comme dans *Dark Crystal*, le film repose en grande partie sur l'utilisation de marionnettes, avec la présence de David Bowie en « méchant » de l'histoire). L'introduction du jeu reprend l'interface usuelle d'un jeu d'aventure en mode texte, sans graphisme. Une série de descriptions textuelles indique au joueur qu'il se trouve devant un cinéma pour aller voir le film *Labyrinth*. L'interface de commande est cependant différente et ne repose plus sur le fait de trouver le mot juste pour interagir. Les actions disponibles sont en effet listées dans un menu déroulant en bas de l'écran et une fois choisies elles peuvent être employées sur une liste de mots qui dépend de l'inventaire du personnage et de sa position dans l'espace diégétique (s'il est proche du stand de popcorn, il peut donner un dollars). Une fois le personnage installé dans la salle, l'interface textuelle laisse place à une image animée de David Bowie dans un écran de cinéma, qui s'adresse directement au personnage incarné par le joueur (tout comme dans *La Rose Pourpre du Caire* de Woody Allen, 1985). Il lui indique qu'il va être emprisonné dans le *Labyrinth* et ne pourra en sortir que lorsqu'il trouvera et vaincra son propriétaire. Un carton dessiné sur le modèle de ceux du cinéma muet remplace alors l'image de Bowie en indiquant au joueur qu'il a 13 heures pour accomplir sa mission ou il sera perdu à jamais dans le labyrinthe. Le joueur dirige ensuite un personnage dans un décor graphique, tout comme dans *King's Quest*, si ce n'est que l'écran défile lorsqu'il se déplace à droite ou à gauche (pour reprendre le terme technique consacré, un *scrolling* suit les déplacements du héros). Des portes lui permettent de changer d'écran. L'interface de commande reste toutefois la même que celle mise en place durant la séquence en mode texte (sur le mode du menu de mots défilant).

³⁶⁴ P. Langston cité dans *NewsWeek*, « Lucas looks beyond film », 12, 1984, en ligne : <http://www.langston.com/LFGames/NewsweekAccess1984article.html>



Labyrinth, Lucasfilm Games, 1986

En somme, à travers la mise en scène de l'introduction du jeu en mode texte, *Labyrinth* affiche l'ambition de Lucasfilm Games de faire évoluer la jouabilité du jeu d'aventure en la détachant de son modèle initial (le jeu d'aventure textuel) pour l'ancrer dans un nouveau modèle, celui de l'image animée, avec un cadre de référence fictionnel issu du cinéma. Ce n'est cependant pas *Labyrinth* qui servira de modèle pour l'uniformisation du genre, mais son successeur, *Maniac Mansion*.

- *Maniac Mansion*



Maniac Mansion, Lucasfilm Games, 1987

Maniac Mansion, paru initialement sur Commodore 64 en 1987, nait de la rencontre de deux employés de Lucasfilm games : Ron Gilbert et Gary Winnick. Ron Gilbert a été recruté en 1985 à 21 ans dans la firme de Georges Lucas, en tant que programmeur pour Commodore 64, où il effectue au départ l'adaptation des premiers jeux de la firme pour différents ordinateurs. À son adolescence, Ron Gilbert a été fortement marqué par *Star Wars* (Lucas, 1977), au point de réaliser en Super-8 avec des amis quelques films inspirés de cet univers. Son amour pour les histoires était aussi alimenté par la Télévision par câble, notamment HBO (Ron Gilbert habitait à La Grande en Oregon, qui était une des premières villes de l'état à recevoir cette chaîne³⁶⁵). Cette passion se conjugua très vite à une autre, celle de l'informatique. Le père de Ron Gilbert était un astrophysicien, professeur et président du Eastern Oregon State College. Il initia son fils à la programmation, qui commença à programmer ses propres jeux en s'inspirant des succès des salles d'arcade de l'époque (*Pac-Man*, *Space Invaders*, etc.) et de publicités pour des jeux Atari parus dans des magazines. Il découvre les jeux d'aventure textuels, notamment *Adventure* (sur un ordinateur Mainframe de l'université) et les jeux Infocom (comme *Zork*). Lorsque Gilbert est recruté en 1985, Gary Winnick travaille sur *Labyrinth*. Il est le premier graphiste à avoir été recruté par Lucasfilm Games. Il a travaillé notamment auparavant chez Continuity Associates, un studio d'art et d'illustrations formé par les *cartoonists* Neal Adams et Dick Giordano (il s'agit d'un studio de sous-traitance qui a notamment travaillé pour Marvel Comics). C'est à la fois la culture des *comics* américain mais aussi des films pour adolescents du début des années 80 qui vont servir

³⁶⁵ <http://www.youbioit.com/en/article/biography/835/ron-gilbert>

de sources d'inspiration, notamment un film d'horreur comme *Creepshow* (Romero, 1982), qui est lui-même un hommage aux *comics* d'horreur des années 50 pour adolescents, comme *Tales from the crypt*. L'ambition des deux collègues est alors de créer des situations loufoques ou incongrues dans ce décor.

Maniac Mansion commence par la chute d'une météorite près de la maison d'un scientifique, le Docteur Ed, qui va alors devenir fou et capturer des adolescents pour les mettre dans une machine destinée à aspirer leur cerveau, ceci sous le contrôle du météore, qui est une entité vivante. La petite amie du héros (Dave) est kidnappée et celui-ci décide de partir avec deux autres amis à l'exploration de la demeure du savant fou pour la libérer. Tout comme dans *Zork* ou *Mystery House*, le joueur commence à l'extérieur d'une demeure dans laquelle il doit pénétrer pour en révéler les secrets (et tout comme dans ces deux jeux antérieurs, la clé de l'aventure se trouvera dans le sous-sol). Au début du jeu, le joueur peut choisir 2 personnages complémentaires à Dave au sein de 6 adolescents qui sont tous des stéréotypes d'adolescents des années 80. Il y a par exemple Bernard, qui est le type même du « *geek* » à lunette féru d'informatique, Jeff le surfeur blond, Razor la punkette, ou encore Wendy qui veut devenir une romancière reconnue. Durant son aventure, le joueur pourra diriger les trois personnages. Les énigmes, de même que la façon de finir le jeu et les fins possibles de l'histoire, seront différentes selon la combinaison choisie. Une veille radio peut par exemple être réparée, mais cela n'est possible que si le joueur a choisi Bernard dans son équipe. Chaque personnage représente ainsi une compétence singulière. Si le joueur déplace ses personnages au sein d'un environnement graphique, les déplacements se font à présent en pointant un emplacement du lieu et en cliquant. Les écrans ne sont plus fixes mais se déplacent en suivant le déplacement du personnage, tout comme dans *Labyrinth*.

Le principe de combinaisons d'objets trouvés avec des éléments du décor reste toujours valable mais l'interface reprend le principe du « pointer / cliquer » déjà présent dans *The Enchanted Scepter*. Pour Ron Gilbert, il s'agissait de s'écarter de l'interface textuelle présente dans *King's Quest*, qui impliquait de deviner les mots justes pour interagir avec les éléments du décor que l'on identifiait en fonction du répertoire lexical du programme (par exemple interagir avec un « buisson » ne fonctionnait pas si l'on employait le mot « arbuste »). Dans *Maniac Mansion*, une série de 15 verbes est listée en bas de l'écran (donner / allumer / éteindre / pousser / etc.) et pour agir le joueur doit choisir un verbe puis cliquer sur la partie graphique pour interagir avec l'élément du décor. Il ne faut donc plus trouver la terminologie

exacte pour pouvoir agir. Cela permet au joueur de se dispenser de clavier (il est possible de pointer et cliquer à l'aide d'un *joystick* ou d'une souris), ce qui permettra par ailleurs une adaptation du jeu dans de nombreux autres contextes, à travers une notamment une version sur la console de Nintendo, la NES. Le contenu textuel étant également moins conséquent et moins central dans les modalités d'interaction par rapport aux autres jeux d'aventure, la traduction en d'autres langues est cette fois facilement envisageable. En effet, jusqu'alors aucun jeu Infocom ou Sierra n'a été traduit et sont donc uniquement disponibles en anglais.

Il n'y a quasiment plus de textes de description, seuls les personnages parlent entre eux ou s'adressent au joueur lorsqu'une action n'est pas possible ou lorsqu'un commentaire sur la situation est requis. À ce titre, *Maniac Mansion* introduit dans le jeu vidéo une convention narrative qui sera amenée à se répandre par la suite pour présenter des éléments de récits non jouables, celle de la « *cut-scene* » (ou scène de coupe). Ce terme apparaît tel quel en tant que fonction dans le script de Ron Gilbert³⁶⁶ et désigne un moment du jeu où le joueur ne peut plus agir et passe à l'état de spectateur face à une série d'événements préétablis. Ron Gilbert ne savait pas comment appeler ce genre de séquence qui lui rappelait les écrans entre les niveaux dans *Ms. Pacman* (Midway, 1981). Il demanda alors Steve Arnold, président de Lucasfilm Games, quel était le nom pour ce genre de scènes qui coupaient de l'histoire principale dans les films, ce à quoi celui-ci lui répondit « *cut-scenes* ». Dans le cas de *Maniac Mansion*, les *cut-scenes* ont essentiellement pour rôle de délivrer au joueur certaines informations permettant de faire avancer la narration en parallèle de ses actions et/ou de lui donner des indices sur les énigmes à résoudre. Plusieurs *cut-scenes* reviennent notamment sur les agissements des résidents de la demeure et de leurs occupations quotidiennes.

Comme on l'a vu, le principe de présenter une narration par l'intermédiaire d'écrans sur lequel le joueur ne pouvait agir n'était pas nouveau (il y avait par exemple des cartons textuels dans *Labyrinth*), mais le plus souvent l'apparition de ces écrans dépendait de la fin d'une séquence de jeu (fin de niveau, début et fin de jeu, changement de lieu, etc.). Dans *Maniac Mansion*, le déclenchement de ces événements est tout à fait indépendant de la fin ou du début d'une séquence et des agissements du joueur. Il peut ainsi arriver à tout moment, peu importe l'avancée du joueur dans sa découverte des lieux et dans sa résolution de l'énigme principale. Cela génère en quelque sorte une histoire parallèle à celle déclenchée par les

³⁶⁶ Voir sa conférence à la Game Developer Conference 2011, où Ron Gilbert dévoile certains passages du script d'origine du jeu : <http://www.gdcvault.com/play/1014732/Classic-Game-Postmortem-MANIAC>

actions du joueur (« l'histoire principale »), ce qui donne le sentiment que la maison vit à son propre rythme alors que le joueur s'introduit dans la propriété du Docteur Ed.

Comme nous l'avons vu, outre l'ambition de favoriser des jeux vidéo à forte composante narrative, l'autre intention de Lucasfilm Games était de faciliter le processus de développement. C'est également ce que fit l'équipe qui travaillait sur *Maniac Mansion*. Ron Gilbert avait commencé le développement sur Commodore 64 en langage d'assemblage 6502 et se rendit rapidement compte que ce type de programmation allait très vite poser problème, le jeu devenant très complexe à programmer. Coder un jeu en langage d'assemblage peut en effet générer plusieurs difficultés. Ce langage est très proche du langage natif de l'ordinateur : le processeur d'une machine comprend un code machine, constitué de zéros et de uns. Pour pouvoir écrire ce type de code machine, les instructions sont écrites dans un langage d'assemblage qui utilise ensuite un assembleur pour les convertir en code machine (on appelle aussi cela un langage compilé). Plusieurs problèmes peuvent alors être rencontrés lorsque l'on décide de développer un programme ambitieux dans ce langage : la programmation ne se fait pas nécessairement de façon très intuitive (programmer certaines instructions complexes peut être long), les instructions de programmation ne sont pas spécifiques aux besoins de développement du jeu, ou encore (peut être le plus important) il faut reprogrammer le jeu si l'on veut faire une version pour un autre ordinateur qui utilisera un autre micro-processeur (cet autre micro-processeur disposant alors d'un langage natif différent).

Un collègue programmeur de Lucasfilm, Chip Morningstar, conseille alors à Ron Gilbert de développer son propre langage script pour faciliter la programmation et le développement. C'est un langage qui se situe au dessus du langage d'assemblage et qui est interprété par un programme (l'interpréteur) qui décide ce que chaque instruction doit faire (on parle de langage interprété). Cela se rapproche ce processus de ce qu'avait déjà fait Infocom, avec sa *z-machine*. Avec un collègue programmeur nommé Aric Wilmunder, Ron Gilbert travaille quasiment un an à développer ce langage et cet interpréteur qui se nommera *Script Creation Utility for Maniac Mansion* (Utilitaire de création de script pour *Maniac Mansion*), généralement abrégé SCUMM. Les bénéfices de SCUMM pour le développement sont alors conséquents. Tout d'abord, le langage de programmation utilisé est proche de

l'anglais et permet de tester rapidement des idées de mise en scène (avec des instructions simples et adaptées aux besoins de conception)³⁶⁷.

L'autre bénéfice de SCUMM était également qu'il rendait plus simple le portage du jeu sur différents supports, puisque tout comme dans le cas de la *z-machine*, il n'était pas nécessaire de reprogrammer l'intégralité du jeu pour faire l'adaptation, seul l'interpréteur devait être reprogrammé. Néanmoins, à la différence de la machine virtuelle d'Infocom qui concernait des jeux textuels, les portages pour d'autres machines nécessitent de retravailler les sons et les graphismes d'origine, notamment lorsque celles-ci sont plus puissantes que le Commodore 64, qui est la machine de programmation d'origine de *Maniac Mansion*.

Mais plus que tout, SCUMM est un outil qui modèle le jeu d'aventure d'une certaine façon et va mettre en avant certains mécanismes de jeu au détriment d'autres. En programmant un interpréteur et un langage de programmation, Ron Gilbert a en effet fait certains choix de conception quant à ce que devrait être le jeu d'aventure. En se détachant de la reconnaissance textuelle pour la logique du « *point & click* », *Maniac Mansion* minimise le mécanisme initial des jeux textuels, qui rapprochait l'activité du joueur de celui de la programmation. Bien sûr, il faut toujours trouver une combinaison de mots et un ordre d'instruction correcte pour progresser (la phrase constitué par l'ordre verbe + objet est toujours écrite à l'écran), mais le nombre d'instructions possibles est plus limité, du fait que l'ensemble des verbes envisageables soit listé (pour rappel on active les verbes en cliquant dessus puis en pointant l'élément graphique du décor sur lequel on souhaite agir). En revanche, l'activité de découverte spatiale se trouve renforcée, en se doublant d'une activité d'exploration visuelle. Si à la naissance du jeu d'aventure graphique, avec *Mystery House*, l'image était un vecteur de description et que le moteur principal de l'action restait le texte, avec *Maniac Mansion*, l'image devient pleinement le support de l'action, cette transition

³⁶⁷ L'un des exemples fréquemment pris en exemple par Ron Gilbert pour illustrer cette facilité est celui d'une blague où l'un des personnages met un hamster dans un micro-onde. Après avoir programmé SCUMM, Ron Gilbert demande en novembre 1986 à David Fox, un collègue programmeur (qui venait de travailler sur *Labyrinth*) de l'aider à programmer les scènes du jeu. Même si Gary Winnick et Ron Gilbert avaient établi un plan de la maison et un schéma global de l'histoire, les détails de ce qui se passait dans chaque pièce ou encore les lignes de dialogues restaient à inventer. Chacun va alors ajouter ses propres lignes de dialogues ou ses propres événements, improvisant parfois certaines situations dans le jeu. Un jour David Fox, accompagné de Gary Winnick, demande à Ron Gilbert de venir dans son bureau. Il lui montre alors un des personnages se tenant à côté d'un four micro-onde dans la cuisine du manoir. Ce personnage a alors un hamster dans son inventaire. La suite sera cruelle pour le hamster mais fera s'esclaffer de rire les trois amis : David met le hamster dans le micro-onde et après quelques secondes de bourdonnement le pauvre animal explose, laissant une tâche de sang sur la vitre du micro-onde. Cette blague (qui restera dans le jeu final) ne prit selon Ron Gilbert que quelques minutes à programmer et démontrait la facilité avec laquelle il était facile d'inventer des situations de jeu.

ayant été initiée par *King's Quest*. Dans *Maniac Mansion*, pour pouvoir agir, le joueur doit explorer l'image avec son curseur et repérer dans la représentation graphique les éléments qui peuvent être sujets à l'action. De même, à la différence des jeux d'aventure graphique développés jusqu'alors (à l'exception de *Labyrinth* qui servait en quelque sorte de prototype sur ce point), *Maniac Mansion* met également en place un « scrolling » qui suit le déplacement du personnage, ce qui incite au déplacement dans l'image : on n'est jamais sûr que toutes les données utiles soient visuellement présentes. Explorer une image pour découvrir une histoire rapproche sur le plan formel le jeu d'aventure des *comics*, ce qui était une autre source d'inspiration pour Ron Gilbert et Gary Winnick.

Les références cinématographiques qui nourrissent l'èthos ludique de *Maniac Mansion* ont à ce titre fortement nourries la réception du jeu. Le magazine *ZZAP !64* (spécialisé dans les tests de jeux sur ordinateurs commodore) de décembre 1987³⁶⁸ insiste sur l'« atmosphère filmique » en comparant le jeu à *Rocky Horror Picture Show* (Sharman, 1975) et à *Scooby-Doo* (Hanna-Barbera Productions, 1969 – 1994). Pour *Commodore User*, le jeu rassemble des éléments de *Psychose* d'Hitchcock (1960), de *Vendredi 13* (Cunningham, 1980), de la *Famille Addams* et du *Rocky Horror Picture Show*. La référence récurrente à *Rocky Horror Picture Show* traduit aussi la perception des implicites obscènes présents dans le jeu, qui mêle, tout comme dans le film de Jim Sharman (mais de façon moins prononcée) le sexe (à travers le personnage de la femme du docteur Ed qui est une infirmière lubrique), l'humour et l'horreur. Il est intéressant de constater que la référence aux films d'horreur et de série B se justifie à la fois à travers l'histoire et la diégèse véhiculées par le jeu, mais aussi à travers la jouabilité, notamment par la possibilité de diriger séparément trois protagonistes : « Cette méthode de contrôle individuelle permet au groupe de se séparer dans la tradition des films de série-B, pour explorer la demeure »³⁶⁹. C'est donc bien un autre *frame* de jeu, fondé sur des fragments différents de ceux qui ont permis l'avènement des premières aventures informatiques, que Lucasfilm Games met en forme à travers ses jeux d'aventure.

Si les références faites aux films (notamment d'horreur) et l'impression de jouer une histoire sont mises en avant par les critiques, les choix de *game design* et le positionnement adopté par l'équipe de Ron Gilbert par rapport aux jeux d'aventure textuels font aussi l'objet

³⁶⁸ *Zzap64!*, «Maniac Mansion», 32, 1987, pp.12 – 13.

³⁶⁹ *Ibid.*, p.12, NT.

de louanges. Ainsi, peut-on lire dans le numéro de février 1990 d'*Amiga Computing*, « bien que ce soit essentiellement une aventure, Lucasfilm a réussi à nous dispenser de toute cette écriture textuelle fastidieuse, et a réussi à créer un jeu animé qui est *fun* à jouer et plaisant à regarder »³⁷⁰. En ce sens, *Commodore Magazine* ne manque pas de voir dans *Maniac Mansion* une évolution par rapport à la première incursion de Lucasfilm dans le jeu d'aventure tout en faisant un parallèle avec la franchise phare de Sierra On-line :

« L'année dernière *Labyrinth* a introduit des graphismes animés, en 3D, dans les aventures pour le [Commodore] 64, ce qui est habituellement réservé aux détenteurs d'Amiga qui peuvent jouer à des jeux Sierra comme la série des *King's Quest*. Dans l'ensemble de ses aspects, à l'exception du parseur textuel, qui était une chose appelée une roue, le jeu était de premier ordre. La seconde aventure de Lucasfilm Game, *Maniac Mansion* est encore meilleur, offrant une interface très pratique et quelques innovations inattendues »³⁷¹.

Outre l'interface, c'est aussi la gestion des animations et des personnages qui retient l'attention du testeur, qui voit dans le jeu des améliorations par rapport à la franchise phare des époux Williams (ce qui marque le début d'une longue concurrence entre les deux entreprises sur le terrain du jeu d'aventure) : « choisissez "marcher vers", utilisez ensuite le joystick pour positionner le curseur sur l'emplacement où vous souhaitez déplacer le personnage actif. Alors vous n'avez qu'à appuyer sur le bouton et il se rend à destination. C'est effectué encore plus efficacement sur dans les jeux animés de Sierra, où le personnage va s'arrêter s'il court sur une chaise ou un autre obstacle – les personnages dans ce jeu vont contourner quoi que ce soit dans leur chemin »³⁷². L'ensemble des jeux d'aventure à venir de la firme dans les années 80 et au début des années 90 allaient alors reprendre la jouabilité mise en œuvre par *Maniac Mansion*, du fait notamment qu'ils réutilisaient le système de programmation SCUMM. Face à cette concurrence Sierra On-Line abandonnera l'interface de commande textuelle de ses jeux, l'épisode 5 de *King's Quest* paru en 1990 étant le premier de cette série phare à adopter une interface semblable à celle des jeux Lucasfilm Games.

Cela ne s'est pas fait sans résistance interne au sein de Sierra On-Line, plusieurs concepteurs militaient pour la préservation des commandes textuelles dans les jeux d'aventure, notamment Scott Murphy, l'un des principaux créateurs de la série *Space Quest*

³⁷⁰ M. Broomfield, "Maniac Mansion", *Amiga Computing*, 21, 1990, p.34, NT.

³⁷¹ S. Addams, « Animated adventuring in Maniac Mansion », *Commodore Magazine*, 12, 1987, p.48, NT.

³⁷² *Ibid.*, p. 49, NT.

(Sierra, 1986 – 1995). Il considérait que l'interaction par le mode texte permettait de créer des jeux plus « profonds ». Il accepta à contre-cœur d'employer une interface « *point & click* » à partir de *Space Quest 4* (Sierra, 1991)³⁷³. Aujourd'hui encore, des fans de fiction interactive débattent des avantages et inconvénients des deux systèmes, certains regrettant la quasi disparition des commandes textuelles. Un sujet est par exemple dédié au match entre interface à commande textuelle et « *point & click* » sur un site consacré à Sierra, l'interface textuelle emportant la majorité des votes. Pour un internaute, une partie du plaisir et du « *challenge* » dans les jeux d'aventure provenait du fait qu'il fallait trouver quoi faire, l'interface de Lucasfilm Games ayant énormément facilité les choses : « Théoriquement vous pouviez gagner n'importe quel jeu *point & click* en cliquant n'importe où avec n'importe quoi »³⁷⁴. D'autres soulignent que les commandes textuelles permettent davantage de créativité, stimulent l'imagination et impliquent d'être plus ingénieux pour trouver la solution : « Cela communique un personnage, vous fait penser, et permet de décrire des choses que les graphismes ne peuvent rapporter. Le *point & click* ne fait que limiter vos options pour vous faire faire de la chasse au pixel »³⁷⁵.

Ce que nous montre la réception de *Maniac Mansion* quant à son impact culturel dans le paysage vidéoludique et quant au rôle qu'il a eu dans la construction du stock de connaissance des joueurs, c'est qu'il a participé à changer le rapport à l'aventure informatique en consacrant l'avènement d'une image actée³⁷⁶ au détriment d'une fiction interagie par l'écrit. En somme, dans *Maniac Mansion*, la narration se fait interactive par l'exploration d'un espace visuel, cette sensation étant d'ailleurs renforcée par l'introduction du *scrolling*. Comme le dit un fan, « vous ne savez jamais ce qui vous attend au tournant, et n'importe quoi peut, et va arriver »³⁷⁷. Ces choix de conception rapprochent le jeu d'aventure du cinéma et l'éloigne de la littérature. C'est d'ailleurs la raison pour laquelle de nombreux magazines de l'époque insistent sur la dimension visuelle, animée et agie du jeu.

³⁷³ Voir notamment l'interview de Scott Murphy : <http://www.adventureclassicgaming.com/index.php/site/interviews/234/>

³⁷⁴ <http://www.vintage-sierra.net/forum2/viewtopic.php?f=3&t=322&start=30>

³⁷⁵ <http://www.vintage-sierra.net/forum2/viewtopic.php?f=3&t=322&start=15>

³⁷⁶ P. Barboza, J.-L. Weissberg, dirs., *L'image actée. Scénarisations numériques, parcours du séminaire*, Paris, L'Harmattan, 2006.

³⁷⁷ www.maniacmansionfan.50webs.com/waystolose.html

Comme nous l'avons vu, *Adventure* remporta un succès auprès de la communauté des *hackers* des années 70 car l'activité qu'il mettait en place correspondait à ce que ces individus considéraient comme étant ludique : l'exploration d'un système, la découverte d'une histoire teintée d'*heroic fantasy* à travers des modalités d'action proche de la programmation. Le passage à une échelle plus globale et à un public plus large (notamment plus familial) entraîna cependant de nombreuses modifications dans cette forme initiale, amenant à la marginalisation des jeux en mode texte. Peu à peu, les caractéristiques des premiers jeux d'aventure, qui mettaient l'accent sur un mode d'interaction proche de la programmation, se sont effacées au profit d'interactions davantage visuelles, avec une logique de *point & click*. Cela s'est tout d'abord fait par l'avènement du graphisme et l'inclusion de mécanismes de jeux proches de ce que l'on trouvait sur consoles (comme les séquences d'action présentes dans les premiers *King's Quest*). Cela rapproche de fait l'activité de jeu de certaines formes médiatiques visuelles, comme les *comics*, où le parcours du lecteur dans les cases contribue aussi à former une histoire, tout comme le parcours du curseur permet de déceler les zones d'interaction qui contribueront à faire progresser la narration.

Les aventures informatiques en mode texte perdirent par la suite leur connotation de jeu puisqu'il s'écartaient trop de ce modèle qui s'imposait auprès d'un plus large public. La dénomination de fictions interactives prévaut encore aujourd'hui sur celle de jeu pour qualifier ces logiciels qui sont encore développés de façon marginale, essentiellement en dehors des circuits commerciaux³⁷⁸. L'homogénéisation et la typification du jeu d'aventure sur ordinateur individuel se sont de la sorte établies en défaisant des significations précédentes, pour intégrer au sein de la sphère du jeu certaines lignes de déterritorialisation, certains continuums, tandis que d'autres lignes du diagramme sortaient de cette sphère et perdaient leur signification ludique. Il apparaît ainsi que pour penser les processus de ludicisation, il est également nécessaire de rendre compte de la façon dont certaines significations du jeu peuvent prévaloir sur d'autres en les entraînant dans l'oubli. La dimension ludique de l'éthos d'une structure de jeu peut disparaître avec un changement de contexte et c'est alors à l'historien de recontextualiser sa signification d'origine, en mettant en évidence la carte des rapports de force qui animaient alors la strate ludique au sein de laquelle cette structure était intégrée pour faire agencement de jeu. Nous l'avons souligné, tant au niveau du positionnement des *hackers* vis-à-vis des processus de marchandisation, ou encore

³⁷⁸ Voir par exemple le site internet suivant qui présente pour la 19^{ème} année la compétition annuelle des concepteurs de fiction interactive : <http://ifcomp.org>

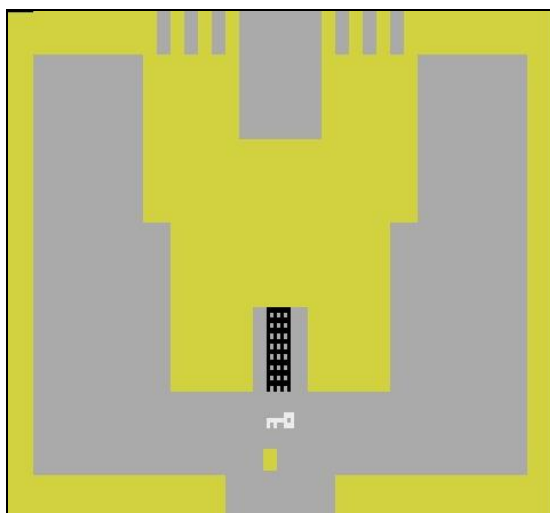
à travers les tensions que créait l'avènement d'une jouabilité liée à une logique d'image actée, les rapports de force se manifestent à travers des frictions qui créent des ruptures et permettent conjointement les différenciations. Néanmoins, cela ne signifie pas que ces lignes de déterritorialisation perdues le soient à jamais et qu'elles ne sont pas susceptibles de s'intégrer et de s'actualiser ultérieurement dans de nouvelles strates.

D'autres lignes à suivre...

Les différents agencements de jeu que nous avons décrits reposent sur une même façon de jouer, sur un même diagramme, qui à travers un ensemble d'intégrations progressives, d'abord locales, puis globales a opéré un alignement, une homogénéisation. Il est toutefois important de préciser que les lignes de déterritorialisation tracées par le diagramme qui a traversé *Adventure* se sont actualisées dans de nombreux autres contextes qu'il n'aurait pas été possible de restituer dans leur intégralité tant ils semblent nombreux dans l'histoire du jeu vidéo. Le mécanisme de ludicisation que nous avons présenté n'est pas exclusif aux jeux d'aventure. Ce qui nous a intéressé ici était de comprendre comment ce genre, dans des contextes liés à l'informatique individuelle, a permis de faire reconnaître cette façon de jouer comme un jeu, en attribuant certaines valeurs et connotations au jeu, qui ont évolué en fonction des différentes intégrations du diagramme. Il s'agissait de suivre certains contextes pour voir les processus de transformation du ludique. On aurait pu notamment poursuivre la réflexion en relevant comment ce diagramme s'est actualisé à la suite d'*Adventure* dans les contextes liés à la console de salon, qui présentaient un tout autre itinéraire et qui ont donné naissance à des formes fort différentes du jeu d'aventure sur ordinateur individuel. On peut à ce titre remarquer qu'au tournant des années 70 et début des années 80, plusieurs jeux sur console de salon se réfèrent à *Adventure* tout en s'émancipant de sa dimension textuelle – pour miser davantage sur l'exploration d'un univers graphique.

C'est notamment le cas de la version d'*Adventure* conçue par Warren Robinett pour la console Atari VCS (1979). À travers une succession de zones fixes, le joueur déplace un personnage (représenté simplement par un carré) pour trouver les trésors cachés dans les dédales d'un château. Le jeu reprend les principes d'exploration spatiale et de combinaison d'objets pour permettre la progression, mais la découverte d'une histoire ou la présence d'un récit a quasiment disparu. La présence d'ennemis à éviter ou à chasser est en revanche mise en avant, la contingence performative devenant centrale dans la jouabilité du jeu. Les

contraintes techniques de la VCS expliquent en partie cette réorientation de *game design*³⁷⁹, la console se prête peu à l'affichage de textes du fait de sa résolution graphique, sans mentionner l'absence de clavier qui rend difficile les interactions textuelles complexes que l'on pouvait trouver dans *Zork*. On peut aussi ajouter que la VCS était conçue pour un contexte d'utilisation familial, qui ciblait également les enfants. *Adventure* de Robinett ne répond donc pas aux mêmes attentes et au même public que la version de Wood et Crowther.



Adventure, Atari, 1979

Comme nous l'avons vu, le succès des jeux textuels et graphiques de Sierra On-Line montra cependant une voie intermédiaire, laissant penser qu'un plus large public pouvait être atteint pour constituer le marché des jeux sur ordinateurs personnels. Il eut aussi été possible de se focaliser sur un genre différent, notamment le jeu de rôle, dont l'avènement sur ordinateur individuel est également fortement lié aux lignes de déterritorialisation qui ont traversé *Adventure*. *Zork* devait à ce titre s'intituler *Dungeon* (en référence à *Donjons et Dragons*), mais garda sa dénomination initiale pour des questions de droits.

Si la vocation de notre propos n'était pas de restituer la multiplicité des contextes d'intégration d'un diagramme de ludicisation, nous avons pu périodiser ses mouvements en fonction des rapports de force qui se sont exprimés dans les strates ludiques que ce diagramme a traversé. En guise de conclusion, nous souhaitons à présent revenir sur la façon dont on peut qualifier notre approche des phénomènes ludiques, et ses spécificités, de même que les horizons, les potentialités, qu'elle ouvre en terme de chantiers de recherche à venir.

³⁷⁹ M.J.P. Wolf, *Myst and Riven: The world of the D'ni*, *op. cit.*

Conclusion : redéfinir le projet de la ludologie

Dans son article « *Simulation versus narrative* »³⁸⁰, Gonzalo Frasca propose l'un des premiers cadres théoriques permettant de mettre en évidence les spécificités expressives des jeux vidéo par rapport à d'autres médias, c'est-à-dire leurs « possibilités rhétoriques distinctes », ceci à travers la mise en forme d'une approche disciplinaire spécifique qu'il nomme la « ludologie » :

« La ludologie peut être définie comme une discipline qui étudie les jeux [*games*] en général, et les jeux vidéo [*video games*] en particulier. Le terme n'est pas nouveau et il a été précédemment employé en relation avec les jeux non-électroniques, particulièrement au sein de la communauté des jeux de plateau. En 1999, j'ai pointé que le manque d'une discipline cohérente, formelle s'occupant des jeux était l'une des raisons pour lesquelles les chercheurs cherchaient des outils théoriques dans la théorie littéraire, filmique et la narratologie. Depuis, le terme "ludologue" a grandi en popularité au sein de la communauté de recherche académique pour décrire quelqu'un qui est contre l'idée commune que les jeux vidéo peuvent être vus comme une extension de la narration. Personnellement, je pense que c'est une simplification. Bien sûr nous avons besoin de comprendre les éléments que les jeux vidéo partagent avec les histoires [...]. La ludologie ne renie pas cette dimension des jeux vidéo mais prétend qu'ils ne sont pas maintenus ensemble par une structure narrative. Néanmoins, il est important de garder à l'esprit que le but ultime du ludologue n'est pas une tentative capricieuse de mettre à jour l'imprécision technique du paradigme narratif. En tant que discipline formaliste, elle doit se concentrer sur la compréhension de la structure et des éléments [d'un jeu] – particulièrement ses règles – de même que sur la création de typologies et modèles pour expliquer les mécanismes de jeux »³⁸¹.

Il est important de relever dans cette citation que selon Frasca le projet d'une approche ludologique est avant tout de considérer les jeux en tant que structure. Il emploie à ce titre le

³⁸⁰ G. Frasca, « *Simulation versus narrative* », *op.cit.*

³⁸¹ *Ibid.*, p. 222, NT.

terme *game* et non *play* pour définir l'objet de cette approche. Dans cette optique, si de nombreux emprunts sont faits aux théories anthropologiques du jeu (notamment chez Caillois et Huizinga), Gonzalo Frasca ancre avant tout sa définition des jeux, en tant que *games*, dans une théorie des systèmes, les jeux étant considérés comme des systèmes de simulation. Notons que cette orientation est celle qui prévaut généralement dans la littérature anglophone. En 2009, Jesper Juul³⁸² revient sur la définition de Frasca en soulignant que la ludologie peut être comprise comme une étude des jeux (« *study of games* ») qui n'accepte pas d'être une sous-catégorie d'un autre domaine (étude des médias, études narratives, etc.), ce qui a amené les premiers textes relevant de cette approche à s'opposer à des paradigmes théoriques prévalant pour l'étude d'autres objets. À ce titre, si Juul souligne que l'opposition entre ludologie et narratologie s'est adoucie au fur et à mesure des années, le point important selon lui est que cela a permis la constitution d'un champ structuré autour des études des jeux vidéo (« *video game studies* »). La prédominance d'une approche structuraliste des phénomènes ludiques dans ce champ n'est cependant pas questionnée, la réflexion s'ancrant avant tout dans l'évolution des rapports avec la narratologie. Pour autant, Frasca soulignait déjà dans son article que ce type d'approche ne devait être considéré que comme un premier temps dans l'émergence de cette discipline : « certainement, les approches formalistes sont limitées – et les ludologues devraient toujours garder cela à l'esprit – mais elles sont probablement la façon la plus simple de découvrir les différences structurelles entre narrations et jeux [*games*]. Je vois personnellement cette approche structuraliste comme un premier pas nécessaire aux études des jeux vidéo »³⁸³.

Dans cette perspective, on peut remarquer qu'aujourd'hui plusieurs chercheurs à l'avant plan du champ anglophone des « *game studies* » plaident pour une prise en compte de l'activité du joueur, du « *play* », dans l'élaboration de leurs cadres théoriques³⁸⁴. C'est notamment le cas du chercheur Miguel Sicart qui milite pour une approche allant « contre » les conceptions procédurales de la rhétorique des jeux vidéo, que l'on retrouve notamment selon lui dans la ludologie (nous avons pour notre part relevé que Ian Bogost partageait une conception similaire à celle de Gonzalo Frasca quant à la définition des jeux comme système

³⁸² J. Juul, « Ludology », in : B. Perron, M.J.P Wolf, Dirs., *The video game theory reader 2*, New York, Routledge, 2009, pp. 362 – 364.

³⁸³ G. Frasca, « Simulation versus narrative », *op.cit.*, p.222.

³⁸⁴ Voir notamment, T.L. Taylor, « The Assemblage of Play », *Games and Culture*, 4(4), 2009, pp. 331-339 ; M. Sicart, « Against proceduralism », *Game studies*, 11(3), 2011, en ligne : http://gamestudies.org/1103/articles/sicart_ap

de simulation). Pour Sicart, la théorie des jeux vidéo en tant que forme de rhétorique procédurale, telle qu'elle est développée par Ian Bogost, comporte un manque essentiel :

« La partie manquante dans le mécanisme du discours procédural est le joueur. Non pas le joueur en tant que configurateur du système, qui est la position implicite prise par beaucoup de théoriciens du procéduralisme et de développeurs, mais le joueur comme un individu vivant, respirant, culturellement incorporé, éthiquement et politiquement engagé, qui joue non seulement pour une cause ultérieure, mais par souci du jeu [*play's sake*]. [...] Ignorer le joueur signifie ignorer le seul élément créatif éthique et politique d'un jeu [*game*] : les valeurs et opinions et la présence culturelle d'un joueur qui s'engage dans l'activité de jeu [*play*] »³⁸⁵.

Une approche ludologique co-constructiviste et interdisciplinaire

Dans ce cadre, il nous semble que le ludique est à penser comme un domaine qui intègre le *play* (l'attitude du joueur) et le *game* (la structure de jeu), chacun de ces composants s'insérant l'un dans l'autre comme des poupées gigognes puisque, comme nous l'avons souligné à de nombreuses reprises, l'adoption d'une attitude ludique par le joueur est première dans ce qui fait « jeu ». Dans ce cadre et dans la lignée de Jacques Henriot, il nous est paru plus adapté de penser les relations entre ces différents éléments, entre la structure de jeu et son contexte, en terme d'agencements plutôt qu'à travers une approche systémique. Le plan du contenu et le plan d'expression d'un agencement présentent des relations mouvantes, changeantes, ce qui participe, à travers un processus de co-construction, à l'évolution et à la transformation des jeux.

Dans un agencement, les relations entre les éléments sont considérées comme non nécessaires, les parties peuvent se défaire d'un agencement et en rejoindre d'autres, y compris en y tenant des rôles distincts. Cela est particulièrement adapté pour penser les phénomènes d'évolution et de transformation des jeux, où la porosité des frontières du « cercle magique » du jeu implique fréquemment l'intégration d'éléments initialement extérieurs au monde du jeu. Des fragments du contexte sont décodés et recodés au sein du territoire du jeu, ce que nous avons mis en évidence dans notre étude historique. Les notions de jouabilité, éthos ludique et joueur-modèle nous ont permis de voir ce qui faisait l'identité ludique singulière de chaque agencement, qui comporte en même temps ses propres vecteurs de variation, ses

³⁸⁵ M. Sicart, « Against procedurality », *Game studies*, *op. cit.*

lignes de déterritorialisation. Elles participent à faire changer le sens et les valeurs accordées à l'activité ludique et à ses objets. Ces lignes dessinent un diagramme, des potentialités de faits, qui reposent sur des façons de jouer et qui peuvent être périodisées en strates ludiques à travers des façons de dire et de voir le jeu.

S'il fallait qualifier et dénommer notre approche le terme d'approche ludologique pourrait alors être adapté dans le sens où il s'agit précisément de penser les conditions d'apparition des phénomènes ludiques à partir des relations qui s'établissent entre ses composants. Cela nécessite cependant de s'écarter de l'acception structuraliste qui a prévalu jusqu'à présent dans les travaux consacrés aux jeux vidéo revendiquant cette qualification. Il ne s'agit pas non plus de revendiquer à travers la ludologie la constitution d'un champ d'étude spécifique, « où les jeux peuvent être discutés »³⁸⁶, comme peut notamment le souhaiter Jesper Juul dans sa définition du terme. Réduire les jeux à un champ défini c'est justement courir le risque d'en essentialiser certains aspects en ne considérant que ce qui est qualifié comme jeu dans un ici et un maintenant et en refusant de voir dans d'autres champs des jeux en devenir ou en oubli. Nous avons notamment souligné par exemple que le champ littéraire, à travers entre autres la fiction interactive (mais pas uniquement), peut tout à fait se prêter à une approche ludologique, tout comme par exemple dans le cadre des études cinématographiques Bernard Perron a proposé une approche ludique du cinéma de fiction³⁸⁷. Nous rejoignons néanmoins une des remarques formulées par Jesper Juul au sujet du cadre théorique qui doit animer le projet ludologique, qui se doit d'être interdisciplinaire, « puisqu'aucune discipline n'est inappropriée pour les investigations ludologiques »³⁸⁸.

Plus précisément, notre approche ludologique, pour pouvoir penser l'articulation entre le *game* et le *play*, entre structure et contexte, s'ancre dans ce que Patrick Charaudeau nomme une interdisciplinarité focalisée. L'interdisciplinarité « consiste à établir de véritables connexions entre concepts, outils d'analyse et modes d'interprétation de différentes disciplines. Il ne suffit pas d'ajouter des disciplines sur un même objet d'analyse ; il faut faire se confronter diverses compétences disciplinaires afin de rendre plus pertinents ces concepts et outils d'analyse »³⁸⁹. L'élaboration de notre cadre théorique, parce qu'il consiste

³⁸⁶ J. Juul, « Ludology », *op. cit.*, p.364, NT.

³⁸⁷ B. Perron, « L'approche ludique du cinéma de fiction : un jeu à motif mixte », *Compar(a)ison*, 2, 2002, pp. 69-88

³⁸⁸ J. Juul, « Ludology », *op. cit.*, p.364, NT.

³⁸⁹ Patrick Charaudeau, « Pour une interdisciplinarité "focalisée" dans les sciences humaines et sociales », *Questions de communication*, 17, 2010, pp. 195-222, en ligne : <http://questionsdecommunication.revues.org/385>.

précisément à penser les relations entre différentes notions, nous a de la sorte amené à rendre pertinents des concepts issus d'horizons disciplinaires variés en les confrontant. Ceux-ci sont essentiellement issus de la sociologie phénoménologique (typification et stock de connaissances), de la linguistique (l'èthos), de la sémiotique (le lecteur-modèle), de la philosophie (à travers les concepts deleuziens d'agencement, de territoire, de diagramme, de strates et ceux de Jacques Henriot d'attitude ludique et de jouabilité) ou encore de la psychanalyse (à travers le concept d'aire intermédiaire d'expérience). Conjointement, cette mise en relation est centrée dans un certain corps disciplinaire, dans un certain cadre de pertinence qui a permis cette confrontation et au sein duquel les concepts d'autres disciplines ont été discutés afin de les redéfinir pour notre propre procédure d'analyse. Ce cadre – qui permet selon Charaudeau aux analyses d'être discutées – est celui des sciences de l'information et de la communication. À ce titre, notre construction théorique a adopté certaines caractéristiques qui ont participé à constituer le champ des SIC :

« La construction progressive du champ scientifique des Sic présente ainsi trois caractéristiques. Une utilisation de diverses sciences humaines et sociales dans une perspective de plus en plus interdisciplinaire. Un effort pour dessiner, dans cette complémentarité des approches, des problématiques et des programmes d'investigation originaux. Une adaptation permanente aux transformations, tout au long de ces trente ans, des réalités qu'elles veulent étudier. »³⁹⁰

En effet, il s'agissait de fonder notre réflexion et nos problématisations sur une prémisse, sur un socle commun que nous avons développé auparavant³⁹¹ et sur lequel la complémentarité de nos approches s'est élaborée : faire jouer autrui à un jeu est un fait de communication. Nous avons prolongé cette prémisse en montrant qu'il y avait des façons de dire et de voir le jeu qui évoluaient et que cette dynamique devait être prise en considération pour comprendre l'apparition, les transformations, la stabilisation, voire la disparition des phénomènes ludiques. C'est cet ancrage communicationnel qui a permis d'articuler, d'organiser les connaissances et savoirs issus de différentes disciplines, et qui a constitué la focalisation de notre approche interdisciplinaire, c'est-à-dire son horizon de pertinence : « ce n'est pas tant l'emprunt ou la migration de concept – qui est courant, comme on peut le

³⁹⁰ Y. Jeanneret, B. Ollivier, « Introduction », *Hermès*, 38, 2004, p. 29.

³⁹¹ S. Genvo, *Le game design de jeux vidéo : approche communicationnelle et interculturelle*, op.cit.

constater – que la spécification des horizons de pertinence respectifs et la détermination de ce qui peut en être partageable qui compose le cœur d’une interdisciplinarité “focalisée” »³⁹².

Il s’agissait avant tout de fournir une boîte à outils conceptuels interdisciplinaire permettant de décrire les processus de ludicisation. La vocation des études de cas était ici avant tout d’illustrer l’opérationnalité et la façon dont nous avons adapté ces concepts. Cela a néanmoins limité les mises en application dans le cadre du présent mémoire. À ce titre, l’autre vocation de cette boîte à outils est aussi de permettre la construction de nouveaux chantiers de recherche. Pour clore cet ouvrage, nous souhaitons aborder quelques chantiers qui pourraient constituer autant de prolongements à venir du présent travail. Le lecteur pourra de même trouver au sein du mémoire de synthèse accompagnant ce mémoire des approfondissements quant aux travaux que nous menons actuellement pour explorer les pistes présentées.

Vers l’ouverture des possibles

- Approfondir l’étude d’un agencement de jeu singulier

La problématique du présent mémoire nous a incité à resituer dans une perspective diachronique et historique le cheminement d’un diagramme de ludicisation au sein d’une multiplicité d’agencements de jeu, ceci à partir de l’étude d’un genre vidéoludique. Nous avons souligné que cette échelle offrait une base de comparaison appropriée pour restituer les évolutions et processus prenant place entre quelques agencements singuliers. Comme nous l’avons évoqué, il aurait été possible d’approfondir la réflexion en suivant l’itinéraire d’un autre genre ou d’un autre contexte. Nous nous sommes notamment concentré sur une certaine période de temps et zone géographique, mais une ouverture possible serait de mener une étude synchronique d’agencements de jeu relevant du même genre au sein de contextes forts différents.

On peut notamment constater que les premiers jeux d’aventure reposant sur des instructions textuelles (comme ceux d’Infocom ou de Sierra) n’étaient pas traduits dans une autre langue que l’anglais, ce qui en a réduit la portée dans les pays non anglophones, mais favorisa parallèlement l’émergence d’autres types de production. Le cas des premiers jeux d’aventure français est à ce titre exemplaire. En 1982, un jeune musicien du nom de Jean-Louis LeBreton découvre *Mystery House* sur un Apple II qu’il vient de troquer contre son

³⁹² S. Leleu-Merviel, « De l’infra-conceptuel à des données à horizon de pertinence focalisé », *op. cit.*

synthétiseur, suite à la dissolution de son groupe de rock « pornographique ». Adolescent il prit part aux protestations de 1968, ce qui entraîna selon lui un éveil politique. Après avoir découvert le jeu du couple Williams, il pense qu'il peut faire aussi bien, mais en français³⁹³. En 1984, il crée la société Froggy Software dont la ligne directrice est « *aventure, humour, décalage et déconnade* ». L'éthos ludique de ses jeux tranche alors fortement avec les thématiques abordées outre-atlantique : « avec leur humour et leurs thèmes politiques ils étaient à des mondes de distance du fantastique et de la science-fiction qui caractérisaient [*typified*] le genre en Angleterre et aux États-Unis. *Même les Pommes de Terre ont des Yeux* offrait un point de vue comique sur les politiques révolutionnaires sud-américaines. [...] Le meurtre sordide mystérieux du jeu *Le Crime du Parking* abordait le viol, l'addiction à la drogue et l'homosexualité »³⁹⁴. Si cette constatation permet d'esquisser la possibilité de mener une forme de « ludologie comparée », qui reste encore à construire, elle incite aussi à se concentrer sur l'étude approfondie de certains agencements de jeu (sur le plan de leur structure, de leurs pratiques, de leur contexte pragmatique) et sur les itinéraires d'appropriation d'une même structure de jeu à travers divers contextes.

- Vers une étude des processus de ludicisation contemporains

Si nos études de cas nous ont amené à mettre en évidence certains processus de ludicisation de l'ordinateur individuel lors des débuts de l'informatique « domestique », cela ne signifie pas pour autant qu'il n'y ait plus de terrains actuels de recherche au sein du numérique sur ce point. Même si cette industrie s'est à présent peu à peu déplacée de la périphérie au centre des pratiques numériques, cela ne veut pas dire pour autant que la question de l'appartenance de ces productions au domaine du jeu aille à présent obligatoirement de soi, celles-ci étant toujours sujettes à des processus de ludicisation. Un logiciel comme *World of Warcraft* (Blizzard, 2004 - 2013) interroge à plusieurs égards l'acception commune de ce que veut dire jouer, ce qui transparaît aussi bien dans les travaux académiques que dans la réception qui peut en être faite, comme le montre par exemple un article du journal *Newsweek* intitulé « *World of Warcraft. Is it a game?* »³⁹⁵, où le journaliste se demande justement s'il ne s'agit pas davantage d'un prototype de réalité virtuelle ou de « monde synthétique », susceptible de servir, entre autres, d'outils de socialisation

³⁹³ Voir l'historique de la société présentée par Jean-Louis LeBreton à l'adresse suivante : http://www.jeanlouislebreton.com/L-histoire-de-Froggy-Software_10_20.html, consulté le 02/23/11.

³⁹⁴ T. Donovan, *Replay. The history of video games*, Yellow Ant, 2010.

³⁹⁵ En ligne : <http://www.msnbc.msn.com/id/14757769/site/newsweek/page/3/print/1/displaymode/1098/>, consulté le 02/03/10.

professionnelle. À cette question le mot de la fin revient à un utilisateur qui affirme que *World of Warcraft* est bien un jeu, « de la même façon que le monde réel est un jeu ».

En ce sens, on assiste aujourd'hui à l'émergence d'une production de jeux vidéo qui mettent au cœur de leur identité ludique une volonté de la ludicisation du quotidien. Cela remet en cause plusieurs critères usuellement employés pour définir ce qu'est le jeu, notamment, comme nous l'avons déjà souligné, sa supposée séparation du reste de l'existence. Ces jeux sont encore à la marge de la production vidéoludique habituelle et constituent un terrain d'étude particulièrement riche pour prolonger notre réflexion, car ils posent régulièrement la question de leur appartenance effective au domaine ludique, comme peut le faire le jeu *Passage* de Jason Rohrer, qui propose au joueur de s'interroger sur le sens de notre passage dans la vie. Ils permettent donc également de comprendre, dans un contexte plus contemporain (autorisant une étude de réception approfondie), comment un objet qui ne fait nécessairement pas sens de jeu en vient à être qualifié et accepté de la sorte. Ces dernières années, on peut noter qu'avec la massification d'Internet, plusieurs modèles de développement et de distribution indépendants des circuits « conventionnels » de commercialisation³⁹⁶ ont émergé, offrant des contextes favorables au développement de ce genre de jeu, qui mettent au centre de leur *èthos* un point de vue sur des problèmes sociaux, culturels ou psychologiques afin contribuer au débat social. L'existence récente de lieux de visibilité pour ces productions (comme le Festival du jeu « indépendant » de San Francisco) révèle aussi une volonté de structurer ces initiatives.

Le jeu *Cart Life* (Hofmeier, 2013) est selon nous particulièrement représentatif de cette dynamique de ludicisation. Il s'agit entre autres d'incarner un émigré aux États-Unis qui doit subvenir à ses besoins en vendant des journaux pour ne pas tomber dans la misère. La jouabilité repose en grande partie sur la gestion de son stock de marchandise, de fixation des prix, sur les choix à faire concernant ses moyens de subsistance (quelle nourriture manger, où loger, etc.) mais aussi sur les choix effectués pour fidéliser les clients (on peut prendre du temps pour discuter avec chaque client mais cela peut potentiellement faire perdre des ventes et ne pas être rentable). Ce jeu a remporté en 2013 le grand prix du festival international du jeu indépendant³⁹⁷, ce qui montre une acceptation plus large de formes d'*èthos* ludique peu répandues jusqu'alors au sein de l'industrie vidéoludique. Nous avons souligné dans notre

³⁹⁶ Pour une présentation synthétique de ces circuits, voir S. Genvo, B. Solinski, « Le jeu vidéo, un bien culturel ? », *inaglobal.fr*, 2010, en ligne : <http://www.inaglobal.fr/jeu-video/article/le-jeu-video-un-bien-culturel>

³⁹⁷ Voir le site officiel du festival <http://www.igf.com>

étude de cas que des agencements procédant de la ludicisation de la sphère de l'intime et du quotidien par le numérique pouvaient déjà être identifiés à la naissance du jeu d'aventure, notamment à travers *Mystery House* de Sierra. En ce sens, la sphère du jeu indépendant offre aujourd'hui un nouveau contexte pour la reterritorialisation de certaines lignes de déterritorialisation tracées au sein du jeu d'aventure dans les années 80. Ces contextes nous paraissent être des lieux privilégiés pour prolonger nos réflexions sur les processus de ludicisation.

Sur ce point, le présent travail offre un outillage théorique visant à aider celui ou celle qui voudra bien s'en saisir à voir ce qui constitue l'identité et les spécificités de la strate ludique dans laquelle nous évoluons à présent. La citation suivante de Jacques Henriot constitue alors une réflexion idéale pour clore cet ouvrage, en ce qu'elle ouvre de nombreux possibles, ce mémoire n'étant finalement qu'une invitation à en faire l'exercice.

« Dire que le jeu se répand chaque jour davantage, que l'on joue de plus en plus à des jeux de plus en plus nombreux, cela demeure une constatation relativement banale, qui n'atteint pas le fond du problème. Le plus important n'est pas là – mais dans le fait que l'*idée* même de Jeu en vienne à s'appliquer à des réalités, à des situations, à des conduites à propos desquelles son emploi, récemment encore, eût paru déplacé, voire absurde ou scandaleux. Non seulement on parle de plus en plus volontiers de jeu, mais aussi et surtout on en parle *autrement*. [...] La nouveauté ne tient donc pas que l'on joue davantage, mais plus profondément, plus radicalement, à ce que l'idée même de Jeu se trouve prise pour modèle théorique, pour principe explicatif permettant de concevoir et d'interpréter un certain nombre de situations, d'en comprendre le sens et peut-être de les dominer »³⁹⁸.

³⁹⁸ J. Henriot, *Sous couleur de jouer, op. cit.*, pp. 31-32. Termes soulignés par Jacques Henriot.

Bibliographie

- Addams S., 1987, « Animated adventuring in Maniac Mansion », *Commodore Magazine*, 12, p.48.
- Althusser L., 1976, *Positions*, Paris, Editions Sociales.
- Alvarez J., 2007, *Du jeu vidéo au serious game : approches culturelle, pragmatique et formelle*, Thèse de doctorat en sciences de l'information et de la communication, Sous la direction de Jean-Pierre Jessel et Gilles Methel, Université Toulouse II et III.
- Amato E. A., 2008, *Le jeu vidéo comme dispositif d'instanciation. Du phénomène ludique aux avatars en réseau*, Thèse de doctorat en Sciences de l'Information et de la Communication, sous la direction de Jean-Louis Weissberg, Paris, Université Paris 8 – Vincennes – Saint-Denis.
- Anderson T.A., Galley S., 1985, « The History of Zork - First in a Series. », *New Zork Times*, 4(1), en ligne : <http://samizdat.cc/shelf/documents/2004/05.27-historyOfZork/historyOfZork.pdf>
- Anderson J., 1983, « The Dark Crystal », *Creative Computing*, 9(3), en ligne : http://www.atarimagazines.com/creative/v9n3/168_The_dark_crystal.php
- Auray N., Craipeau S., dirs., 2003, *Les jeux en ligne, Les cahiers du numérique*, 4.
- Barboza P., Weissberg J.-L., dirs., 2006, *L'image actée. Scénarisations numériques, parcours du séminaire*, Paris, L'Harmattan, 2006.
- Barthes R., 1970, « L'ancienne rhétorique », *Communications*, 16, p. 212.
- Bateson G., 1977, *Vers une écologie de l'esprit*, Paris, Seuil.
- Batt N., Dir., 2004, *Penser par le Diagramme – de Gilles Deleuze à Gilles Châtelet, Théorie, Littérature, Epistémologie*, 22.
- Beau F., Coord., 2007, *Culture d'univers*, Limoges, Fyp Éditions.
- Berry V., 2009, *Les cadres de l'expérience virtuelle : jouer, vivre et apprendre dans un monde numérique*, Thèse de doctorat en sciences de l'éducation, Sous la direction de Gilles Brougère, Université Paris 13.
- Blanchet A., 2010, *Des pixels à Hollywood*, Paris, Pix'n'love editions.
- , 2009, *Les synergies entre cinéma et jeu vidéo : histoire, économie et théorie de l'adaptation vidéoludique*, Thèse de doctorat en études cinématographiques, sous la direction de Raphaëlle Moine, Université Paris Ouest Nanterre La Défense.
- , 2008, « Cinéma et jeux vidéo : trente ans de liaisons », in : Genvo S., Coord., *Les jeux vidéo, un « bien » culturel ?*, *Médiamorphoses*, 22, INA / Armand Colin, pp. 33-38.
- Bogost I., 2007, *Persuasive games*, Cambridge, Massachusetts, MIT Press.

- , 2011, « Persuasive game: exploitationware », *gamasutra.com*, disponible en ligne : http://www.gamasutra.com/view/feature/6366/persuasive_games_exploitationware.php?page=4
- Bourdieu P., 1994, « L'illusion biographique », in : P. Bourdieu, *Raisons pratiques, Sur la théorie de l'action*, Paris, Éd. du Seuil.
- Boutaud J.-J., 2008, « Les TIC et l'éthos », in Pignier N., Drouillat B., *Le webdesign*, Paris, Hermes – Lavoisier.
- Boyle B., 2007, « Interviews with Bing Gordon, Brendan Boyle, Brenda Laurel, and Will Wright » in : Bill Moggridge, Ed., *Designing Interactions*, Cambridge, Massachusetts, MIT Press.
- Broomfield M., 1990, “Maniac Mansion”, *Amiga Computing*, 21, p.34.
- Brougère G., 2002, *Jeu et éducation*, Paris, L'Harmattan.
- , 2008, « Jeu vidéo et mise en scène du jeu », *Médiamorphoses*, 22.
- , 2012, « Le jeu peut-il être sérieux ? Revisiter Jouer/Apprendre en temps de serious game », *Australian Journal of French Studies*, Vol XLIX, 2.
- Bruno P., 1993, *Les jeux vidéo*, Paris, Syros.
- Caillois R., *Les jeux et les hommes*, Paris, Gallimard, 1958, rééd. Gallimard, 1967
- Caïra O., 2007, *Jeux de rôle. Les forges de la fiction*, Paris, CNRS Edition.
- Canvat K., 2007, « Pragmatique de la lecture : le cadrage générique », *Fabula.org*, disponible en ligne : http://www.fabula.org/atelier.php?Genres_et_pragmatique_de_la_lecture, consulté le 18/07/13.
- Caune J., 2000, « La médiation culturelle : une construction du lien social », *Les enjeux de l'information et de la communication*, en ligne, <http://w3.u-grenoble3.fr/les_enjeux/2000/Caune/index.php>.
- Charaudeau P., 2010, « Pour une interdisciplinarité “focalisée” dans les sciences humaines et sociales », *Questions de communication*, 17, pp. 195-222, en ligne : <http://questionsdecommunication.revues.org/385>.
- Cicourel A. V., 1979, *La sociologie cognitive*, Paris, Presses universitaires de France.
- Cotta A., 1993, *La société du jeu*, Paris, Fayard, « Essais ».

- 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, p. 85 – 92.
- Crawford C., 1984, *The art of computer game design*, Emeryville, Mcgraw-Hill Osborne Media, en ligne, <<http://www.vancouver.wsu.edu/fac/peabody/game-book/Coverpage.html>>
- D'Agostino F., 1981, « Ethos of games », *Journal of the philosophy of sport*, 8, pp. 7 – 18.
- De Paoli S., Kerr A., 2012, « L'agencement de la triche. Aborder la triche dans les MMORPG comme un imbroglio », *Réseaux*, Vol. 30.
- Delaume C., 2003, *Corpus Simsi : Incarnation virtuellement temporaire*, Paris, Léo Sheer.
- Deleuze G., Parnet C., 1977, *Dialogues*, Paris, Flammarion.
- Deleuze G., Guattari F., 1980, *Capitalisme et schizophrénie, Tome 2 : Mille plateaux*, Éditions de Minuit.
- Deleuze G., 1986, *Foucault*, Paris, Éditions de minuit.
- Denis G., 2008, *Jeux vidéo, enjeux éducatifs une application à l'enseignement de la musique jazz*, Paris, Presses de l'École des Mines.
- Desurvire H., Caplan M., Toth J.A., 2004, « Using Heuristics to Evaluate the Playability of Games », Actes du colloque *CHI '04 Extended Abstracts on Human Factors in Computing Systems*, Viennes, Autriche pp. 1509 – 1512
- Deterding S., 2011, « A quick buck by copy and paste », *gamification-research.org*, en ligne : <http://gamification-research.org/2011/09/a-quick-buck-by-copy-and-paste/>
- , 2010, « Pawned. Gamification and its discontents », *Playful 2010*, London, 24 Septembre, disponible en ligne : <http://blog.jointhecompany.com/2010/09/29/pawned-gamification-and-its-discontents/>
- Donovan T., 2010, *Replay. The history of video games*, Yellow Ant.
- Ducrot O., 1984, *Le Dire et le dit*, Parisn Minuit, 1984, p. 201.
- Duflo C., 1997, *Jouer et philosopher*, Paris, Presses Universitaires de France, « Pratiques théoriques ».
- Duvignaud J., 1980, *Le jeu du jeu*, Paris, Balland.
- Eco U., *Lector in fabula. Le rôle du lecteur ou la coopération interprétative dans les textes narratifs*, trad. Myriem Bouzahier, Umberto Eco, 1979, rééd., Grasset & Fasquelle, 1985, rééd., Grasset, 2008, p. 85.

- 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.
- Foucault M., 1975, *Surveiller et Punir*, Paris, Gallimard.
- Frank J., 2012, « The essential 100 : No. 78, Mystery House », *IUP.com*, en ligne : <http://www.lup.com/features/essential-78-mystery-house>
- Frasca G., 2003, « Simulation versus narrative », in : M.J.P. Wolf, B. Perron, dirs., *The video game theory reader*, New York, Routledge, pp. 221 - 236.
- Genette G., 1982, *Palimpsestes. La littérature au second degré*, Paris, Seuil.
- Genvo S., B. Solinski, 2010, « Le jeu vidéo, un bien culturel ? », *inaglobal.fr*, en ligne : <http://www.inaglobal.fr/jeu-video/article/le-jeu-video-un-bien-culturel>
- Genvo S., 2003, *Introduction aux enjeux artistiques et culturels des jeux vidéo*, Paris, L'Harmattan.
- 2006a, dir., *Le game design de jeux vidéo. Approches de l'expression vidéoludique*, Paris, L'Harmattan.
- 2006b, *Le game design de jeux vidéo : approche communicationnelle et interculturelle*, thèse de doctorat en sciences de l'information et de la communication, sous la direction de Jacques Walter, Université Paul Verlaine – Metz.
- 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.
- Gifford K., 2012, « The essential 50 : No. 15, King's Quest », *IUP.com*, en ligne : <http://www.lup.com/features/essential-50-part-15-king>
- Gorges F., 2005, « Super Mario Bros. », *Game Fan*, HS 1, p. 23.
- Greenfield P.M., 1994, « Les jeux vidéo comme instruments de socialisation cognitive », *Réseaux*, 67, pp. 33-56.
- Grimes S. M. et Feenberg A., 2009, « Rationalizing Play : a critical theory of digital gaming », *The information society*, vol. 25(2).

- Gueorguieva V., 2004, *La connaissance de l'indéterminé. Le sens commun dans la théorie de l'action, thèse de doctorat en sociologie*, Université Laval, en ligne : <http://www.theses.ulaval.ca/2004/21927/21927.html>.
- Guilet A., 2010, « Lire le jeu vidéo, jouer à la littérature : Corpus Simsi de Chloé Delaume » in, Craipeau S., Genvo S., Simonnot B., *Les jeux vidéo. Au croisement du social, de l'art et de la culture*, Presses Universitaires de Nancy.
- Harter J.L., 2002, *Le jeu : essai de déstructuration*, 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 Schnell A., in : Schnell A., Balaudé J.-F., Coord., *Le bonheur*, Vrin, pp. 103 - 122.
- S. Hock-Koon, 2013, « Press a button to fire : Elliptical learning applied to game design », *gamasutra.org*, en ligne : http://gamasutra.com/blogs/SebastienHockkoon/20130504/191720/Press_a_Button_to_Fire_Elliptical_Learning_Applied_to_Game_Design.php
- Hofstadter D., 1975, *Gödel, Escher, Bach*, Paris, InterEditions, 1998.
- Huizinga J., 1938, *Homo ludens. Essai sur la fonction sociale du jeu*, Trad. Seresia C., Paris, Gallimard, rééd. Gallimard, 1951.
- Jacquinet G., dir., 2001, « Qui a encore peur des jeux vidéo ? », *Mediamorphoses*, INA / Armand Colin, 3, pp. 19-103.
- Jeanneret Y., 2013, « Rejouer la séduction ludique ? », in : V. Berry, S. Labelle, Dirs., *Jeux vidéo et médiations des savoirs*, Paris, Questions théoriques (sous presse).
- Jeanneret Y., Ollivier B., 2004, « Introduction », *Hermès*, 38, p. 29.
- Jerz D.G., 2007, « Somewhere Nearby is Colossal Cave: Examining Will Crowther's Original "Adventure" in Code and in Kentucky », *Digital Humanities*, 1(2), en ligne : <http://www.digitalhumanities.org/dhq/vol/001/2/000009/000009.html>
- Jullier L., 2005, *Star Wars. Anatomie d'une saga*, Paris, Armand Colin.
- Juul J., 2012, *A casual revolution*, Massachusetts, MIT Press.
- , 2009, « Ludology », in : B. Perron, M.J.P Wolf, Dirs., *The video game theory reader 2*, New York, Routledge, pp. 362 – 364.
- , 2009, « Fear of failing? The many meanings of difficulty in video games », in B. Perron, M.J.P. Wolf, *The video game theory reader 2*, New York, Routledge, pp. 237 – 252.

- , 2005, *Half-Real*, Cambridge, MIT Press.
- , 2003, « The Game, the Player, the World: Looking for a Heart of Gameness », in : M. Copier, and J. Raessens, Eds., *Level Up: Digital Games Research Conference Proceedings*, Utrecht: Utrecht University, en ligne : <http://www.jesperjuul.net/text/gameplayerworld/>,
- Kellner C., 2000, *La médiation par le cédérom « ludo-éducatif »*. *Approche communicationnelle*, Thèse de doctorat en Sciences de l'Information et de la Communication, sous la direction du Pr. Jacques Walter, Université de Metz.
- Kent S.L., 2001, *The ultimate history of video games*, New York, Three River Press.
- Kline S., Dyer-Witheyford N., De Peuter G., 2003, *Digital Play*, Montreal & Kingston, McGill-Queen's University Press.
- Krtolica I., 2009, « Diagramme et agencements chez Gilles Deleuze », *Filozofija I Društvo*, 3.
- Koster R., 2005, *A theory of fun for game design*, Scottsdale, Paraglyph Press.
- Lafrance J.-P., Coord., 1994, *Les jeux vidéo, Réseaux*, 67.
- , 2006, *Les jeux vidéo*, Paris, Hermes.
- Lebling D., Blank M.S., Anderson T.A., 1979, « Zork : A computerized fantasy simulation game », *IEEE Computer*, 12(4), pp. 51-59.
- Lebling D., 1980, « Zork and the Future of Computerized Fantasy Simulations », *BYTE Magazine*, en ligne : <http://www.mud.co.uk/richard/zorkfcfs.htm>
- Le Diberder A., Lediberder F., 1998, *L'univers des jeux vidéo*, Paris, La découverte.
- Lejealle C., 2008, *Le jeu sur le téléphone portable : usages et sociabilité*, Paris, L'Harmattan.
- Leleu-Merviel S., 2010, « De l'infra-conceptuel à des données à horizon de pertinence focalisé », *Questions de communication*, 18, pp. 171 – 184, en ligne : <http://questionsdecommunication.revues.org/420>
- Lessard J., 2013, « Adventure before Adventure games : A new look at Crowther and Woods's seminal programm », *Games and Culture*, Vol.8 / n°8, en ligne : <http://gac.sagepub.com/content/8/3/119>.
- , 2013, *Histoire formelle du jeu d'aventure sur ordinateur (le cas de l'Amérique du Nord de 1976-1999)*, thèse en études cinématographiques, Université de Montréal.
- Letourneux M., 2006, « La question du genre dans les jeux vidéo », pp. 39-54, in : Genvo S., dir., *Le game design de jeux vidéo. Approches de l'expression vidéoludique*, Paris, L'Harmattan.

- , 2003, « La notion d'aventures dans les productions populaires : roman, cinéma et jeu d'aventures », *Belphegor*, 3(1), en ligne : http://etc.dal.ca/belphegor/vol3_no1/articles/03_01_Letour_aventu_fr.html
- Lucas G., 2008, “Foreword”, In : R. Smith, *Rogue Leaders: The story of LucasArts*, San Francisco, CA, Chronicle Books.
- Mabillot V., 2001, « Les dimensions proxémiques recomposées de la communication interactive », Sherbrooke, Actes du colloque *La communication médiatisée par ordinateur : un carrefour des problématiques*, en ligne, <<http://grm.uqam.ca/activites/cmo2001/mabillot.html>>.
- Macé É., 2005, « Mouvements et contre-mouvements culturels dans la sphère publique et les médiacultures », in : Maigret É., Macé É., Coord., *Penser les médiacultures. Nouvelles pratiques et nouvelles approches de la représentation du monde*, Paris, INA / Armand Colin.
- Maher J., 2011, « AdventureLand », *The digital antiquarian*, <http://www.filfre.net/2011/06/adventureland-part-1/>
- , 2011, « The completed Adventure », *The digital antiquarian*, en ligne : <http://www.filfre.net/2011/06/the-completed-adventure-part-1/>
- Malaby T. M., 2007, « Beyond Play. A new approach to games », *Games and culture*, 2(2), pp. 95-113.
- Mauco O., 2008, Coord., *Discours et représentations de la violence et l'addiction dans les jeux vidéo*, *Quaderni*, Editions Sapiientia, 67.
- , 2012, « Sur la gamification », *www.gameinsociety.com*, en ligne : <http://www.gameinsociety.com/post/2012/01/19/La-gamification-comme-politique-de-l-algocratie-Sur-la-gamification-%283/4%29>
- Maigret E., « Esthétiques des médiacultures », in Maigret E., Macé E., Dirs., *Penser les médiacultures. Nouvelles pratiques et nouvelles approches de la représentation du monde*, Paris, Armand Colin / INA, « Médiacultures », 2005, pp. 123 – 144.
- Maingueneau D., 2002, *L'ethos, de la rhétorique à l'analyse du discours*, en ligne : http://dominique.maingueneau.pagesperso-orange.fr/intro_company.html
- Mauco O., 2012, « Sur la gamification », *www.gameinsociety.com*, en ligne : <http://www.gameinsociety.com/post/2012/01/19/La-gamification-comme-politique-de-l-algocratie-Sur-la-gamification-%283/4%29>

- Menand L., 2001, *The metaphysical club : a story of ideas in America*, New York, Farrar, Strauss, and Giroux.
- Montfort N., 2003, *Twisty Little Passages: An Approach to Interactive Fiction*, Cambridge, MA, MIT Press.
- Monnin A., 2009, « From Game Neverending to Flickr. Tagging systems as ludic systems and their consequences », *Websci'09*, Athènes, Grèce, 18-20 mars.
- Morgani S., 2011, « Repenser la notion d'affordance dans ses dynamiques sémiotiques », *Intellectica*, 1.
- Murphy S. C., « *This is intelligent television* », in B. Perron, M.J.P. Wolf, dirs., *The video game theory reader 2*, New York, Routledge, 2009, pp. 197 – 212.
- Natkin S., 2004, *Jeux vidéo et médias du XXI^e siècle*, Paris, Vuibert Éd.
- NewsWeek*, 1984, « Lucas looks beyond film », 12, en ligne : <http://www.langston.com/LFGames/NewsweekAccess1984article.html>
- Odin R., 2011, *Les espaces de communication*, Grenoble, Presses Universitaires de Grenoble.
- , 2000, *De la fiction*, Bruxelles, De Boeck Université.
- Perron B., Arsenault D., 2008, « In the Frame of the Magic Cycle: the Circle(s) of Gameplay », in B. Perron, M.J.P. Wolf, dirs., *The Video Game Theory Reader 2*, Routledge, New York, pp. 109 – 131.
- Perron B., Wolf M.J.P., dirs., *The video game theory reader 2*, New York, Routledge, 2009.
- Perron B., 2010, « Le lecteur de théorie de jeu vidéo », *Questions de communication*, Hors-série, *Actes du colloque Le jeu vidéo, au croisement du social, de l'art et de la culture*, pp. 15 – 26.
- , Dir., 2007, *Jouer, Intermédialités*, 9, Montréal, Centre de recherches sur l'intermédialité.
- , 2006, « Jeu vidéo et émotions » in : S. Genvo, dir., *Le game design de jeux vidéo. Approches de l'expression vidéoludique*, Paris, L'Harmattan.
- , 2002, « L'approche ludique du cinéma de fiction : un jeu à motif mixte », *Compar(a)ison*, 2, 2002, pp. 69-88
- Picard M., « Les influences mutuelles du cinéma et du jeu vidéo », *Entretien pour parolecitoyenne.org*, 2009, en ligne : <http://parolecitoyenne.org/blogs/wp-content/uploads/2009/02/cinema-et-jeu-video-m-picard.pdf>
- Pignier N., Drouillat B., 2008, *Le webdesign*, Paris, Hermes – Lavoisier.

- Raessens J., 2006, « Playful identities, or the ludification of culture, *Games and Culture* », Vol. 1(1), pp. 52-57.
- , 2005, « Computer games as participatory media culture », *in* : Raessens J., Goldstein J., *Handbook of computer game studies*, MIT Press.
- Rao V., 2008, « Facebook Applications and playful mood: the construction of Facebook as a "third place" », *Proceedings of the 12th international conference on Entertainment and media in the ubiquitous era*, pp. 8 – 12.
- Raudaskoski S., 2003, « The Affordances of Mobile Application », *Proceedings of the Workshop on Technology Interaction and Workplace Studies*, Tampere.
- Rétaux X., 2003, « Présence dans l'environnement : théories et applications aux jeux vidéo » *in* : M. Roustan, dir., *La pratique du jeu vidéo, réalité ou virtualité*, Paris, L'Harmattan.
- Rothstein E., 1983, « Reading a writing ; Participatory novels », *New York Times*, 8 mai, en ligne : <http://www.nytimes.com/1983/05/08/books/reading-and-writing-participatory-novels.html>
- 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.
- Sanchez J.L.G, Simarro F.M., Zea N.P., Vela F.L.G., 2009, « Playability as extension of quality in use in videogames », *Actes du colloque I-Used 2009*, Upssala, Suède.
- Schaeffer J.-M., 1999, *Pourquoi la fiction ?*, Paris, Éd. du Seuil.
- Schmoll P., « Jeux sans fin et société ludique », *Questions de communication*, Hors série, *Actes du colloque Le jeu vidéo, au croisement du social, de l'art et de la culture*, 2010, pp. 27-42.
- Schütz A., 1998, *Éléments de sociologie phénoménologique*, trad. par Blin T., Paris, L'Harmattan.
- Sicart M., 2011, « Against procedurality », *Game studies*, 11(3), en ligne : http://gamestudies.org/1103/articles/sicart_ap

- , 2003, « Family values : Ideology, computer games & The Sims », *Conférence DIGRA03*, en ligne : <http://miguelsicart.net/papers/DIGRA03.pdf>
- Simonnot B., 2008, « Quand les moteurs de recherche appellent au jeu : usages ou détournements ? », *Questions de communications*, 14, Presses Universitaires de Nancy, pp. 95 – 114.
- Smith R., 2008, *Rogue Leaders: The story of LucasArts*, San Francisco, CA, Chronicle Books.
- Sperber D., 1996, *La contagion des idées*, Paris, Éd. Odile Jacob.
- , 1999, « L'étude anthropologique des représentations : problèmes et perspectives », pp. 133-148 in Jodelet D., Dir., *Les représentations sociales*, Presses universitaires de France.
- Taylor T.L., 2009, « The Assemblage of Play », *Games and Culture*, 4(4), pp. 331-339
- Ter Minassian H., Rufat S., 2008, « Et si les jeux vidéo servaient à comprendre la géographie ? », *Cybergeo : European Journal of Geography*, en ligne, <http://cybergeo.revues.org/17502>
- Trémel L., 2001, *Jeux de rôles, jeux vidéo, multimédia, les faiseurs de mondes*, Paris, Presses universitaires de France.
- Voisin P., Béchillon M., 2010, *L'art du discours dans l'antiquité : de l'orateur au poète*, Paris, L'Harmattan.
- Wark M., 2007, *Gamer theory*, Harvard University Press.
- Wendling T., 2002, *Ethnologie des joueurs d'échecs*, Paris, Presses universitaires de France.
- Winnicott D.W., 1975, *Jeu et réalité, l'espace potentiel*, Paris, Gallimard, 1971.
- Wittgenstein L., 1953, *Investigations philosophiques*, Paris, Gallimard, 1986.
- Woerther F., 2007, *L'èthos aristotélicien : genèse d'une notion rhétorique*, Paris, Vrin.
- Wolf M.J.P., Perron B., dirs., *The video game theory reader*, New York, Routledge, 2003.
- Wolf M.J.P., 2011, *Myst and Riven: The world of the D'ni*, Ann Arbor, MI, The university of Michigan Press.
- Zaccai-Reyners N., 2005, « Fiction et typification », *Méthodos*, 5, en ligne : <http://methodos.revues.org/document378.html>.
- Zichermann G., Cunningham C., 2011, *Gamification by design*, Sebastopol, O'Reilly Media.
- Zzap64!, 1987, "Maniac Mansion", 32, pp.12 – 13.

Penser la formation et les évolutions du jeu sur support numérique

Sébastien Genvo

Mémoire d'habilitation à diriger les recherches
en sciences de l'information et de la communication

Centre de recherche sur les médiations (EA – 3476), Université de Lorraine

Depuis son apparition, le jeu sur support numérique n'a cessé d'évoluer, de se transformer, tant dans ses formes, dans ses pratiques ou dans ses vocations. On constate à ce titre une mise en forme ludique de plus en plus prononcée et répandue des technologies de l'information et de la communication. Le jeu sur support numérique n'est donc plus aujourd'hui uniquement l'apanage de l'objet « jeu vidéo », qui devient en retour un domaine aux contours de plus en plus flous. Cette « ludicisation » de nombreuses technologies digitales induit de nombreuses modifications des représentations culturelles liées au jeu, incitant chacun à réexaminer les dichotomies qui permettent bien souvent de définir cette notion. Le jeu n'est plus par exemple systématiquement considéré comme l'opposé du sérieux ou du travail : la publicité, la communication politique et institutionnelle, la formation investissent la sphère du jeu à travers les « serious games ». Cette prolifération du jeu dans des domaines qui lui étaient jusqu'alors étrangers interpelle : quels seraient les processus qui permettent de faire accepter et reconnaître un objet comme un jeu, la notion de jeu renvoyant par ailleurs à des conceptions et des significations très variées en fonction des individus, des cultures, des époques ? Comment penser, décrire et retracer les évolutions des façons de « dire » et de « voir » le jeu ? Ce mémoire propose de répondre à ces questions à partir d'une perspective co-constructiviste inédite, qui cherche à penser les relations qui peuvent s'établir entre une structure de jeu (game) et son contexte d'usage (l'attitude ludique ou play). À partir de la définition des concepts de jouabilité, d'éthos ludique et de joueur-modèle, il s'agit d'offrir un cadre théorique, une « boîte à outils conceptuels », permettant de voir comment un objet en vient à être considéré comme un jeu et comment ce faisant la signification même de ce qu'est un jeu peut s'en trouver modifiée. Il s'agit notamment de considérer que tout jeu est un agencement de multiples composants (un univers de fiction, un ensemble de règles, un contexte pragmatique) qui s'inscrit dans un territoire (une aire intermédiaire d'expérience) qui lui donne une identité singulière. Chaque agencement de jeu comporte conjointement ses vecteurs de variation, ses lignes de déterritorialisation, qui tracent un diagramme de ludicisation, c'est-à-dire des potentialités d'actualisations ludiques ultérieures. L'analyse des mouvements d'un diagramme donné permet alors d'inscrire différents agencements dans des formations historiques (ou strates), qui rendent compte de périodes de stabilisation ou de variation des phénomènes ludiques. Les jeux vidéo sont à ce titre de bons candidats pour rendre compte des processus de ludicisation d'une technologie, parce qu'afin d'être acceptés et institutionnalisés comme des objets de jeu, ceux-ci ont dû faire preuve de leur dimension ludique effective et ont contribué à faire évoluer le sens de ce terme. Une dernière partie propose en ce sens d'illustrer la mise en application des concepts abordés à travers l'histoire d'un genre de jeu vidéo particulier, le jeu d'aventure. En effet, ce genre a joué un rôle central dans la ludicisation de l'informatique individuelle, dans l'acceptation de l'ordinateur individuel comme possible support de jeu, durant les années 70 et les années 80. Il a concouru à cette époque à l'essor économique de l'industrie vidéoludique et à son expansion auprès de nouveaux publics. En s'ancrant dans les sciences de l'information et de la communication, l'approche développée dans ce mémoire propose en somme de renouveler le projet scientifique d'une « ludologie » qui cherche à aller au-delà de l'opposition usuelle entre « game » et « play » studies, de sorte à aider à comprendre ce qui fait jeu.

Mots-clés

Ludicisation / ludification / gamification / ludologie / éthos ludique / jouabilité / joueur-modèle / game studies / play studies / diagramme / agencement / strate / jeux vidéo / sciences de l'information et de la communication